

2

Томас Эльзесер
Мальте Хагенер

Теория кино

Глаз, эмоции, тело

5

4



Thomas Elsaesser, Malte Hagener. Film Theory. An Introduction Through the Senses

Second Edition

2015

Томас Эльзессер, Мальте Хагенер. Теория кино. Глаз, эмоции, тело

Перевод с английского

Санкт-Петербург
«Сеанс»
2016

ББК 85.373(0)
УДК 791.43.01
Э53



Издано при финансовой поддержке Федерального агентства по печати и массовым коммуникациям в рамках Федеральной целевой программы «Культура России (2012–2018 годы)»

Переведено и издано с разрешения авторов и издательства Junius

Эльзессер Т., Хагенер М.

Теория кино. Глаз, эмоции тело. — СПб.: Сеанс, 2016. — 440 с. — ил. — 16+

Переводчики: Сергей Афонин, Инна Кушнарера, Владимир Лукин, Владимир Правосудов, Оксана Якименко. Редакторы: Алексей Артамонов, Андрей Карташов. Научный редактор: Михаил Степанов.

ISBN 978–5–905669–21–7

В книге представлен исторический обзор кинотеории, охватывающий практически весь период ее существования. Материал организован вокруг вопроса «каковы отношения между кино, восприятием и телом?» и семи концептуальных метафор: окно и рамка, дверь, зеркало, глаз, кожа, орган слуха и мозг. В заключительной главе намечены пути для исследований кинематографического опыта в цифровую эпоху. Издание снабжено глоссарием с объяснением основных понятий. Книга рекомендована студентам и преподавателям гуманитарных вузов.

© 2007, 2010, 2015 Thomas Elsaesser, Malte Hagener

© 2007 Junius Verlag GmbH

© 2016 Мастерская «Сеанс»

Оглавление

Предисловие к русскому изданию 7

Введение. Кинотеория, кинематограф, тело и чувства 16

Глава первая. Кино как окно и рамка 38

«Окно во двор» — Конструктивизм — Реализм — Открытая и закрытая формы кино (Лео Броди) — Классическое кино — Рудольф Арнхейм — Сергей Эйзенштейн — Андре Базен — Дэвид Бордуэлл — Кино как витрина и дисплей

Глава вторая. Кино как дверь: экран и порог 78

«Искатели» — Вхождение в фильм — Этимология слова «экран» — Пороги кинематографа — Начало и титры — Неоформализм (Дэвид Бордуэлл / Кристин Томпсон) — Постструктурализм (Тьерри Кунцель) — Михаил Бахтин — Дверь и экран как мотивы фильмов Бастера Китона и Вуди Аллена

Глава третья. Кино как зеркало: лицо и крупный план 118

«Персона» — Бела Балаш — Крупный план и лицо — Лицо как зеркало бессознательного — Кристиан Метц — Жан-Луи Бодри — Аппаратная теория — Раннее кино и крупный план (Том Ганнинг) — Рефлективное удвоение в современном (авторском) кино — Зеркальные нейроны — Парадоксы зеркала

Глава четвертая. Кино как глаз: взгляд и пристальный взгляд 168

«Бегущий по лезвию» — Активный и пассивный глаз — Подвижный глаз раннего кино — Дзига Вертов — Аппаратная теория — «Молчание ягнят» — Историчность модусов восприятия — Режимы пристального взгляда — Большой Другой (Жак Лакан) — Славой Жижек — Паноптический взгляд (Мишель Фуко) — Самонаблюдение (Никлас Луман)

Глава пятая. Кино как кожа: тело и прикосновение 216

«Гравитация» — Возвращение к телу — Критика окулоцентризма — Феноменология, синестезия, интермодальность — Вивиан Собчак — Практики авангарда — Тело и жанр (Линда Уильямс, Барбара Крид) — Галпическое восприятие и «кожа фильма» (Лора Маркс) — «Столкновение» — Кожа и идентичность — «Новый Свет» — Акцентированный кинематограф (Хамид Нафиси) — Этнографическое кино — Зигфрид Кракауэр

Глава шестая. Кино как орган слуха: акустика и пространство 254

«Она» — Мультисенсорность — Звук как пространственное явление — Немое кино — Появление звука — «Поющие под дождем» — Звук в классическом кино — В кадре / за кадром — Многозначность звука — Акусметр (Мишель Шион) — Звук и психоанализ — Переворот в иерархии звука и изображения — Объемное звучание — Материальность и пластичность

Глава седьмая. Кино как мозг: разум и тело 294

«Вечное сияние чистого разума» — Пропаганда и культовые фильмы — Пять концепций кино и разума — Образ-движение и образ-время (Жиль Делез) — Кино как эпистемология (Аннет Майклсон) — Торбен Гродаль — Нейро-образ (Патрисия Пистерс) — Разум и тело, зритель и фильм — Эмпатия — Воплощенное и развоплощенное восприятие

Глава восьмая. Цифровое кино и кинотеория: цифровое тело 338

«История игрушек» — Гибридность и противоречивость — Лев Манович и Шон Кабитт — Виртуальная реальность, конвергенция медиа — Индексальность — Морфинг и цифровая эластичность — Медиаархеология и ремедиация — Изменение «изнутри-наружу» — Видеоэссе — «Корпорация монстров» — Фанатский труд — Публичное / личное — Документалистика и «цифра» — Вещи и материальность — Автономность действия

