

Лариса БЕРЕЗОВЧУК

ЗРЕЛИЩНОСТЬ В КИНО

(к вопросу о содержании понятия)

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

А.С.Пушкин¹

Зрелище: понятие без референта²

Понятие «зрелище» в киномысле до сих пор находится на положении пасынка. Одна из причин тому очевидна: это—сложившаяся во всех сферах кинообщества (критики, киноведения, режиссуры) практика его употребления как оценочного критерия с явственно отрицательными обертонами³. Даже в критических публикациях, не говоря уже о научных трудах, зрелищные фильмы едва ли не априорно противопоставляется кино как «высокому» искусству. Хотелось бы понять: есть ли для подобной оппозиции рациональные основания? И если они наличествуют, то каковы причины употреблять понятие «зрелище» применительно к фильму как указатель на некие его отрицательные качества?

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

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

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

В современных же зрелищах гуманитарная мысль обнаруживает проявления особенностей массового сознания—феномена, возникшего в связи с развитием городской культуры. Последователи аналитической (глубинной) психологии К.Г.Юнга трактуют массовое сознание как результат дезинтеграции Эго-сознания, для которого органично существовать в группе (типа крестьянской общины, ремесленного цеха или семьи), а не в массе людей. В результате возникает регрессия индивидуального сознания как следствие утраты этоса, порождаемого на уровне бессознательного связью со сферой сакрального. «Ценности личности уже больше не принимаются во внимание, а высшее достижение индивида—его поведение как индивидуального человеческого существа—сметается и замещается коллективными типами

поведения»⁴. Э.Нойманн пишет, что «массовой психикой безраздельно владеет автономия бессознательного в тайном сговоре с массовым человеком-тенью⁵, скрытом в бессознательной личности. <...> Отравляющее находжение в массе заключается именно в его опьяняющем характере, который всегда сопутствует растворению сознания и его способности к различению»⁶.

В современной науке по отношению к зрелищным формам культуры и их ценностным аспектам очевидно сложились две позиции. Одна из позиций стремится открыть продуктивную—для культуры и человека—сторону в зрелищах, связанную с «вибрациями» в них архаической сакральнойности. Другая же трактует зрелища в их неразрывной связи с массовым сознанием, тем самым перенося свойства последнего, часто негативные, на то, что так радует людям глаз и приятно возбуждает чувства. Нельзя не заметить, что в противопоставлении этих двух научных позиций—вольно или невольно—возникает *отождествление зрелища и массового сознания*. Как следствие, оно приводит к сложностям и противоречиям при нахождении критериев для визуальных видов искусств, кино, в частности: в каких случаях фильм можно считать зрелищем, а в каких—нет?

Общепризнан постулат, согласно которому кино является массовым видом искусства. Нет ли противоречия в самом соположении понятий «массовый» и «вид искусства»? Ведь распространенность подобного соположения свидетельствует о том, что вопросы соотношения фильма и его эстетических качеств с закономерностями его восприятия / потребления зрителем еще далеки от своего решения. Ведь сегодня для любого зрелища массовость является атрибутивным признаком. В то же время принято считать, что произведения любого из видов искусств предполагают определенную «избранность» своего зрителя—читателя—слушателя. Кроме того, как было справедливо отмечено З.Кракауэром, кино, в отличие от других видов пластических искусств, кино съемка запечатлевает реальность часто такой, какой она есть на самом деле—фотографически, в особенности, в неигровых фильмах. «Тем самым поддерживается неверное представление, будто художественной ценностью обладают только те фильмы, которые, состязаясь с произведением изящных искусств, театра или литературы, пренебрегают регистрирующими обязанностями кинематографа. В результате такое применение слова “искусство” лишает эстетической ценности фильмы, в которых действительно соблюдена специфика выразительных средств кино»⁷.

Один из ведущих в нашей стране исследователей зрелища и зрелищных практик Н.Хренов полагает, что в культуре издавна составляют оппозицию два принципа—литературный и зрелищный, причем, второй из них более древний. Возникшее на технической основе кино, в особенности игровое, сопрягает в себе два генеральных эстетических принципа: литературный (сюжетный), основанный на *рассказе*, и зрелищный (программный), основанный на *показе*. Исследователь возводит изначально зрелищную природу кино к воздействию на новый вид искусства импульсов зрелища циркового. «И это произошло потому, что цирк во многом являлся консервативной формой, сохраняющей связь с архаическими этапами развития культуры, чего нельзя сказать о других видах искусства»⁸. Осмысляя характерный для цирка принцип показа, Н.Хренов пишет о «потребности в демонстра-

ции всего, что способно восприниматься как неожиданное, сенсационное, вызывающее удивление и восторг, притягивающее к себе новизной и необычностью и подчас не до конца ясное, нечто загадочное»⁹.

Действительно, происхождение кино как новой формы зрелища в культуре просвечивает явными связями с цирком: феерия, трюк, аттракцион, номер,— вот далеко не полный перечень понятий, перенесенных в практику режиссуры и затем в киномысль, в которых очевидны «цирковые» генетические корни. Хотя возможны и иные точки зрения на генезис киноискусства. С. Филиппов пишет: «Кинематограф (по крайней мере, ранний) тяготеет к двум непосредственным предшественникам—к фотографии и к театру: его можно с равным успехом рассматривать как запечатленный театр и как движущуюся фотографию. <...> Ориентация на театр подразумевает тяготение к драматургии и далее—к литературе, а в конечном итоге—к повествованию как таковому, к слову, к вербальному. Аналогичным образом ориентация на фотографию и далее—на живопись—приводит в конечном итоге к изображению как таковому, к картинке, к визуальному»¹⁰.

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

Кинематограф, наряду с телевидением, компьютерными зрелищами, экранными видами рекламы и мультимедийными формами (так называемого) коммуникативного искусства, входит в состав современной экранной визуальной культуры. Только самые фанатичные апологеты компьютерных игр и рекламы рискуют—и то в своей среде—объявлять эти визуальные практики искусством. Телевидение уже два десятилетия как забыло о притязаниях на статус искусства, ибо, по безупречному определению В. В. Познера, оно является «средством формирования общественного сознания и управления им»¹¹. Все «художественное», что появляется на телеэкране,—это использование произведений, созданных в других видах искусства—кино, театре, музыке, балете и др. На территории именно экранной визуальной культуры мультимедийщики, после очевидного провала видео-арта, пока ведут себя крайне скромно. Коммуникативное искусство более напористо заявляет о себе, если оно под эгидой Contemporary Art оказывается на территории изобразительного искусства, музыки и театра в бесконечных инсталляциях и перформансах. Из всех экранных визуальных практик статусом искусства заслуженно обладает только кино. И—как в любом виде искусства и в любое время—в потоке создаваемых фильмов-подделок только изредка появляются шедевры, а из гомонящей толпы режиссеров-тружеников в кинообществе закономерно выделяются как подлинно великие художники, так и амбициозные провокаторы, которые смущают «новыми идеями» эстетические чувства и умы многих миллионов любителей кино.

Все это известно издавна. Поэтому сегодня муссирование оппозиции «зрелищное (коммерческое, массовое) кино» и «кино как искусство» выдаст стремление пишущих об этом авторов указать киносообществу (и всем остальным тоже), «что такое хорошо, что такое плохо». При этом нет ни одного в мире зрителя (а практики кино—тоже зрители), который бы не сталкивался с невыразительным, вялым—для себя—изображением в фильме, которое уже через несколько минут нагоняет на него смертную тоску. Не только рядовые посетители кинотеатров, но даже представители киносообщества будут изо всех сил смотреть на экран, смотреть, тем более, если они заплатили за это деньги или являются членами жюри на кинофестивалях... Но то, что они видят, может оставить их глубоко равнодушными (по разным причинам, разумеется), даже если на экране показывают фильмы Феллини, Бергмана, Тарковского, Ханеке, Стеллинга, Сокурова, Херцога, Реджио, Перрена и т.д.

Эта ситуация говорит о том, что проблема «искусства кино» не может быть решена только эстетическими, культурологическими методами либо социально-психологическими (как в концепции Н.Хренова), равно как и клеймение ими же «фильма как зрелища». Ведь если у произведения искусства нет потребителя (зрителя—слушателя—читателя), то оно перестает существовать в культуральных коммуникациях, и сам вид искусства переживает кризис. Так возникает вопрос эстетического и образовательного ценза зрителя. Не менее важным фактором, который привлекает внимание зрительской аудитории к фильму, оказывается структура ее репертуарных предпочтений, ее художественные потребности, а также их мотивация¹².

Кроме того, в течение XX столетия формировалось явление, которое, на мой взгляд, не может не влиять на современные представления о существе зрелища, тем более, экранного: это—поп-культура и изобразительный стиль, выражающий ее эстетические основания—поп-арт. К.Хьюбнер, исследователь специфичности мифического мышления и собственно мифа в его отличиях от научно-рационального познания мира, проникательно уловил связь между «приятной» дизайнерской зрелищностью поп-арта в мире тотального потребления и столь же тотальным отрицанием всего, что выходит за пределы здравого смысла и его удовольствий. Зрелищность поп-культуры базируется на непосредственно-предметном облике вещей, пригодных, предназначенных для потребления, в том числе, и зрением. Мир поп-арта «искажает взгляд и на внутреннюю сферу субъективности, обходя проблематику как ее познавательных функций (восприятие, мышление), так и ее бессознательного. Его цель—необремененное наслаждение и удовольствие для каждого, он, таким образом, как бы это ни оценивать, имеет чисто эстетическую природу»¹³.