Глоссарий 382

Библиография 388

Указатель 408

Об авторах 438

Предисловие к русскому изданию

О книге

Эта книга выросла из серии лекций Томаса Эльзессера, прочитанных сначала в Университете Амстердама, а затем в Йельском университете. Впоследствии они были расширены в сотрудничестве с Мальте Хагенером, что придало книге диалогический характер, проявляющийся в способе подачи и обсуждения материала. В 2007 году вышло первое издание на немецком языке, после чего книга выдержала четыре переиздания под названием «Введение в теорию кино»¹. А в 2010 году была обновлена для английского издания и получила подзаголовок, который буквально можно перевести как «Введение через чувства»²; также в нее вошла новая глава, посвященная проблематике кино в цифровую эпоху. Во втором англоязычном переиздании 2015 года, переводом которого и является данная русская версия, многие вопросы были пересмотрены. В него были включены обсуждения новых фильмов, таких как «Она» и «Гравитация», и особое внимание было уделено кинотеориям, все глубже погружающимся в цифровые технологии.

Постоянное обновление кинематографа находится в центре внимания Томаса Эльзессера и Мальте Хагенера, утверждающих ценность как ранних практик и способов анализа фильмов, так и современных феноменов и теоретических разработок, уместность и взаимовлияние которых сохраняются и в цифровую эру. Однако, хотя история кино зачастую представляется как цепь последовательно сменяющихся друг друга имен, фильмов и теорий,

Elsaesser T., Hagener M. *Filmtheorie zur Einführung*. Hamburg: Junius, 2007.

Elsaesser T., Hagener M. *Film Theory: An Introduction Through the Senses*. London, New York: Routledge, 2010.

для авторов данной книги линейно развертывающаяся история если и существует, то не имеет прогрессивного характера. Каждый вид кино (и каждая кинотеория) формируют своего собственного идеального зрителя. И, несмотря на постоянное обновление кинематографа, зритель остается его неотъемлемой частью. Большинство теорий кино не уделяют должного внимания связке «тело — зритель — кино — эмоции». Между тем исследования кино не могут существовать без погружения в пучину зрительского опыта и без его концептуализации. Ни формирование исследовательской стратегии, ни осмысление ее объектов невозможны без этого обоюдного процесса — вовлеченности и конституирования собственного концептуального языка. Какова связь между кино и зрителем? Это ключевой вопрос как всей теории кино, так и работ Томаса Эльзессера и Мальте Хагенера: как фильмы воздействуют на зрителей и как зрители воздействуют на фильмы? Являются ли они сугубо ментальными структурами, которые наш мозг обрабатывает, а затем вновь «сдает на хранение» чувствам и телу, или же они представляют собой главным образом телесный, физический опыт, который можно классифицировать, осмыслить и рационализировать только после того, как он случился? Похоже, что найти ответ на этот вопрос будет нелегко.

Приключения теории кино и трудности перевода

Эта книга представляет отечественному читателю поистине полный спектр существующего знания о кино, накопленного в мировых центрах исследований кинематографа. Авторы показывают обилие точек соприкосновения современных исследований кино с философией, гендерной теорией, когнитивистикой и другими дисциплинами. Широта подхода отражает свойственное современности междисциплинарное теоретизирование. Теория

кино едва было не угодила под каток новых дисциплинарных машин последних десятилетий XX века, собранных из философии, истории, теории литературы, истории искусств — будь то *media studies* в их континентальном, прежде всего немецкоязычном варианте и англо-американском изводе социологических и технологических исследований; или *visual studies* с их отзывчивостью к визуальному во всей его междисциплинарной полноте. В первое десятилетие XXI века эта участь все же не миновала теорию кино, и она оказалась втянута в воронку новейших концептуализаций, где специфика кино поглощается исследованиями медиа или экрана, так называемыми *new media* и *screen studies*. В результате этих дисциплинарных приключений теория кино чуть было не перестала существовать. Фокус внимания сместился к выявлению связей, контекстов и новых сопоставлений, выпадавших из узких методологических установок отдельных дисциплин. Теперь это не одна монолитная жесткая структура, а достаточно текучая, гетерогенная и лишенная центра разветвленная практика теоретизирования. Для отечественного читателя сложность увеличивается еще и тем, что многие современные направления и тексты, на которые опираются авторы, не представлены в русскоязычной научной литературе, а их концептуальный аппарат не закреплен в местном научном дискурсе. Это вызывает определенные стилистические и концептуальные сложности.

Современные исследования кино включены в широкое междисциплинарное поле исторических и теоретических исследований медиа и визуальной культуры, объединенных сложными неиерархическими связями. В качестве отдельных русскоязычных работ, следующих в этом направлении, можно назвать сборник «Фантастическое кино. Эпизод первый» под редакцией Натальи Самутиной, вышедший в 2006 году в серии «Кинотексты» издательства «НЛО». Сборник

включает в себя один из имеющихся на русском языке текстов Томаса Эльзессера, а также работы Вивиан Собчак и других исследователей. Следующий эпизод, к сожалению, не последовал. Отдельные материалы можно обнаружить в периодических изданиях: «Киноведческие записки», «Сеанс», «Искусство кино». В этой исследовательской традиции русскоязычной аудитории доступны также работы Михаила Ямпольского, Оксаны Булгаковой, Виталия Куренного, Александра Павлова, Виктора Мазина; издания серии «Кинотексты» под редакцией Абрама Рейтблата, «Визуальные / культурные исследования» под редакцией Альмиры Усмановой, Machina media под редакцией автора данного текста. Отметим наличие переводов текстов Славоя Жижека, посвященных кино. Но все это множество не отражает и малой части современного поля исследований кино, присутствующего в зарубежной традиции.