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

В итоге оказывается, что в практике кино могут найти свое подтверждение (или опровержение) различные концепции зрелища, как уже существующие

ющие, так и еще не изобретенные. Более того, нельзя не заметить, что представители различных дисциплин, продуктивно изучая такие конкретные явления культуры, связанные с визуальным восприятием, как цирк, балаган, обряд, спортивные игры и состязания на стадионах или на городских площадях, шествия войск, парады или модные дефиле на подиумах, др.,—все то, что с удовольствием воспринимается глазом и вызывает энтузиазм зрителей, в конечном итоге, именуют их «зрелищами». Мы понимаем, как это ни банально звучит, что такое «цирк», «кино», «пожар», «собачьи бега», но не очень хорошо представляем себе, какая реальность скрывается за словом «зрелище». Получается, что у нашего «зрелища», несмотря на его тысячелетнюю обиходность и очевидный обобщающий характер, до сих пор не сложился не то, что статус понятийной категории, но даже не прояснена его референция¹⁴. К настоящему моменту ясно, что *понятие «зрелища» в реальных процессах словоупотребления (в том числе и научного) относится к некоему классу объектов, воспринимаемых человеком визуально*. Но каковы основания применять это понятие к ним—то есть, какова стоящая за этим понятием действительность, обуславливающая его собственное содержание, в искусствоведческих дисциплинах и культурологии, пока не понятно.

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

— *на что человек смотрит на экране?*;

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

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

— *для чего он смотрит?*

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

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

Полагаю, что, зайдя в зал какого-либо музея и обнаружив на его стенах большое число монументальных по размеру полотен, никто не воскликнет: «Какое великолепное зрелище!» Скорее, окинув взором пространства стен, изобилующие произведениями живописи, в потрясении произнесут: «Какая поразительная картина...» То же самое будет на выставке графики или скульптуры во внутренних объемах музейных залов. Но когда перед вами предстанет вид Нью-Йорка со стороны океана (да еще освещенный солнцем, как в начале фильма «Однажды в Америке») или панорама новеньких, «с иголки», небоскребов современного Шанхая,—то, естественно,

мы будем восторгаться этим, внушающем восторг «зрелищем». Когда же после долгой зимы мы вдруг обнаруживаем в солнечный день крохотные первые, нежные и еще клейкие листики на березе, и сердце наше примет с ликованием в себя очередную долгожданную весну,—то, конечно, мы будем смотреть на «картину».

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

К примеру, когда человек оказывается на природе и неспешным взором окидывает расстилающиеся перед ним просторы, или же его взгляд устремляется к заснеженным пикам гор,—то он явственно видит перед собой «картину». Столь же самозабвенно мы можем погружаться в длительное рассматривание резного листика какого-либо растения или заморожено следить за орнаментальным ритмом чешуек ананаса. «Глаз тоже получает наслаждение <...> от подобного рода <...> извилистых аллей, змеящихся речек и всех тех предметов, форма которых <...> составлена главным образом из того, что я называю волнообразными и змеевидными линиями. Сложность формы я определяю как такое своеобразие составляющих ее линий, которое принуждает глаз следовать за ними со своего рода резвостью; удовольствие, которое этот процесс доставляет сознанию, возводит ее до наименования красоты»¹⁵.

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

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

2. То, что он видит, должно *казаться ему красивым, лично ценным и значимым*. Личностно значимое в этом плане может быть обнаружено в любых материальных объектах, которые сопровождали жизнь конкретного человека (множества людей) и стали своеобразными «носителями памяти» о прошлом. Созерцатель смотрит на реальные предметы—горы, растения, архитектурные сооружения, мебель или посуду, др., но открывает в них зна-

чимые для себя вещи. М.Эпштейн пишет: «Любой предмет превращается в вещь по мере своего духовного освоения, подобно тому, как индивидуальность превращается в личность в ходе своего самосознания, самоопределения, напряженного саморазвития»¹⁶.

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

4. В раскрывающейся перед его взором «картине» *созерцатель стремится обнаружить какой-то высший смысл*, превышающий как его собственное существование, так и красоту видимых им объектов реального мира; данное обстоятельство наполняет и сам процесс созерцания, и созерцаемую «картину» поразительно сильной эмоциональностью, причем, эмоциональностью позитивной. Размышляя об этой стороне взаимоотношений человека с внешним миром—вначале перцептивной, а затем смысловой—Эпштейн приводит слова Р.-М.Рильке, характеризующие внутреннее преобразование реальных признаков созерцаемого объекта, иногда самых незначительных, в сферу трансцендентных смыслов. «Еще для наших дедов был “дом”, был “колодец”, знакомая им башня, да просто их собственное платье, их пальто; почти каждая вещь была сосудом, из которого они черпали нечто человеческое и в которое они складывали нечто человеческое про запас»¹⁷.

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

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

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

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

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

Попытаемся—точно так же вкратце и схематично—описать взаимодействие человека с визуально воспринимаемой реальностью при ситу-

ации «зрелища». Хрестоматийными примерами «зрелища» для нашего современника являются либо футбольный матч, либо бразильский карнавал. Показательны и важны на самом деле оба «зрелища», потому что они очень разные. Матч, в принципе, доступен всем желающим, а поездка в Рио-де-Жанейро—удовольствие затратное и потому экзотическое. Футбол относится к спортивно-состязательным культуральным практикам, а карнавал—к праздничным развлечениям. Карнавал выделяется среди других воспринимаемых зрением объектов своей интенсивной, причем, условной эстетизацией, в то время как матч подобной эстетизации лишен. В бразильском карнавале суть «зрелища» составляет демонстрация сексуальной привлекательности и ее символики, воспринимаемой визуально. В матче же зрителей привлекает наглядность воли команды и каждого из ее членов к победе с необходимыми для достижения этой победы силой, техникой и выносливостью игроков.

По мнению Д.Зиллмана и Дж.Брайанта, американских психологов, изучающих показ спортивных зрелищ на телеэкране, зрители испытывают радость, когда видят успех спортсменов или победу команды, за которую они болеют. Или же, когда «наша» команда терпит поражение, тем сильнее оказываются негативные эмоции. Эти простейшие, едва ли не банальные, выводы легли в основу т.н. «диспозиционной теории спортивного фанатизма»¹⁸. Кроме того, сам процесс восприятия спортивного зрелища организует устойчивый драматургический базис, впрямую порождающий степень воспринимаемого конфликта между командами или соревнующимися спортсменами. Как и в любой драме, в спортивном зрелище важное значение имеет непредсказуемость и напряженное ожидание¹⁹. Но при этом и у бразильского карнавала, и у матча есть общие черты. Они обусловлены тем, что происходит с человеком, смотрящим на оба эти мероприятия, и что он выделяет для себя в качестве привлекательных и значимых признаков «зрелища», доставляющих удовольствие. Вот, на наш взгляд, самые главные черты «зрелища».

1. Само «зрелище»—всегда *событие*, выделенное из повседневного течения жизни. Об этой выделенности писал М.Бахтин, полагая праздника и карнавалы особым состоянием культуры. «Обрядово-зрелищные формы <...>, организованные на начале смеха, чрезвычайно резко, можно сказать, принципиально, отличались от серьезных, официальных—церковных и феодально-государственных—культовых форм и церемониалов. Они давали совершенно иной, подчеркнуто неофициальный, внецерковный и внегосударственный аспект мира, человека и человеческих отношений»²⁰. Событие может быть специально организованным для зрителей: чем важнее матч в турнирах, тем более активизируются болельщики, а к карнавалам, проведение которых приурочено к определенным датам, заблаговременно готовятся и зрители, и участники. Но бывает, что «зрелищем» становится случайное происшествие, например, ДТП, пожар или уличная драка, мгновенно собирающие вокруг себя зрителей.

2. В отличие от созерцателя «картины» потребителя «зрелища» можно назвать *зевакой*. У зеваки отсутствует внутренняя (душевная и духовная) мотивация смотреть на что-либо—он *из праздного любопытства глазет* на

зрелище. Подобное любопытство не преследует никаких внутренних, психологических либо практических, целей кроме поддержания «градуса» увлекательности—интенсивности интереса к «зрелищу». Так происходит потому, что интерес с точки зрения психологии является фундаментальной эмоцией—второй положительной наряду с радостью²¹. Интерес таких людей к тому, что они видят, зачастую формируется теми, кто «зрелища» устраивает (организаторами гладиаторских боев, казней, карнавалов, матчей и т.д.).

3. Поэтому «зрелище» может и не обладать эстетическим компонентом. Даже наоборот: пугающие или отвратительные объекты могут *притягивать зрение своей отрицательной исключительностью*, как казни, бои животных, телевизионные реалити-шоу с порнографическим компонентом или демонстрацией безнравственности его участников²².