Кино и фильм существуют в русскоязычном пространстве в качестве синонимов так же, как и в англоязычном, однако и cinema studies, или «исследования кино», и film theory, или «теория кино», сводятся в нашем контексте к киноведению, поглощающему все множество нерасчлененных смыслов, что не отражает разветвленной системы описания актуальной проблематики, вращающейся вокруг материальности фильма, технологичности кинематографа и телесности зрителя. Игнорировать их специфику значило бы исказить теоретический арсенал и современные способы осмысления кино.

Прежде всего проблема перевода связана с центральными понятиями книги — film theory и filmic. Английское film — это не только «фильм», отдельный продукт кинематографа как индустрии, но еще и «пленка», материальная основа кино. Эти смысловые оттенки данного термина, традиционно переводимого на русский язык как «кино» и «фильм», высвечиваются в книге

особенно четко. Сейчас они приобретают новый смысл в контексте обсуждения «постфильмического», или «цифрового», кинематографа, когда сама материальная основа кино — пленка — заменяется цифровыми устройствами. На место химии пленочного аналогового изображения встает математическая логика дискретных цифровых устройств, рассчитывающих и моделирующих изображение на экране в реальном времени, но не фиксирующих образ на целлулоидном носителе. Поэтому актуальным становится проект истории кино как медиаархеологии, в котором значение имеют не только имена и фильмы, но и сами молчаливые технологии — машины и устройства, определенным образом влияющие на нашу чувственность, телесность и рациональность. Это заставляет искать новые способы описания, вводить новые понятия. Иногда новым может стать забытое старое — теории кино, возвращенные из забвения и вновь становящиеся предметом широкого обсуждения, как это произошло, например, с «машиной влияния» Виктора Тауска или «онтологией образа» Андре Базена.

Не менее проблематичен перевод других понятий, как, например, значимого для современной социальной теории термина агенсу. Уже стало привычным переводить его как «агентность» или даже просто «действие», однако в рамках исследований кино ближе и точнее будет передать его через понятийный аппарат психологии как «независимость», «автономность» или «источник действия», что дает возможность ухода от пустого калькирования. Мы сознательно варьировали передачу смысла термина агенсу в зависимости от контекста и конкретной ситуации в тексте: понятие может переводиться и как «субъектность», и как «источник действия», и как «автономность действия». Это дает возможность подчеркнуть, что речь не всегда идет об очевидном и часто проблематичном указании на действующего агента.

Та же проблема отсутствия традиции возникает в случае перевода термина *gaze*, глубоко проработанного в работах Лауры Малви в качестве *male gaze* («мужского взгляда»), но не получившего отражения в русских переводах ее текстов. Мы, чтобы отличить его от понятия *look* («взгляд») и подчеркнуть присущие ему внимательное смотрение и строгость, переводим *gaze* как «пристальный взгляд».

Эти и другие сложные моменты связаны с практикой современного мирового киноведения, которое, с одной стороны, стремится включить в теорию кино философию или историю искусства, а с другой — пытается интегрировать кино в различные области гуманитарных наук, такие как культурные и гендерные исследования, исследования медиа и визуальной культуры, и другие. Всю неоднородность языка и методов современного киноведения можно увидеть в данной книге. Глоссарий, предложенный русской редакцией в конце издания, должен облегчить путь понимания этого активного динамического пространства анализа кино и снизить междисциплинарные трения.

Кинематографический опыт и тело зрителя

Структура данной книги раскрывает разные грани кинематографического опыта. Начиная с обсуждения кино как окулоцентрического медиа или идеологической конструкции, подразумевающей дистанцированный взгляд бесплотного зрителя, повествование движется к захватывающим, телесно воплощенным качествам киноопыта, размывающим границы между внутренним и внешним, эмоциональным и рациональным, мышлением и телом. Привычные киноведческие вопросы о специфике жанров, деление на «высокое» и «низкое», рассмотрение границы взаимодействия кино с другими видами искусств, а также кино и телевидения, кино и «цифрового искусства» отступают на задний план перед

фундаментальным вопрошанием — что такое кинематографический опыт? Взгляд на кино как на опыт открывает возможности для его междисциплинарного рассмотрения. Кинематографический опыт представляет собой множественные динамические взаимодействия между экраном и зрителем, его разумом, телом и чувствами. Отметим, что подзаголовок английского издания книги — «Введение через чувства» — легко мог бы ввести в заблуждение потенциальных читателей, предположивших, что перед ними, в первую очередь, феноменологическая интерпретация кино. Однако авторы обращаются к более широкому полю исследований и предлагают увлекательное путешествие в теорию кино через семь специфических конфигураций: кино как окно и рамка; как дверь, экран и порог; как зеркало и лицо; как глаз и взгляд; как кожа и прикосновение; как орган слуха, звук и пространство; и, наконец, как мозг, мышление и телесность, воплощающие взаимоотношения между зрителем и экраном, в том числе между «телом зрителя» и «телом фильма». Постепенный сдвиг от «внешних» отношений к «внутренним» затрагивает наиболее важные этапы существования теории кино с момента ее зарождения и до наших дней: от неореализма и модернистских подходов к психоаналитической, аппаратной, феноменологической и когнитивистской теориям, включая, в том числе, и новейшие пересечения киноведения с аналитической философией и нейроисследованиями.