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

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

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

7. Когда человек-зевака с любопытством увлеченно глазет на «зрелище», каждый его поворот, *каждое событие, фиксируемое визуально, приобретает экстраординарное значение*. Если прибегнуть к метафоре, то объект восприятия по модели «картины» обогащает того, кто его созерцает. Модель же «зрелища» позволяет тому, на что праздно глазет, прирасти интересом и усилить свою значимость за счет внимания зевак²³.

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

Культуральная практика зрелищ, таким образом, умело реализует личностные потребности человека, иногда девиантные, замещая их социально

регламентированными формами: на зрелища—всего лишь—нужно и достаточно смотреть без воплощения подобных желаний в жизнь. Визуальное высказывание, по мнению В.Михалковича, «сообщая о “выдвинутых” чертах—не отсылает к предмету как таковому [объекту желания—Л.Б.], но “заслоняет”, замещает целостный предмет одним его аспектом или качеством»²⁴. Очевидно, что это суждение релевантно по отношению к визуальным аспектам зрелищ как феноменов культуры, характеризуя связь между личностными потребностно-мотивационными аспектами человека-зевачи, глазеющего на зрелище, и инструментальными приемами, созданными в обществе для воздействия на его сознание.

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

О том, что экранное изображение может по-разному воспроизводить реальность, размышляли многие представители киномысли. В.Михалкович, стремясь обобщить различные точки зрения А.Мальро, З.Кракауэра и Б.Балажа на эту проблему, не может преодолеть традиционный для кинотеории разрыв между технологической природой кино и изображением, основанном на взаимодействии объекта восприятия (то, что видится на экране) с его субъектом (тем, кто смотрит на экран). Исследователь постоянно возвращается к фрагментам романа М.Пруста «В поисках утраченного времени», ощущая, что писатель подошел ближе, нежели кинотеория, к пониманию различных форм, посредством которых зрение постигает жизнь²⁵. «Вообразительная», «фотографическая» и «обычная» формы зрения оказываются в концепции и Михалковича, и других кинотеоретиков таким визуальным взаимодействием человека с окружающим миром, которые позволяют ему не только по-разному воспринимать реальность, но и в каждом конкретном случае как-то иначе на нее смотреть.

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

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

«Картина» и «зрелище» на киноэкране

Если рассмотреть обращение отечественных филологов и литераторов с понятиями «зрелище» и «картина», можно заключить, что их ценностная сторона вовсе не была ведущей в процессах словоупотребления. В. Даль дает такое определение понятию «зрелище»: «случай, событие, происшествие, все, что рассматриваем, на что глядим внимательно»²⁶. Из нескольких смыслов понятия «картина» реально связанным с процессом зрения оказывается только «прекрасный вид природы»²⁷. С. Ожегов расширил данный спектр смысла «картины»: «То, что можно видеть, обозревать или представлять в конкретных образах. (Картины природы. Вспоминались картины детства.) Вид, состояние, положение чего-нибудь. (Картина запустения. Из его рассказа вырисовывалась довольно неприглядная картина.)»²⁸. При этом первым и главным смыслом понятия оказывается произведение живописи, в котором изображение заведомо красивее, нежели реальность («не дом, а картина»).

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

Кроме того, по моему мнению, сам снимаемый объект (предметное содержание кадра) не оказывает в кино определяющего влияния на то, что получится «на выходе». Легче всего различить «зрелище» и «картину» по отношению к экранному изображению тогда, когда снимается один и тот же объект, но в различных ситуациях. Научно-популярные фильмы²⁹, снятые BBC и NGS о различных видах орлов и других пернатых благородных хищников, показывают, что для возникновения как «зрелища», так и «картины» важно не то, что в кадре—птица, и каков ее облик, а то, *что она делает, как себя ведет и как все это снято*.

Например, когда орлы парят высоко в небе и сняты с земли так, что их полет кажется очень медленным, а кадр по длительности растянут—это всегда «картина». Когда тот же орел с микро-камерой на спине между крыльями летит на низкой высоте, охотясь за кроликом, и земля мелькает потоком под ним, как под шасси снижающегося самолета,—в этом случае получается «зрелище». Когда морские орлы (орланы белоголовые, белохвостые и белогрудые), которые, в отличие от сухопутных, являются социальными хищниками, а не территориальными, дерутся над тушей выброшенного на берег животного, чтобы пристроиться у нее и оторвать свой кусок,—это, мало того, что уникальное в научно-популярной анималистике «зрелище», оно еще и на редкость захватывающее. Но когда тот же белоловый национальный символ Америки сидит, нахохлившись, под проливным дождем на самой верхушке ели и при этом по-соловьиному, но жалобно щебечет, а над ним—тяжелое свинцовое небо («Форма жизни: истоки», NGS)—конечно же, перед нами «картина».

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

Когда показывалось, как соколы-сапсаны (родители) учат троих своих соколят охотиться на голубей («Пернатые истребители», BBC), режиссеру нужно было визуально представить фактор скорости, как полета сокола, так и голубя—птицы весьма быстрой. Хотя соколы ловят своих жертв в одиночку, в данном случае подростков учили охотиться коллективно—то есть координировать траектории полета друг друга с полетом голубя, чтобы, в конце концов, хоть кто-то мог добыть всем обед. Операторы фильма, точно так же, как и орнитологи, знают, что основным элементов охоты сокола в воздухе является падение в пики, затем резкая остановка у жертвы, чтобы ее закогтить. Съемки велись с земли на фоне неба. То, что для сапсана является скоростью полета, для документалиста окажется при монтаже длительностью кадра. При скорости падения сокола к земле 280 км\час в атаке на жертву, чтобы зритель смог все рассмотреть в деталях применяются особые режимы съемки. Но их оказалось мало, когда в кадре возникают все 5 птиц—четыре охотника и их проворная жертва—получается кутерьма. Когда же по отдельности снимаются действия каждого сокола в своеобразной «эстафете», потому что молодняку добычу никак не поймать, то видны только падения вниз. В итоге понадобилось компьютерное моделирование траекторий полетов четырех сапсанов по отношению к траектории голубя с учетом скоростей всех птиц (изображение в этом эпизоде становится схематичным—то есть условным), что в контексте документального фильма само по себе является мощнейшим визуальным событием. Наконец, родительница, которой надоели ошибки детей, показала пример высокого мастерства—и пух-перья облачком закрубились в небе. Ясно, что перед нами—динамичное и увлекательное «зрелище», хотя на этом—по сюжету фильма—урок в соколиной школе не закончился.

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

постоянной сменой ракурсов и оттого интенсивной событийностью преобразовал изображение из «картины» в «зрелище».

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

- начинают подниматься вверх крылья и «заламываться» над спиной;
- голова сдвигается назад, отчего кажется, что грудная клетка выпячивается вперед;
- хвост чуть приподнимается, и его оперение в торможении становится похожим на веер, как будто для того, чтобы на нем сесть на воду;
- лапы же выпрямляются и по отношению к корпусу смещаются вперед практически параллельно воде;
- при этом на лапах раздвигаются в боевой хватке когти;
- когда скопа уже почти ложится хвостом и животом на поверхность, то нижняя часть лап бьет по ней, а когти в замахе хищно погружаются в воду;
- в том же положении тела птицы, которая как будто замерла, когти вытаскивают из воды рыбу, и крылья взмахивают для подъема.

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

Апофеозом «картины» становится создание режиссерами «образа орла» как повелителя воздушного океана. На Гебридских островах, терзаемых яростными океаническими ветрами, готовится к первому полету птенец белохвостых орланов («Возвращение орлов», BBC). Он по размерам и размаху крыльев практически уже ничем не отличается от родителей. Кадр по композиции организован удивительно: на вершине темной скалы в лучах закатного солнца и на фоне сизых водных просторов гигантская птица просто воздела крылья, «сломав» их под углом. В отличие от других морских орлов, у орланов белохвостых перья нижней части крыла—длинные и мягкие. И когда сильный ветер попадает в крылья, то на экране кажется,

что это человек патетически воздел руки в истрепанной штормами в ключья мантии. Такая, буквально потрясающая своей красотой, «картина» выдержана при монтаже чуть более полуминуты. А потом птица полетела.