Авторы этой книги, обсуждая различные элементы кинематографического процесса и опыта, подчеркивают как противоречия, так и резонансы между парадигмальными метафорами, установленными в названиях глав, и обращаются к широкому кругу культурных объектов — от забытых и заброшенных фильмов раннего этапа истории кино до признанных шедевров и современных блокбастеров.

Такое рассмотрение кинематографического опыта на наших глазах структурирует понятийный аппарат, выстраивает рабочие схемы, набрасывает сети и вскрывает логику ключевых проблем современной мысли — взаимоотношения человеческого и нечеловеческого, машинного и животного; взаимосвязи между телесностью и сознанием, аффектами и ландшафтом, пространством и временем. Здесь эти философские вопросы структурируют не философию кино, как можно было бы подумать, а новую для русскоязычного читателя междисциплинарную область теоретизирования на материале кино.

Кинематографический опыт в данном случае является конституирующим условием «исследований кинематографа», а не источником иллюстраций и примеров, то есть включен в саму логику исследования. Конечно, кино не перестает быть искусством, но, превратившись из технического развлекательного средства в метод художественного постижения мира, трансформируется в соответствии с изменением самого этого мира. А изменения, происходящие сегодня в кино, могут быть исследованы лишь междисциплинарно. Классическое киноискусство в конечном итоге не отвергается, а вновь перерабатывается и переосмыляется — как в качестве источника или предпосылки современного кино, так и в виде питательного основания, почвы для размышлений о кинематографе прошлого и настоящего. Но самым важным для авторов этой книги является то, что кино создавало и создает особые формы чувственности, телесности и мышления — опыт кинозрителя.

Так называемые визуальные медиа, к которым относят кино, не могут быть сведены только к окулярному, визуальному восприятию (как утверждает У. Д. Т. Митчелл, «визуальных медиа не существует»³).

³ Митчелл У. Д. Т. Визуальных медиа не существует // Медиа: между магией и технологией / под ред. Н. Сосны, К. Федоровой. М., Екб.: Кабинетный ученый, 2014. С. 128–143.

Визуальное не существует само по себе, это синестезический опыт, более того, это опыт коллективного тела или телесности, имеющий доиндивидуальную природу. С одной стороны, кино — это форма восприятия, с другой — продукт этого мира, поэтому оно должно быть воспринято не только как движущаяся картинка, но и как продолжающаяся телесность, протяженная воспринимаемая множественность — досубъектная, автономная материальность зрителя и фильма. Материальная природа кино заключается в телесности его восприятия и технологичности его производства, взаимосвязь которых делает его живым, поскольку материальная и природная избыточности находятся в постоянном и динамичном взаимообмене. Таксономия существующих теорий позволяет создать новые конфигурации и иначе артикулировать не только кинотеорию, но и само современное мироощущение. Установка оптики, связанной с телом, позволяет уйти от оптикоцентристской парадигмы и напоминает о нас самих, существующих в качестве телесных существ. Она напоминает о наличии у нас чувств и эмоций, о физической отзывчивости рациональности, неразрывно связанной с человеческой телесностью. Ставя в центр мышление тела, авторы книги реанимируют многие подходы, казавшиеся уже неактуальными, и открывают методологические перспективы для обновленной теории кино, которая позволила бы исследовать кинематограф в его перманентной изменчивости.

Михаил Степанов

Введение. Кинотеория, кинематограф, тело и чувства

1.

Теория кино существует почти столько же, сколько и сам кинематографический медиум. Кинематограф появился в конце XIX века в результате развития фотографии, механики, оптики и научного производства серийных изображений (хронофотографии), но корни его уходят и в многовековую историю популярных развлечений — от фантасмагорий и представлений с использованием «волшебного фонаря» до масштабных панорам, диорам и оптических игрушек. С самого начала изобретатели, промышленники, художники, интеллектуалы, преподаватели и ученые задавались вопросами о сущности кино. Это движение или интервал? Это изображение или процесс? Фиксирует ли оно место или сохраняет время? Помимо вопроса об отношении кинематографа к визуализации и прочим формам репрезентации возникал и другой: это наука или искусство? И если последнее, то возвышает и обучает ли оно или отвлекает и развращает? Дискуссии шли не только о специфичности кинематографа, но и о его онтологической, эпистемологической и антропологической значимости, и здесь диапазон оценок простирался от уничижительных («кино — изобретение без будущего», Антуан Люмьер) до скептических («царство теней», Максим Горький) или восторженных («эсперанто глаза», Д. У. Гриффит). Попытки изучения кино как нового медиума впервые стали предприниматься в начале XX века: «первыми теоретиками кино» можно назвать Вэчела Линдсея (поэт) и Гуго Мюнстерберга (психолог). Первый пик развития теории кино пришелся на 1920-е годы, но институционализована (например, включена в университетские программы) эта дисциплина была только после Второй мировой войны: сначала в англоязычном мире и во Франции, а в более широком масштабе — лишь в 1970-е годы. Со временем этому примеру последовали и другие страны, но Франция и англоязычные исследователи уже имели ощутимое преимущество, в результате чего англо-американская теория кино — часто демонстрировавшая

сильное «континентальное» (то есть французское) влияние, — начиная с 1980-х годов стала доминировать. Данная книга посвящена этому транснациональному массиву идей и попыткам их дополнить.