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

1. Экранное «зрелище» всегда событийно, независимо от того, что снимается. В нем на первый план выходят действия объектов съемки, преимущественно, физические, изменения, происходящие с ними³⁰.
1. «Картина» на экране возникает тогда, когда в кадре, независимо от его предметного содержания, фиксируется некое устойчивое состояние реального мира. На первый план в изображении выходят качественные признаки снимаемого объекта, как пространственные, так и динамические. Поэтому в «картине» физические действия могут отсутствовать, но они—не главное.
2. Эстетические критерии не обязательны для объекта съемки. Он, в свою очередь, значим лишь как фактор, вызывающий интерес зрителя³¹. Вследствие этого активизируется его внимание и увлеченность кинозрелищем.
2. Эстетические критерии определяют выбор авторами фильма объекта съемки—они обязательны. Объект значим лишь потому, что ими обладает. Все остальные функции киноизображения в «картине», даже информативные, отходят на второй план.
3. Для продуктивного восприятия зрелищных киноизображений на уровне кадра достаточно работы сенсорного и перцептивного уровня визуального восприятия. Они обеспечивают возникновение эмоциональности у зрителей в зависимости от предметного содержания изображения (установки на «приятное» и «выразительное»)³².
3. Для продуктивного восприятия картинных киноизображений необходима активизация высшего уровня визуального восприятия—операторного. На этом уровне возникающие эмоции носят личностный характер, потому что к переработке изображения подключаются опыт, оценка, возникают смысловые и логические связи, что приводит к постижению образной целостности кадра (последовательности кадров) на основании визуального суждения³³.
4. Зрелищные киноизображения всегда создаются как монологичные, и поэтому обладают нескрываемой суггестивностью по отношению к зрителям. В этом одна из причин того, почему зрелищность неразрывно связана с массовым сознанием, в котором проявление личностного начала затруднено. Зрелищно-монологическая эстетика в кино основана на стереотипных реакциях на киноизображения, которые формирует комплекс специальных приемов—от тотальности аналитического монтажа до стандартизации предметного содержания кадра³⁴. Монологическая природа зрелищных киноизображений воскрешает довербальные формы коммуникации, основанные на архаической партиципации (сопричастности)³⁵.
4. Картинные киноизображения всегда ориентированы режиссером на то, чтобы при их рассмотрении у зрителя возник внутренний диалог со снятым объектом реальности. Смысл такого «диалога», осуществляемого посредством созерцания,—это наделение изображенного предмета самодостаточностью и вневременным характером, что, в искусстве кино, похоже, равнозначно его эстетическим свойствам³⁶. Так возникает «общение»—диалог зрителя и «вещи», изображенной на экране.

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

6. Мощным средством создания зрелищности является чередование различных точек зрения на снимаемый объект. Это и позиция наблюдателя (камеры) по отношению к нему (ракурсы), это и удаленность от снимаемого объекта—его показываемая на экране крупность (планы). Постоянная смена на экране ракурсов и планов (преимущественно среднего и крупного) при активном монтаже резко активизирует зрительское восприятие действительностью киноизображения. При этом в киноповествовании драматургически может ничего не происходить, как при показе в фильмах «экшн» драк или погонь на автомобилях. Зрелищное киноизображение направлено на активное воздействие на зрителя.

7. С точки зрения киноповествования его микроуровень при приоритете зрелищности ориентирован на показ событий, вне зависимости от того, снимаются ли живые объекты или неодушевленные³⁸. Визуальные события, во-первых, связаны со сменой предметного содержания кадра. Во-вторых, с точки зрения протекания длительности фильма во времени в визуальных событиях акцентируются начало и завершение каких-либо действий или процессов (взрыв, удар, падение, др.), а также резкая смена стилистики киноизображения.

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

6. Важнейшими средствами создания картинности являются приемы, позволяющие зрителю: 1) отождествиться со статичным «взглядом» камеры³⁷, в особенности, при съемке сверхобщих планов, для достижения при долгом рассматривании кадра эффекта реального присутствия на месте действия; 2) занять вместе с камерой позицию наблюдения, невозможную в реальной жизни (движущаяся камера, деформации скорости движения, аэросъемка); 3) войти во внутренний диалог со снимаемым объектом (крупные «говорящие» планы, прежде всего, лиц—и не только людей—с акцентом на выражении глаз и мимике), чтобы постичь мотивацию поведения живого существа и (как в случае с охотой скопы), раскрыть эстетические свойства в предметном содержании кадра.

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

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

8. При создании картинного киноизображения режиссер фильма и его творческая группа направляют свои усилия на то, чтобы в снимаемых материальных объектах, часто рядовых, выявить нечто универсальное, общезначимое для людей в духовном плане, открыть в сиюминутном приметы вечного³⁹. Художественный эффект картинности связан не столько с тем, что показано на экране, сколько с пробуждением в зрителях их собственного эстетического и интеллектуального потенциала.

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

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

В наши дни, за исключением историков кино, основной массив зрителей (да и представителей кинообщества) склонен забывать, что документальное кино до 80-х годов прошлого столетия именовалось «хронико-документальным». Его задачи еще на заре кинематографа были осознаны кинообществом как одни из важнейших ресурсов нового вида искусства: *объективно запечатлеть в изображении состояние реального мира*, когда содержание кадра рассматривается, в первую очередь, как визуальный документ, а уже во вторую, если не в десятую—как творческое самовыражение оператора и режиссера. Именно по этим бесценным экранным свидетельствам зрители сегодня могут увидеть-узнать, как выглядела жизнь людей много десятилетий тому назад. На столкновении реальной истории нашей страны, представленной средствами хроникальных киноцитат, и, соответственно, изображений-фактов, с комментариями этой истории в стилистике телеизображения строится киноповествование в авторском неигровом фильме А.Сидорова «Кинофеноменология».

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

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

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

—это использование возможностей реального освещения без применения искусственных источников света;

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

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

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

В первой половине XX века данные три типа киноизображения—фактуальное, зрелищное и картинное—осваивались режиссерами неигрового кино опытным путем. Как мне представляется, жесткого разграничения между перечисленными типами не было никогда, а их применение в съемочной практике и затем в режиссуре сводилось, в первую очередь, к осознанию *их различных функций при восприятии зрителем экранных изображений и, соответственно, в киноповествовании*. Для кадров-фактов на первый план закономерно выходили информативная и констатирующая функции. Для кадров-зрелищ—экспрессивная и стилистическая. Для кадров-картин—эстетическая и ценностная. Однако функциональный анализ киноизображений—это проблема, которая мало разработана в киномысли, и она требует самостоятельного разговора.

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

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

Дело не только в возникновении новейших технологий съемки, позволяющих в неигровом кино зафиксировать еще никем не снятые объекты,

их состояния и проникнуть взглядом камеры в неизвестные киноэкрану качества и свойства материальной природы вещей. Подчеркну, именно материальной природы, которая для неигрового кино всегда первична по отношению к природе духовной. Существо же открытий в документалистике и научно-популярном кинематографе 80-х–2000-х годов, на мой взгляд, связано с обретением этими видами киноискусства большей творческой свободы в обращении со зрелищностью и картинностью, которые всегда были прерогативой кино игрового. Новые качества киноизображения не конфликтовали с фактуальностью, не оспаривали ее приоритет в неигровом кино. *Зрелищность и картинность предоставили режиссерам и операторам большую свободу в организации экранных событий—как их визуального существования, так и их временной природы.* Что не могло, естественно, не сказаться на самом киноповествовании и его эстетических достоинствах.

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

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

Я не рискну утверждать, что подобный метод работы с этими качествами киноизображения режиссером в деталях осознан, но сама организация киноповествования и его строение (композиция) в трилогии свидетельствуют о том, что художник полагает их важнейшими носителями собственно художественных концепций в своих фильмах. И картинность, и зрелищность формируют вначале выбор автором объекта съемки и его видение, затем сам характер работы с оператором во время съемок, после—необходимую обработку отснятого материала и, наконец, монтаж. В результате все это наделяет фактуальное, по сути, киноизображение такой образностью, которая вызывает новое, сильнейшее, причем, разноплановое эмоциональное восприятие. Оно не свойственно документально отснятому материалу, который подает на экране реальность как визуальный документ, как зримый

факт: ведь фактуальные изображения не вызывают у зрителя особых переживаний, поскольку носят объективно-констатирующий характер.

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

В дальнейшем режиссер раскроет актуальность и вневременной характер образа «вавилонской башни» именно сегодня—в эпоху новейших коммуникативных технологий и тотальности СМК. Неслучайно Реджио в «Накойкацци» будет широко применять компьютерную анимацию как средство обработки и трансформации изображений, снятых фактуально. Так, кадры младенцев разных рас, умиленно сучащих ножками, компьютерным путем множатся и создают мультиэкранное метафорическое изображение—также образ, но теперь зрелищной природы—человечества, пребывающего в состоянии дорационального инфантилизма. Так, сгустками воли и насилия над человеческим телом будут по диагонали кадра пролетать гимнасты, напоминающая о стилистике фильмов Лени фон Рифеншталь со всеми вытекающими аллюзиями. При этом межкадровый монтаж задается, как обычно в фильмах Реджио, музыкой Филиппа Гласса—ее ритмическими структурами и повторяемостью мелодико-ритмических формул. Так, будет показано посредством именно зрелищных изображений то, что трудно себе даже представить визуализированным—культуральные коды массового сознания и манипулирование ими. В одном из эпизодов «Накойкацци» они напрямую связываются режиссером с методами копирования и тиражирования уже известного образца, созданного основоположником поп-арта Энди Уорхоллом.

В целом, «Накойкацци» является апофеозом зрелищности в неигровом кинематографе Реджио. Этому способствуют и визуальные трансформации снимаемых объектов, и интенсивнейший монтаж, по сути—клиповый. Зрелищность здесь также работает на создание образов, но образов, адекватных по содержанию природе зрелища как такового, самому его существу. Напомним, что зрелищность в кино напрямую связана с фиксацией внимания зрителей на чем-то уникальном, экстраординарном, но при этом синоминутном, мгновенном. Художественный эффект кинозрелища сводится к тому, что подобные состояния материального мира (или их иллюзии, достигаемой всем репертуаром спецэффектов) и события в нем практически нельзя увидеть в реальной жизни. Кроме того, визуальная информация, поступающая с экрана, должна быть принципиально ориентирована на новизну, разнообразие

и на изменения. Причем, скорость чередования кадров, приближающаяся к порогам визуального восприятия, усиливает зрелищность киноизображения. Все это в избытке присутствует в философской притче Реджио о состоянии современной культуры Запада и о роли насилия в ней. И действительно, зрелища всегда кем-то организованы, и в них, так или иначе, наличествует либо мифотворческий, либо идеологический компонент, которые изменяют сознание людей. Получается почти по Ги Дебору: культура как процесс непрерывной спектакуляризации, являющейся по своей природе насильственным превращением реальности в иллюзорно-симулятивное зрелище...⁴⁰ Когда осознаешь, каким серьезным проблемам, актуальным для современного состояния общества, посвящен этот фильм, становится понятным, почему его трагическая дидактичность вызывает такое осуждение у кинокритиков постмодернистского толка, забывающих о том, что зрелища в культуре всегда были принципиально дидактичными в своем существе.

При этом композицию «Накойкацци», логику ее построения воспринять очень непросто. Здесь Реджио рискнул применить, подобно А.Рене в фильме «Прошлым летом в Мариенбаде», Ф.Феллини в «Риме» и А.Тарковскому в «Зеркале», наиболее сложную для постижения зрителем повествовательную структуру—вариативную ассоциативную⁴¹. И вот что любопытно: режиссер на микроуровне киноповествования—на уровне событий (единиц киноповествования, связанных с изменением предметного содержания кадра) работает с кадрами-«зрелищами». Но при организации целостности киноповествования прибегает к принципу, который естественен при переработке визуальных «картин»: их смысловая и формальная целостность воспринимается только как следствие и в результате внутренней активности созерцателя. Такой принцип организации киноповествования требует активного зрительского соучастия (а не пассивного потребления визуальной информации, как в «зрелище») при осмыслении каждого эпизода в фильме. Подобная—остро индивидуализированная—трактовка киноповествования и его организации—также одна из примет авторского начала в «Накойкацци».

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

Беспрецедентное в мировом кино замедление движений позволило Реджио создать трагическую картину, в которой визуализируется сущность примитивного и непродуктивного физического труда. В результате возникает образ социальной безысходности, из которой не могут вырваться те, кто живет в промышленно неразвитых странах. Эта социальная безысходность, поданная режиссером как картина, передается на экране медленными движениями изнеможенных от недоедания грязных тел; истощенными руками и ногами—мы успеваем рассмотреть, как вздуваются от непо-

мерных для человека усилий жгуты мышц; общей для всех маской страдания, которая, кажется, является для всех единым лицом; автоматически трудовыми действиями, длящимися бесконечно—в них исчезают личности каждого, и на такой автоматизм каждый обречен. Даже смерть—гибель одного из рабочих—ничего не в состоянии изменить в этой тотальной обреченности. И хотя его друзья на руках поднимают тело—жест для экрана патетический—над уровнем толпы как самой земли, замедленность движения «снимает» и пафос, и социальные аллюзии. Образ такой картины приоткрывает универсальные и, увы, печально-неизбежные апории нашей жизни: труд, как и страдания, вечны. Их может прекратить только смерть. Но и она тоже вливается в этот непрекращающийся медленный поток плазмы человеческого существования.

С подобной трактовкой Реджио картинного киноизображения едва ли не напрямую резонируют мысли З.Кракауэра, хотя они были высказаны по поводу изобразительной эстетики шведского кино 30-х гг. XX века, его своеобразной «замедленности». Кракауэр полагает, что медленный темп драматического действия связан с резким уплотнением визуальных событий: «Теперь объясняются частые длинноты в шведских фильмах при показе картин природы или портретов людей. Вместо того, чтобы прерывать действие, эти картины становятся его неотъемлемой составной частью. Они делают наглядным бытие, в котором действие в узком смысле слова проявляется весьма нерешительно; чем глубже они трактуют природу, тем отчетливее человек осознает ее как решающую силу»⁴².

Если осмыслять эти суждения Кракауэра в ракурсе природы экранных визуальных событий, то получается, что в зрелищных и картинных изображениях событийность различная. В зрелищных кадрах (и, соответственно, в киноповествовании зрелищных фильмов) событийность внешняя. Характер ее воздействия на зрителя очень жесткий. Он, в первую очередь, инструментальный, лишь во вторую—содержательно-смысловой и в последнюю, быть может, образный—то есть художественный, как в подавляющем большинстве современных суперзрелищных игровых фильмов. Подобная событийность «заложена» и в предметном содержании кадров, и в их чередовании—в соотносении друг с другом, в результате активно воздействуя на процесс зрительского их восприятия, по сути, формируя его. Человеческое сознание и рациональность при просмотре подобных изображений пассивны, потому что, замерев от напряжения, зритель, в прямом смысле разинув рот в потрясении, вливается глазами в экран. Событийность же картинных кадров иная—внутренняя, психологическая, а не инструментальная, по своей природе. Похоже, именно это ее свойство подразумевал Кракауэр под «уплотнением» и способностью картинных изображений делать «наглядным бытие». В подобных изображениях темп киноповествования, замедляясь по замыслу режиссера, имитирует скорость рассматривания человеком объектов реальности в самой жизни. И эта скорость неразрывно связана с его свободным волеизъявлением, с его внутренними потребностями и ценностями, активизирующимися в момент созерцания. Именно они резко усиливают проникающую—то есть осмысляющую суть вещей—природу зрения, создавая эффект «уплотнения визуальных событий» на киноэкране⁴³.

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

Иначе работает Реджио со зрелищностью и картинностью в первом фильме из трилогии—общепризнанном шедевре «Коянискацци». Эти свойства киноизображения напрямую влияют на строение фильма, обуславливая его композицию и ее динамику. Фильм начинается и заканчивается образами катастрофичности упований современной западной Цивилизации (именно так, с заглавной буквы, потому что это—один из главных образов-концептов фильма, который формирует в нем драматургический конфликт, воплощенный, правда, исключительно средствами изображения) на технический прогресс—начало и завершение полета американского космического корабля, закончившегося, как известно, гибелью астронавтов. Это—полностью картинные эпизоды, создающие композиционную «арку»: очень длинные планы сгорающих при взлете «Челледжера» ферм в начале фильма и медленно падающие его горящие обломки в его финале. В «Коянискацци» есть пролог, также картинный по характеру изображения: медленный «наплыв» на ритуальные фигурки человека, скорее всего, принадлежащие культуре индейцев хопи, с языком и мифологией которых связаны названия картин трилогии.

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

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

В фильме «Коянискацци» становится также очевидным: и картинные, и зрелищные изображения обладают своей красотой. То есть, эстетический компонент присущ им обоим. Но красота—разная. И, как в случае с

хищными птицами, *ее формируют не столько пространственно-предметные характеристики изображения, сколько временные, связанные с видами экранного движения*: это движение камеры, внутрикадровое движение и монтаж (психологическое движение в фильме отсутствует). Чтобы понять эти, почти неуловимые, различия, рассмотрим более подробно эпизод с самолетом и типичные для фильма съемки небоскребов.

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

Существо суггестивности подобных эпизодов во многом обуславливается тем, как Филипп Гласс сумел подстроить ритмическую пульсацию музыки к ритмам и темпу внутрикадрового движения. Подобную виртуозную синхронизацию музыки и изображения восприятие обычно не замечает. Только почему-то зрители заворожено буквально впадают в ступор на экране, не отдавая себе отчета в том, что их к этому понуждают бесконечные повторения мелодико-ритмических формул в минималистской музыке Гласса. В подобных зрелищных эпизодах, где скорость заснятых движений техники соответствует реальной, кинокомпозитор сочиняет музыку «под изображение». Но когда Реджио после съемок подлинного движения автомобилей по автостраде или режима работы метро, пропускающего через турникеты пульсирующие количеством массы людей в зависимости от времени суток, начинает работать над трансформацией внутрикадрового движения, преимущественно ускоряя его, реже—замедляя, то здесь уже режиссер, чтобы добиться синхронизации музыки и внутрикадрового движения, следует за темпом и ритмом фрагментов, сочиненных композитором раньше⁴⁴.

Реджио не был бы великим художником, если бы не осознавал: сегодня технические устройства столь совершенны и удивительны, что способны завораживать человека. Именно подобную зачарованность людей собственным могуществом и совершенством своих рукотворных творений представляет картинный эпизод с «Боингом», медленно движущимся по полосе аэродрома. В ярком солнечном освещении, в струях раскаленных газов от двигателей, которые размывают отчетливость для камеры формы и истинного размера этого агрегата, самолет, в конце концов, рулит прямо на объектив. Не каждый зритель сразу сможет даже определить, что изображено в кадре. Замедленное движение, нижний ракурс, постепенное «показывание» самолетом то своего носа, то корпуса с рядами окон и с отростком крыла (кадры являются, по сути, крупными, потому что громадный «Боинг» целиком в рамку экрана не помещается), вибрирующие—и от того змеящиеся—цветные полосы на фюзеляже,—все это и многое другое, благодаря картинному изображению, представляет этого монстра из металла, тем не

менее, как явление чуда едва ли не внеземного происхождения. Реджио создает образ самолета как объекта, пугающего и чуждого всему человечески-природному, но одновременно и прекрасного.