Уже отсюда можно вывести первую возможность создания нового введения в кинотеорию для XXI века, которое основывалось бы, в первую очередь, на географическом принципе. Можно, например, провести различия между французским направлением, объединяющим Жана Эпштейна, Андре Базена и Жюль Делеза, и подходами англоязычных теоретиков в диапазоне от Гуго Мюнстерберга до Ноэля Кэрролла. Изначально значительную роль играла немецкоязычная теория кино, связанная с такими именами, как Бела Балаш, Рудольф Арнхейм, Зигфрид Кракауэр, Вальтер Беньямин и Бертольт Брехт, однако после национал-социализма и Второй мировой войны она потеряла ведущую роль в международных дискуссиях. То же самое можно сказать и про русскоязычную теорию до и после сталинизма. Резкие исторические переломы и политические катаклизмы, таким образом, выявляют две проблемы, связанные с разделением теории кино по географическому и языковому признакам: классификация, основанная на национальных критериях, маргинализирует важные исследования, проводившиеся в других местах (взять хотя бы Италию, Чехию, Латинскую Америку, Японию), и упускает из вида обмен идеями, осуществлявшийся благодаря переводам и миграции. Помимо того, она еще и навязывает внешние представления о (национальном) единстве идей, практически никак не отражающие внутренней логики теоретических позиций, чаще всего межгосударственных по охвату и универсалистских по замыслу.

С другой стороны, географический принцип может помочь нам в прояснении дискурсивной логики институций, их стратегий и политической ангажированности: теория кино часто развивалась в тесной близости с журналами, такими как *Cahiers du cinéma* и *Screen*, культурными институциями национальной значимости,

как Французская синематека, Британский институт кино и нью-йоркский Музей современного искусства (MoMA), университетами и даже ежегодными фестивалями и выставками. Переводы на другие языки, взаимные влияния и заимствования разных теоретических парадигм, таких как семиотическая, психоаналитическая, когнитивная или феноменологическая школы теории кино, особенно начиная с 1960-х годов, можно локализовать до тех или иных «креативных кластеров». Парадигмы сменяются не только под влиянием внутреннего развития теорий, но и внешних факторов. Крупные города и те кинопроизводственные возможности, которые они предлагают, явно играют важную роль в формировании теории: Берлин в 1920-х и начале 1930-х годов, Париж в 1950-х и 1960-х годах, Лондон в 1970-х, но также и Бирмингем в Великобритании, Мельбурн в Австралии (исследования кино и культуры) и Нью-Йорк (теории авангардного кино и раннего кинематографа). В разное время свой вклад в теорию кино внесли и университеты, расположенные вне крупных городов: Университет штата Айова в 1970-е годы, так называемые Новые университеты в Великобритании 1980-х, а также, начиная с 1980-х годов, Университет штата Висконсин в Мэдисоне (неоформализм) и Чикагский университет в 1990-е (история кино, основывающаяся на теории). Сочетание личностных и институциональных факторов, а также интеллектуальной моды и тенденций — вот что определяет, почему то или иное место становится подобным кластером, успешно пропагандирующим определенные теории с помощью конференций, выпуска значимых публикаций или попадания их влиятельных выпускников в академический мир¹.

Самым распространенным способом классификации теоретических подходов к изучению кино было, бесспорно, разделение

¹ Одним из признаков дальнейшей институционализации теории кино можно считать тот факт, что с недавних пор сама история этой дисциплины стала объектом исследования; см., напр.: Polan D. Scenes of Instruction: The Beginnings of the US Study of Film. Berkeley (CA): University of California Press, 2007; *Inventing Film Studies* / ed. by L. Grieveson, H. Wasson. Durham (NC): Duke University Press, 2008.

кинотеорий на формалистские и реалистические². Первые рассматривают кино в терминах конструкции и композиции, в то время как в теориях реализма подчеркивается способность фильма обеспечить нам ранее невозможный взгляд на (неопосредованную) реальность. Другими словами, «формалисты» обращают первостепенное внимание на искусственность и сделанность кинематографа, а «реалистов» интересует (полу)прозрачность кинематографического медиума, в результате которой мы как бы становимся непосредственными свидетелями происходящего. Согласно такой классификации, Сергей Эйзенштейн, Рудольф Арнхейм, русские формалисты и американские неформалисты выступают за концепцию искусственности конструкции фильма (основывают ли они ее на классической эстетике, политике или когнитивистике), а их оппоненты объединяются вокруг Белы Балаша, Зигфрида Кракауэра и Андре Базена под знаменами «онтологического» реализма. Уже имена этих людей говорят нам о том, что дискуссия эта имеет интернациональный характер и свое начало берет по меньшей мере в 1920-х годах. Тогда вопросы специфики и природы кино как медиума и его признания видом искусства активно интересовали кино- и медиаавангардистов, занимавшихся как теорией, так и практикой. Выделялись и другие бинарные противопоставления, такие как нормативный / дескриптивный подходы или критические / аффирмативные теории³.