В этом эпизоде музыка Гласса по темпу и ритмической организации диаметрально противоположна характеру внутрикадрового движения «Боинга». Трансформация очертаний самолета и замедленность его движений, более того, смещение всех иных параметров реального пространства (из-за вибрации раскаленного воздуха) внутри кадра, наконец, картинность изображения вступают в конфликт с энергичными ритмами музыки. Именно она настраивает восприятие зрителя, подсказывая ему: это—техника, это—Цивилизация, это—зрелище. Получается, что в эпизоде «Боинга» Реджио соединяет два пласта временной организации. Один из них связан с картинным изображением и воплощает такое *качество времени, как его непрерывность, посредством торможения личного событийного времени зрителя* с возможным впоследствии—при смысловой переработке изображения—преобразованием в универсальное время вечности. Второй пласт связан с музыкой. Ее ритмическая агрессия и трансгенная монотонность, наоборот, акцентируют *краткость периодов, из которых состоит любой процесс, их прерывистость*. Подобный музыкальный материал традиционно используется в кино именно в зрелищных эпизодах. В результате эпизод с «Боингом» создает художественный образ какого-то болезненного величия, которое свойственно техногенной Цивилизации, что пронизательно почувствовал режиссер и воплотил в точной аудиовизуальной форме.

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

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

Показательно, что в первой части фильма, посвященной стихиям Природы, режиссер сознательно избегал визуализации времени. Дело в том, что

мы начинаем воспринимать образы физического времени на экране, если движения чего-либо, действия (если речь идет об одушевленных объектах съемки) или процессы соотнесены режиссером с биологическим временем человека. Поэтому облака с любой скоростью могут мчаться над сколь угодно экзотическими ландшафтами; водные пространства сколько угодно можно снимать как покрытые чешуей ряби, так и со вздымающимися валами. Это—природные процессы, показ которых на экране смыслово связан с универсальным временем вечности. Небеса и земля с водами под ними—едва ли не визуальные синонимы «всегда» для быстро и кратко живущего человека. Вот подлинная причина картинности подобных изображений.

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

А где же в Цивилизации находит себе место человек? Ответ режиссера на этот закономерный вопрос глубоко пессимистичный. На улицах, в метро, в гипермаркетах люди показаны как ручейки муравьев, бесцельно снующих по городским артериям. Их деформированные по скорости движения—не более чем бессмысленная суета, выдающая низведение Цивилизацией «венца творения» до уровня придатка техники. Такое человеческое сообщество у Реджио достойно лишь зрелищного изображения, обретающего в этих эпизодах свойства критического и суждения, и осуждения. Только один раз художник, снимая людей, прибегает к картинным изображениям. Это статичные кадры-портреты, в которых не скрывается их связь с аналитизмом портрета в живописи и фотографии. Персонажи смотрят прямо в объектив камеры, с достоинством давая во взглядах, в основном, стоически-печальных, отражение своих личностей и своих непростых судеб в современном мире.

Но по мере развития сюжета о мире городов и техники, поглотивших Природу, Реджио вводит мотив их руинизации. Запустение, бедность, грязь и безлюдье, как болезнь, изнутри разъедают сверкающие фасады урбани-

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

С точки зрения событийности изображения на микроуровне киноповествования нет столь сильнодействующего приема, нежели показ взрывов и других грандиозных пиротехнических эффектов. Проакцентирую: в киноизображении нет ничего более зрелищного, чем разрушение целостности чего-либо (дома, плотины, плоти земли фонтаном магмы, когда пробуждается вулкан, тела человека или внеземного монстра, др.) средствами взрыва. Это, по идее, должно означать, что кульминацией фильма станет суперзрелищный эпизод подрыва городского микрорайона.

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

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

сер снова использует прием повтора, чтобы превратить визуальное событие взрывов из зрелищного в картинное изображение.

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

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

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

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

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

Визуальные конфликты, обычно поддерживающие конфликт драматургический, в киноискусстве изредка практикуют режиссеры игрового кино, причем, большие мастера. Чаще всего визуальная конфликтность осуществляется посредством осознанного отношения к предметному содержанию кадра: режиссер, работая в павильоне, или при съемках на природе целенаправленно формирует две визуально контрастных предметных среды. И та, и другая среда представляют от какой-либо из сторон конфликта, являясь для каждой местом действия⁴⁵. Но еще С.Эйзенштейн в статье «Драматургия киноформы» предвидел возможность в кино визуального конфликта, осуществленного исключительно пластическими средствами и даже возможность существования изобразительной драматургии. «Если драматургия есть не что иное, как развитие конфликта во времени, то почему этот конфликт обязательно должен быть конфликтом человеческих отношений? Точно так же это может быть и чисто изобразительный конфликт—Эйзенштейн приводит десять видов таких конфликтов (графический, пространственный, световой, темповый, конфликт объемов и др.)»⁴⁶.

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

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

время просмотра фильма сам должен находить пространственные и другие типологические признаки и свойства предметов, отобранных режиссером и запечатленных камерой.

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

<i>Образы Природы</i>		<i>Образы Цивилизации</i>	
Визуально воспринимаемые качества и свойства изображенных объектов	Предметное содержание кадра	Визуально воспринимаемые качества и свойства изображенных объектов	Предметное содержание кадра
Криволинейность	Ландшафты земли, горение объектов, облака, воды, фигуры людей и их лица, распределение света и тени	Прямоугольность	Технические устройства, современная архитектура, промышленные и градостроительные комплексы, улицы
Пластика	Свойство снятых таких материальных объектов, которые появились в результате эволюции, в том числе и людей	Геометричность	Свойство снятых современных материальных объектов, которые появились в результате цивилизационно-технической деятельности человека
Органика	Люди как жертва технической Цивилизации (иные органические объекты съемки отсутствуют)	Механика	Все движущиеся внутри кадра искусственно созданные объекты съемки, в том числе и люди как элемент технической Цивилизации
Вечность	Природные процессы и образы личности, воплощенные в картинных изображениях	Мгновенность	События и состояния, возникающие в связи с материально-предметным миром Цивилизации, которые воплощены в зрелищных изображениях

Обнаруженные приемы создания визуального конфликта в фильме Годфри Реджио «Коянискацци» технически виртуозны и необычны для

всех видов кино. Подобная изощренность творческого метода режиссера может служить одним из аргументов в пользу высказанного мною ранее утверждения, что документалистика сегодня оказалась на переднем рубеже новаторства в искусстве кино.

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

Подводя итоги:

о различиях между зрелищем и зрелищным киноизображением

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

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

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

Но по размышлению не все оказывается столь очевидным.

Терминологическая путаница, связанная с «несостыковками» референций у таких, на первый взгляд, близких понятий, как «зрелище» и «зре-

лищность», увы, имеет серьезные основания, и в сфере киномысли, и, что гораздо важнее, в самой истории мира кино.

Еще раз вспомним существо теоретических концепций Н.Хренова и С.Филиппова, в которых—так или иначе—просвечивает проблематика нашего «кино как зрелища». Вопрос сводится к генеалогии кино—конкретным предшественникам нового вида искусства. Оба исследователя признают действие в фильме двух начал—вербального и изобразительного. Отсюда, по концепции Н.Хренова, в фильмах возникают две эстетические ориентации—эстетика рассказа и эстетика показа, о чем уже говорилось. Но в понимании истоков этих эстетических принципов исследователи расходятся. Н.Хренов полагает, что эстетика рассказа связана с влиянием на кино литературы, в то время как эстетику показа на ранних этапах его развития обеспечивал балаган, цирк. С.Филиппов же считает, что «кинематограф (по крайней мере, ранний) тяготеет к двум непосредственным предшественникам—к фотографии и к театру: его можно с равным успехом рассматривать как запечатленный театр и как движущуюся фотографию. Таким образом, возникает простейшая методологическая оппозиция: “кино, ориентированное на театр” / “кино, ориентированное на фотографию”»⁴⁷. Для Н.Хренова связи кино со «зрелищем» во всех аспектах являются едва ли не основным предметом исследования, в то время как С.Филиппов, так много внимания уделяющий визуальной стороне кино, практически им не пользуется. В чем же дело? Только ли в отличиях позиций обоих исследователей на происхождение нового вида искусства?

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

Для Н.Хренова же изначально новый экранный вид художеств оказывается немислим без *зрительного зала*. Причем зрителя как социокультуральной категории. Все фильмы, которые попадают в поле зрения исследователя, незамедлительно включаются в контексты, формировавшие запросы тех, кто пришел—и с разными целями—в кинотеатр. Постоянно говоря при этом об «искусстве кино», Н.Хренов ищет фактор, который ранее уже сформировал опыт и ценностные установки зрителя, стремившегося поглазеть на новый для него «балаган». Таким фактором, что вполне логично и научно корректно, в культуре является древнейший *опыт восприятия зеваками зрелищ*. Понятно, почему в качестве главного предшественника, формировавшего для зрительской аудитории «принцип показа», в этой концепции становится цирк. Цирк, естественно, как всякое площадное со-

бытие, является зрелищем, причем, зрелищем «живым», воспринимаемым непосредственно, как пожар или коррида.

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

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

Кинематограф (но не искусство кино!), очевидно, начинал свой путь в культуре как еще одна форма зрелища. Документалистика не была исключением, о чем свидетельствует реакция публики на знаменитые кадры с паровозом братьев Люмьер. Но впоследствии атавизмы зрелища оказались более привлекательными для игрового кино, которое охотно демонстрировало потрясенным зрителям разнообразнейшие «чудеса», построенные на трюковых спецэффектах. У документального же кино общество востребовало информативную функцию. Хроника, использовавшая фактуальные изображения, позволяла не только узнать о случившихся событиях из газет, но и увидеть эти события, став тем самым их свидетелем, хоть и с опозданием. Стилистическая нейтральность, которую обеспечивала констатирующая функция изображения, в ранних документальных фильмах предоставляла возможность публике в кинозалах пережить эффект присутствия по отношению к реальным событиям.

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

Но еще в первой половине XX века в творчестве крупнейших режиссеров-документалистов в связи с проникновением авторского видения реальности в неигровое кино обнаруживается стремление использовать два других типа киноизображения—зрелищное и картинное в полном соответствии с теми художественными возможностями, которые они предоставляют авторам фильмов. Малопонятные современному зрителю откровения «Человека с киноаппаратом» Дзиги Вертова были связаны с тем, что он стремился обнаружить картинность—то есть эстетический и ценностный факторы—в тех непрезентабельных объектах съемки, которые типичны именно для кинохроники того времени. На сочетании картинных, зре-

лищных и фактуальных эпизодов построен разнохарактерный по эмоциональности и очень поэтичный документальный фильм Вальтера Рутмана «Берлин. Симфония большого города». В нем фактуальные изображения хроники создают объективный «портрет времени». Они оказываются связующим звеном между статикой картинных эпизодов, открывающих в этом времени вечные ценности и универсальные проблемы, и динамикой зрелищных кадров—своего рода кинематографической апологии движения, которая пронизывала мироощущение людей первых десятилетий XX века. Подлинным прорывом неигрового кино в сферу зрелищности было творчество Лени фон Рифеншталь. Именно зрелищность наделила ее фильмы монументальностью, пафосом и мифотворческими ресурсами, которые резонировали с идеологическим контекстом нацистской Германии. Но последнее обстоятельство отнюдь не отменяет сильнейшего эмоционального воздействия на зрителя ее фильмов и сегодня—в то время, когда сам контекст давным-давно исчез. А это означает, на мой взгляд, следующее: *как зрелищность, так и картинность в экранном изображении активизируют в сознании зрителя определенные глубинные, часто неосознаваемые, психологические потребности.*

Для того, чтобы понять, какие это психологические потребности, излишне вспомнить о том, что, несмотря на все филиппики в сторону массового кинематографа и таких его «чудищ», как блокбастеры⁴⁸, любой зритель, даже самый неискушенный, смотрит фильм наедине с собой и изображением. Это обстоятельство реально уравнивает шансы у трех типов киноизобразительности быть востребованными зрительской аудиторией. Но мы знаем, что в практике кинематографа этого не происходит, и в чисто количественном плане сегодня доминирующей оказывается зрелищность. Значит, отвечая на запрос зрителей, продюсеры и режиссеры вынуждены считаться с их потребностью в фильмах динамичных, событийных, увлекательных. Иное дело, почему им подобные фильмы нужны?

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

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

ные типа игр и реалити-шоу, не говоря уже о компьютерных играх с их фактором интерактивности) становятся своего рода эскейпизмом, погружением в такую реальность, симулируемую экранным изображением, которая *создает иллюзию полноценной самоактуализации*.

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

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

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

Поэтому прежде чем безоговорочно осуждать либо, наоборот, превозносить зрелищность в кино, вспомним вот о чем. В истории отечественного кино такие разные по эстетике и творческим устремлениям их авторов фильмы, как «Война и мир» С.Бондарчука и «Андрей Рублев» А.Тарковского были одновременно шедеврами зрелищности. Оба мастера в этих фильмах в подавляющем большинстве эпизодов так продумывали, а затем организовывали съемочный процесс, впоследствии работая с

монтажом, что умели события (и визуальные, и драматургические) в самых важных сценах вначале подать как зрелище, а затем перевести изображение в картинное. Именно в подобном направлении велась работа над сложнейшими в постановочном плане сценами бала или батальными эпизодами в «Войне и мире» Бондарчука. Как переполненные событийностью, причем отрицательного плана, строились Тарковским эпизоды взятия татаро-монголами собора или жестокого и натуралистичного ослепления в лесу гридьями князя мастеров-зодчих, чтобы они не возвели другому владельцу такого же прекрасного строения. Перевод изображения из зрелищного в картинное становился приемом режиссуры. Он держал в напряжении аудиторию, как полагается фильму со зрелищными кадрами, и одновременно просвечивал своим высшим художественным смыслом для тех зрителей, которые в нем нуждались, которые стремились его открыть в киноповествовании и режиссерской концепции фильма.

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

При экспансии зрелищности в современное неигровое кино уже нельзя не замечать, как повышается степень воздействия на зрителей его основной творческой задачи—просветительской, поддерживаемой теперь резко возросшей эстетизацией снятых подлинных объектов материального мира. Ну и, как при любых резонансах архаического зрелища, в современном зрелищном киноизображении резко возросло его эмоциональное воздействие на зрителя, что так важно для документального и научно-популярного кино. Именно усилением зрелищности изображения объясняется возникающая «вдруг» привлекательность этих видов кино для зрителя⁴⁹.

Полагаю, что похожая ситуация обнаружится и в кино игровом. В нем творческая группа фильма, работая как с реальными объектами съемки, так и создавая их «заменителей» посредством разнообразнейших спецэффектов, нацелена на создание увлекательного и динамичного зрелища, чтобы обогатить, сделать более выразительным и детализированным видимый

на экране мир. Все это делается с одной целью: массовый зритель должен снова и снова приходиться в кинозал, получать свою порцию развлечений и связанных с ними удовольствий. Но процессы зрительского потребления (зрелищ в частности и визуальной культуры в целом) изучаются иными методами, нежели эстетические феномены, каковыми являются искусство кино и произведение в нем—конкретный фильм.

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

1. Пушкин А.С. О народной драме и драме «Марфа Посадница» // Полн. собр. соч. в 10-ти томах. Изд. 2. Т. 7. М. 1958. С. 213.

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

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

4. Нойманн Э. Происхождение и развитие сознания. Киев. 1998. С. 444.

5. Тень—понятие, которым Юнг описывает ту сторону личного и коллективного бессознательного, которая ассимилирует зло, образ Противника, является формой эгоизма личности, готовности защищаться или атаковать, наконец, обуславливает способность личности отличать себя от коллектива. См.: там же. С. 362–364.

6. Там же. С. 445–446.

7. Кракауэр З. Природа фильма. Реабилитация физической реальности. М. 1974. С. 68.

8. Хренов Н. Кино. Реабилитация архетипической реальности. М. 2006. С. 49.

9. Там же. С. 66.

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

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

12. В последние четверть столетия можно говорить о том, что сложились два термина, которыми обозначаются яркие фильмы и их признание публикой. Публика бывает разная. И термины потому разные. Более традиционная среда, представляющая научную и художественную элиту старшего поколения, предпочитает называть художественно состоятельные филь-

мы «шедеврами». Более молодая аудитория, выделяя фильмы, заслужившие ее признание как актуальные по тематике или идеологии (при этом часто безотносительно их художественных достоинств), именует такие произведения «культовым кино», «знаковыми фильмами».

13. *Любнер К.* Истина мифа. М. 1996. С. 284.

14. Референция—отнесенность актуализированных (включенных в речь имен), именных выражений (именных групп) или их эквивалентов [типа «кино как зрелище»—Л.Б.] к объектам действительности (референтам, денотатам). <...> К осуществлению идентифицирующей референции, связанной с прагматическим фактором, наиболее приспособлены <...> имена собственные, номинативную функцию и обладающие свойством единичной референции независимо от условий коммуникации. См.: Лингвистический энциклопедический словарь. М. 1990. С. 411.

15. *Хогарт У.* Анализ красоты. Л. 1987. С. 130.

16. *Энттейн М.* Знак пробела. О будущем гуманитарных наук. М. 2004. С. 666.

17. Письмо В. фон Гулевичу, 13.XI.1925 // *Рильке Р.-М.* Ворсведе. Огюст Роден. Письма. Стихи. М. 1971. С. 305. Цит. по: *Энттейн М.* Знак пробела. О будущем гуманитарных наук. М. 2004. С. 667.