В рамках еще одного распространенного подхода теория кино рассматривается как область знания, не имеющая своего собственного объекта исследования и использующая заимствованные методы: успех ее в таком случае видится основанным на методологической эклектике и способности гибко адаптироваться к новым

² Это противопоставление мы находим уже в монографии: Кракауэр З. Природа фильма. Реабилитация физической реальности. М.: Искусство, 1974. Дадли Эндрю популяризировал это различие в своей книге: Andrew D. The Major Film Theories: An Introduction. New York: Oxford University Press, 1976.

³ Аффирмативные теории — это те, целью которых является признание сущностной специфики объекта теоретизирования и его утверждающее вписывание в существующий порядок вещей. — Примеч. ред.

интеллектуальным тенденциям. Такой подход подчеркивает включенность теории кино в более широкие области гуманитарных исследований (особенно историю искусств, теорию литературы и лингвистику, а также в культурологию, психологию и общественные науки). В этом случае на первый план выдвигаются междисциплинарные тенденции, характерные для академических исследований в целом начиная как минимум с 1980-х годов. Это объясняет возникновение новаторских и (в определенное время) весьма успешных направлений, таких как (кино)семиотика, феминистская (кино)теория или когнитивистская (кино)теория⁴. Эти теоретические позиции основываются на традиционно более широких классификациях, в которых психологические подходы отделяются от социологических, а контекстуально-антропологические — от текстуальных или иконологических, и одновременно вносят в них дополнительное разнообразие.

Более современные попытки систематизации теорий кино отказываются от таких зачастую полемических или нормативных классификаций. Вместо этого в них отстаивается преимущество последовательных индивидуальных точек зрения⁵. В результате, как представляется, теория кино движется в направлении некоей подразумеваемой, но незаявленной цели, поскольку каждая теория фактически претендует на исправление предыдущей. Однако «прогресс» может быть иллюзорным и обернуться «эффектом вращающихся дверей», когда один подход стремительно сменяет другой, не пытаясь взглянуть на те или иные школы и тенденции в перспективе общих проблем или давно назревших вопросов. Опасность тут в том, что отдельные теории сопоставляются только друг с другом или с некоей воображаемой и на глазах исчезающей позицией. В другой

⁴ См., напр., главы книги *The Oxford Guide to Film Studies* / ed. by J. Hill, P. Ch. Gibson. Oxford, New York: Oxford University Press, 1998, носящие такие названия, как «Фильм и психоанализ» или «Марксизм и кино».

⁵ См. два наиболее полных на настоящий момент обзора на английском языке: Casetti F. *Theories of Cinema, 1945–1995*. Austin (TX): University of Texas Press, 1999 (первая публикация: *Teorie del cinema 1945–1990*, Milano: Bompiani, 1993); Stam R. *Film Theory: An Introduction*. Malden, MA; Oxford: Blackwell, 2000.

ситуации они существуют более или менее независимо и параллельно или представляют друг относительно друга крайние точки траектории маятника. Чтобы преодолеть некоторые из этих проблем категоризации и классификации, была выбрана иная стратегия: вместо выявления школ и движений мы попытаемся выстроить свой рассказ о теории кино вокруг одного из наиболее важных и непреходящих вопросов. Это позволит избежать как простого перечисления никак не связанных между собой подходов, так и эволюционной модели, предполагающей наличие телеологии, неизбежно ретроспективной и в любом случае обреченной быть временной, учитывая множество упомянутых нами привходящих и кластерных факторов. Внутри очерченных рамок мы не только рассматриваем и ставим под вопрос существующие теоретические позиции, но и надеемся сами занять определенное положение в научной дискуссии, признавая при этом историческую обусловленность нашего основного вопроса.

2.

Какова связь между кинематографом, восприятием и человеческим телом? Все теории кино — классические или современные, канонические или авангардные, нормативные или трансгрессивные — обращались к этому вопросу, подразумевая его подспудно или открыто на нем фокусируясь. В этой книге мы пытаемся поставить эту проблему в центр рассмотрения. Она обеспечивает выбор базовых концепций для нашего историко-систематического обзора, а также определяет связь между главами и их последовательность.

Любой вид кинематографа (равно как и любая теория кино) предусматривает некоего идеального зрителя, то есть постулирует определенное отношение между зрителем (и его телом) и изображением на экране (и его качествами), сколь бы очевидными на первый взгляд ни были подчеркиваемые термины «понимание» и «вычленение смысла», «интерпретация» и «осознание». То, что принято

считать классическим нарративным кино, например, может быть определено через способ, которым данный фильм вовлекает зрителя, обращается к нему и обволакивает его тело. Кроме того, фильмы предполагают наличие некоего кинематографического пространства, одновременно физического и дискурсивного, в котором фильм и зритель, кинематограф и тело встречаются друг с другом. Сюда входят и архитектурная организация пространства зрительного зала (аудитория с упорядоченными рядами кресел), и организация просмотров во времени (отдельные сеансы или постоянный доступ в зал), и специфическая социальная рамка похода в кинотеатр (встреча с друзьями или гордое одиночество синефила). Также сюда входят чувственная среда, состоящая из звуков и других внешних воздействий, и воображаемое конструирование фильмического пространства с помощью мизансцен, монтажа и повествования. Точно так же тела, интерьеры, пейзажи и объекты внутри самого фильма вступают в коммуникацию друг с другом (и со зрителем) с помощью своих размеров, текстуры, формы, плотности и поверхностей, а также игры масштабов, дистанции, близости, цвета и других изначально оптических, но также и телесных характеристик. Помимо зрения, осязания и слуха, существуют и другие способы взаимодействия тела с событием фильма: вопросы философии, связанные с восприятием и темпоральностью, субъектностью*⁶ (agency) и сознанием, являются центральными и для кино, поскольку они таковы для зрителя. Одной из сложностей нашей задачи было вычленить из формалистических и реалистических теорий их концепции отношений между кино и телом, сформулированы ли они нормативным образом (как, например, в подходах Сергея Эйзенштейна и Андре Базена, насколько бы противоположными они ни были в других отношениях) или описательно (что более типично

* Понятия, отмеченные астериском, объясняются в глоссарии в конце книги. — Примеч. ред.