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

19. *Zillmann D.* Empathy: Affect from bearing witness to the emotions of others // Bryant J., Zillmann D. (Eds.) Television viewing and physiological arousal. Hillsdale. Lawrence Erlbaum Associates. 1991. Там же: *Zillmann D.* The logic of suspense and mystery.

20. *Бахтин М.* Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. М. 1965. С. 8.

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

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

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

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

24. *Михалкович В.* Изобразительный язык средств массовой коммуникации. М. 1986. С. 124.

25. «В эпизодах, где сопоставлено “вообразительное” видение и “фотографическое” зрение, между ними присутствует посредствующее звено—обычный взгляд [курсив мой—Л.Б.]. Так видится Марселло пришедшая с визитом Альбертина. Она просто девушка, как другие: с ней можно болтать, флиртовать, даже разговаривать чуть свысока. “Вообразительное” видение и “фотографическое” зрение суть отклонения от обычного взгляда. Отклонения противоположны по своей направленности. Если “вообразительное” видение—это удаление от

объекта, то «фотографическое» зрение, напротив—приближение к нему, причем не обязательно пространственное». См.: Михалкович В. Указ. соч. С. 106–107. Размышлениям о различных формах зрения, наличествующим в киноизображении, посвящены с. 90–114.

26. Толковый словарь живого великорусского языка Владимира Даля. Репринт. М. 1881. Т. 1. С. 694.

27. Там же. Т. 2. С. 94.

28. Ожегов С. Словарь русского языка. М. 1985. С. 231.

29. Специальный интерес автора к экранным материалам на эту тематику позволил установить любопытное обстоятельство, имеющее отношение к проблеме фильма как целостного и оригинального произведения в искусстве кино. Дело в том, что изначально снимается (создается, задумывается режиссером) не фильм как художественное единство, а как документальный материал с определенным предметным содержанием (объект съемки). Крупные, всемирно известные операторы-анималисты (они часто становятся и режиссерами фильмов, появляющихся впоследствии) специализируются на документальных съемках того или иного вида животных. Получение подобного материала—процесс чрезвычайно сложный, трудоемкий и затратный, требующий полной самоотдачи и величайшего мастерства оператора, который в этом случае может считаться творцом-художником. Затем уже у продюсеров BBC или NGS возникает замысел научно-популярного фильма на ту или иную тему, и отснятый материал начинает компоноваться в соответствии с содержанием произведения, которое подчинено какой-либо научно-просветительской идее. Оператор, отснявший материал, может быть его режиссером, а может и не быть, потому что часто драгоценный документальный материал «разбавляется» иными документальными эпизодами, получить которые не составляет никакого труда. Так одни и те же эпизоды начинают кочевать из фильма в фильм.

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

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

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

31. Психологи отмечают, что экранные изображения секса, насилия и агрессии вызывают как повышенный интерес у зрительской аудитории, так и наиболее заметные сдвиги в системе

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

32. *Березовчук Л.* Феномен киноповествования (к предварительному определению смыслового поля понятия) // *Киноведческие записки*. № 89/90 (2008/2009). С. 235.

33. Там же. С. 236.

34. См. об этом: *Хренов Н.* Кино. Реабилитация архетипической реальности. С. 481–499; *Филитов С.* Указ. соч. С. 260–261.

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

36. «И вот для того, чтобы вернуть ощущение жизни, почувствовать вещи, чтобы делать камень каменным, существует то, что и называется искусством. Целью искусства является дать ощущение вещи, как видение, а не как узнавание; приемом искусства является “остранения” вещей и прием затрудненной формы, увеличивающий трудность и долготу восприятия, так как восприимательный процесс в искусстве самоделен и должен быть продлен». См.: *Шкловский В.* *Искусство как прием* // *О теории прозы*. М. 1929. С. 13.

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

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

Микроуровень—первый уровень киноповествования—подлинный объект восприятия в кино. Его задают смысловые единицы-кадры, хронометраж которых измеряется секундами и даже долями секунд при активном монтаже. Именно он, в первую очередь, а также другие виды экранного движения (внутрикадровое, психологическое и движение камеры) и лишь затем предметное содержание кадра формирует «визуальную плотность» киноповествования. Микроуро-

вень состоит из *визуальных событий, действий и состояний*. Композиционно он формируется межкадровым монтажом, а также длительностью (хронометражом) каждого кадра. В образно-смысловом плане микроуровень связан с предметным содержанием кадра. Микроуровень киноповествования создает исключительно режиссер. Собственно, эта сторона киноповествования и является фильмом—реальным объектом зрительского восприятия, поскольку микроуровень воплощается исключительно в аудиовизуальных формах. С одной стороны, микроуровень, создаваемый режиссером,—это чередование кадров, различных по своему предметному содержанию. Здесь на первый план выходят объект съемки, запланированный автором фильма, и межкадровый монтаж. С другой стороны, встречно предполагается психологическая активность зрителя при освоении творческих действий режиссера по организации последовательности кадров как визуальных событий друг в отношении с другом. Зритель воспринимает последовательность всего двух визуальных событий—кадра предыдущего в сопоставлении с кадром реально созерцаемым, который снова становится кадром предыдущим, формируя течение фильма как последовательность—поток визуальных событий. Кроме визуальных событий в микроуровень киноповествования входят действия и состояния. То есть: микроуровень киноповествования опредмечивает в изображении само течение времени в фильме.

39. Картинные киноизображения в своем существе, похоже, неразрывно связаны с религиозным пониманием истин о жизни. Еще св. Ириной полагал, что жизнь человека—это созерцание Бога. «В этой перспективе любовь к жизни, присущая каждому человеку, не ограничивается обычным поиском пространства, в котором можно осуществить себя и установить отношения с другими, но растет она в радостном убеждении, что собственное существование можно сделать “местом” откровения Бога, встречи и причастия с ним». См.: Энциклика *Evangelium Vitae* Святейшего Отца Иоана Павла II. Ватикан. С. 55–56.

40. *Дебор Г.* Общество спектакля. М. 2000.

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

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

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

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

42. *Кракауэр З.* Мориц Стиллер и шведский фильм // Киноведческие записки. № 54 (2001). С. 229.

43. Побуждающая на определенные реакции событийность зрелищных и—если угодно—«побуждающая» в человеке определенные переживания и мысли, собственно эффект присутствия событийность картинных киноизображений заставляет задуматься о кардинальных отличиях природы события в литературе и кино как основной категории повествования. Как известно, в нарратологии принято различать два типа событий и, соответственно, два типа по-

вестования: 1) повествование в его содержательном плане и события в нем (о чем повествует текст); 2) средства повествования, его «носители» и «события» формально-языковой природы, необходимые для «рассказа о чем-то» (языковая, композиционная, стилистическая и тропическая сторона текста). Изучение же того, как взаимодействует внутренний мир читателя с этими двумя аспектами литературного повествования, не входит в объект исследования нарратологии. Как следствие, и события в содержательном и формально-языковом его аспектах оказываются независимыми от сознания читателя, их перерабатывающего и воспринимающего. В системе литературоведческих (и нарратологических) представлений о повествовательном тексте и события, и само повествование, и организация его вербальных и структурно-стилистических «носителей» носят объективный характер.

Как можно было заметить, в киноповествовании, несмотря на его сходство с литературным в связи с наличием и содержательной стороны, и комплекса приемов, эту сторону воплощающих в звукозрительной форме, фактор зрителя играет неизмеримо более важную роль в сравнении с читателем. Очевидно, киноизображение (и, разумеется, в современном кино звуковое решение) *в силу своей образной (а не семиотической, как в литературе язык) природы* изначально вобрало в себя опыт существовавших ранее условных образно-пластических форм для имитации пространственных объектов и ее воздействия на зрителя. А согласно аксиоме теории сенсорно-перцептивных процессов в образной информации субъект и объект восприятия—едины. Именно по этой причине еще мысль Кракауэра обнаружила «уплотнение визуальных событий» в таких киноизображениях (картинных), в которых визуальные события, обеспечивающие зрелищность «картинки», принципиально отсутствовали на уровне самой эстетики шведского кино того времени.

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

45. Именно таковой была стратегия формирования визуальной стилистики, избранная Элемом Климовым при постановке «Прощания»—фильма, в котором, несмотря на преобладание съемок на натуре, никто не отмечал влияние эстетики документализма. С одной стороны, потрясающие пейзажи «рая на земле», в которые помещена деревня Матёра, а с другой—«ад наяву» рабочего поселка с типовой застройкой и присущим ей безумием, который возведен для крестьян затопленного острова и строителей плотины. Иными средствами создавал изобразительный конфликт Вонг Кар-Вай в фильме «2046». Жизнеподобная, реалистически достоверная стилистика изображения присуща бытовой линии фильма. Внутренний же мир главного персонажа связан с условным изображением, похожим на визуальные инсталляции в современной живописи.

46. Филлипов С. Указ. соч. С. 272.

47. Там же. С. 249.

48. Подорога В. Блокбастер. Поэтика разрушения // Фантастическое кино. Эпизод первый. / Ред.-сост. Н.Самутина. М., 2006. НЛЮ. С. 275–294.

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