для феноменологической и других современных школ, по крайней мере в их риторических стратегиях).

Этот лейтмотив тела и чувств неплохо коррелирует с теперь уже широко используемой периодизацией истории кино: делением на ранний, классический и постклассический кинематограф. Особенно если эти различия проводятся еще и с учетом трансформации кинозала как физического места — с его взаимодействием (реального) зрительного зала и (воображаемого) медийного пространства внутри фиксированного геометрического расположения проектора, экрана и зрителя, — в пространство скорее ad hoc, или виртуальное: в нефиксированную или неформальную ситуацию перед экраном телевизора или ноутбука, а теперь и с мобильным устройством в руках, что явно ведет к новым формам телесного вовлечения зрителя и новым особенностям координации в системе «глаз—рука». Другими словами, наша траектория рассмотрения кинотеорий сознательно уходит от установления категорических различий между опытом кинопросмотра как театральным событием и опытом кинопросмотра как событием в окружающей среде, равно как и от утверждения радикального разрыва между аналоговым и цифровым кино. Вместо этого мы пытаемся картографировать соответствующие (и ярко выраженные) различия между разными теориями в их отношении к изменяющимся — новым и не очень — конфигурациям тела зрителя и его чувств.

Вот почему в нашей модели мы пытаемся еще и теоретически обоснованно переформулировать пространственно-временные отношения между изображаемыми в фильме телами / объектами и между фильмом / зрителем. Решающими в этом отношении являются динамика, связывающая диегетический, не-диегетический и сверхдиегетический уровни «мира» фильма, и то, как эти уровни пересекаются с «миром» зрителя. Термин «диегезис» происходит от древнегреческого понятия *diegesis*, которое означает повествование,

сообщение или аргумент и противопоставлено понятию *mimesis*, подразумевающему имитацию и репрезентацию. Концепция диегезиса изначально использовалась в нарратологии для различения особого, создаваемого повествованием пространственно-временного континуума от всего остального, находящегося за его пределами⁷. Например, джазовая музыка в сцене в ночном клубе диегетична, если в кадр попадает музыкант или весь ансамбль, а закадровая скрипичная музыка в сцене романтического свидания обычно недиегетична (то есть отсылает к элементам, приобретающим смысл в контексте фильма, но расположенным за пределами повествования). Если камера самостоятельно совершает наезд на объект, имеющий ценность для повествования, — например, раскрытие в финале «Гражданина Кейна» того факта, что «розовый бутон» — это детские санки, — можно говорить о недиегетическом движении камеры, хотя сам по себе объект диегетичен. Современные фильмы часто сопровождаются дополнительными материалами, так называемыми паратекстами, как, например, бонусы и комментарии на DVD, а зрители, смотря фильмы «на ходу», все чаще находятся одновременно в двух мирах (во вселенной фильма, то есть в диегезисе, и в своих собственных физических пространстве и среде), поочередно забывая об одном в пользу другого и переключаясь между ними. Все это указывает на явную необходимость полной переоценки наших представлений об опыте кинопросмотра, чтобы выделить четкие, хотя и изменчивые компоненты, создающие «эффект» фильма, и выявить то, что держит их вместе, то есть — самого зрителя, понимаемого как «относительная сущность», а не только как физическое существо.

⁷ О диегезисе см.: Souriau E. La structure de l'univers filmique et le vocabulaire de la filmologie // *Revue internationale de la filmologie* 2. 1951. N 7–8. P. 231–240. Влиятельная англоязычная разработка этого различия — книга Bordwell D. *Narration in the Fiction Film*. London: Methuen, 1985. Дальнейшие рассуждения см.: Женетт Ж. *Границы повествовательности*. // *Фигуры. Работы по поэтике*. М.: Изд-во им. Сабашниковых, 1998. Т. 2. С. 283–299.

Различные формы, которые принимает это зрительское отношение между кинематографом, фильмом, чувственным восприятием, физической средой и телом, можно изобразить в виде ряда метафор или парных концепций, соотносимых с телом: его поверхностями, чувствами, способами восприятия и его осязательными, эмоциональными и сенсомоторными способностями. Раскрываемые в этом процессе смысловые поля также соотносятся с физическими характеристиками, эпистемологическими условиями и даже онтологическими основаниями самого кинематографа, благодаря чему подчеркиваются его специфические свойства и ключевые элементы. Мы выбрали семь таких ярко выраженных пар, описывающих дугу «снаружи внутрь». В то же время они довольно полно отражают наиболее важные этапы развития теории кино примерно с 1945 года до наших дней — от неореалистических и модернистских концепций к психоаналитическим подходам, аппаратной, феноменологическим и когнитивистским теориям. Используя семь этих конфигураций в качестве уровней и начальных точек тщательного анализа, мы заметили, что такой реорганизации поддаются и ранние теории, относящиеся к «классическому» периоду 1920-х и 1930-х годов. Это подтверждает, что наша схема — какой бы приблизительной она ни казалась — может помочь выработать новую тонкую и продуктивную классификацию множественных точек соприкосновения кино с человеческими чувствами и телом кинозрителя.

Хотя наши концептуальные метафоры релевантны теории кино, как ее понимают сегодня, они не вносят изменений в предшествующие теоретические модели и не образуют последовательности независимых или автономных единиц: несмотря на то что ключевые тезисы относятся к очень разным и, казалось бы, несовместимым теориям, наши главы — об окне / рамке, двери / экране, зеркале / лице, глазе / взгляде, коже / прикосновении, ухе / пространстве и мозге / мышлении — тем не менее тесно переплетены

между собой. Мы не предлагаем гегелевского синтеза, но и не остаемся над схваткой — это будет, по сути, нашей методологической позицией в вопросе об историчности теории как таковой. Новые подходы — (имплицитные или эксплицитные) попытки разобраться с вопросами, которые в предшествовавших теориях, возможно, и выходили на поверхность, но не могли быть удовлетворительным образом разрешены. Перенимая эстафету, каждая новая теория формулирует свои собственные вопросы или снова сталкивается с теми же самыми проблемами, что считались решенными в рамках предыдущих концепций. Например, в середине 1990-х годов началось удивительное возрождение идей Андре Базена, хотя его теория реализма считалась угасшей уже в 1970-х (когда реализм рассматривался многими как идеологическая характеристика буржуазного искусства). Это можно объяснить в том числе тем, что переход от аналогового кино к цифровому снова вызывает к жизни, хотя и в новой форме, центральный вопрос теории Базена — об «онтологии фотографического образа»⁸. Оживление интереса к Базену (но также и к Кракауэру, Эпштейну, Балашу и Арнхейму) доказывает, что история теории кино не является телеологической историей прогресса, направленного в сторону все более универсальных или все более изящных и редуktивных моделей. Вообще говоря, никакая теория не является исторически установившейся, а приобретает новые смыслы в новых контекстах. Поскольку, как замечено выше, теория кино существует почти столько же, сколько и сам кинематограф, она расширяется не только в будущее, но и в прошлое, о чем свидетельствует новый интерес к научным трактатам XVII и XVIII веков, посвященным теории движения изображений, оптике и стереоскопии. Аналогичным

⁸ См. последние публикации: Stewart G. *Between Film and Screen: Modernism's Photo Synthesis*. Chicago: Chicago University Press, 1999; Rosen Ph. *Change Mummified: Cinema, Historicity, Theory*. Minneapolis (MN): University of Minnesota Press, 2001; Mulvey L. *Death 24 x a Second: Stillness and the Moving Image*. London: Reaktion Books, 2006. Этот вопрос также рассматривается в: Buckland W. *Realism in the Photographic and Digital Image (Jurassic Park and The Lost World)* // Elsaesser T., Buckland W. *Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie Analysis*. London: Arnold, 2002. P. 195–219.

образом новый диалог между точными и гуманитарными науками в сфере когнитивистики актуализировал в качестве своего «предвестника» монографию Гуго Мюнстерберга 1916 года «Фотопьяса: психологическое исследование». Это подтверждает, что история теории кино продолжается в будущее, то есть со временем она обязательно изменится, поскольку каждое новое настоящее стремится переписать свою собственную историю.

Возвращаясь к нашему основному вопросу, главы этой книги определенным образом соотносятся не только с историей теории кино, но и с формами кинематографа, типичными для рассматриваемых периодов, поскольку эволюция теории и изменения в кинопроизводстве и в практиках кинопросмотра взаимно обусловлены. Кроме историко-аналитического обзора многих важных теоретических позиций (от Андре Базена и Дэвида Бордуэлла до Жюль Делеза и Лауры Малви) наш проект предполагает также начало разработки новой классификации истории кино (предкинематографа (pre-cinema) и раннего кино, а также периода с 1940-х годов до наших дней). Классификация эта основана на том, что отношение тела зрителя к движущемуся изображению является ключевой исторической переменной, значимость которой недооценивается, в основном потому, что теория кино / фильма и история кинематографа обычно изучаются отдельно друг от друга. Соответственно, речь идет о чем-то большем, чем просто представление теории кино с объективной точки зрения и рассмотрение ее в качестве закрытой вселенной принадлежащего истории дискурса. Мы, скорее, хотели бы исследовать полезность различных теоретических проектов прошлого для современной теории кино и медиа в надежде переосмыслить ее и, таким образом, если и не создать новую теорию, то хотя бы найти новое понимание возможной логики предшествовавших концепций.

Однако такая работа с историей на данном этапе не является нашей основной задачей, поскольку диахронических обзоров и без

того достаточно. Мы стремимся создать целостное систематическое введение в кинотеорию, основанное на особой точке зрения, открывающейся, если поставить ряд новых вопросов в отношении старых проблем. Наша миссия — сконденсировать сто лет истории вместе с тысячами страниц теории — неизбежно предполагает потери, пробелы и перекосы, но в целом мы надеемся достичь концентрированного результата: объем уменьшается, жидкость загустевает, но важные вкусы и компоненты остаются. Своеобразие различных теорий, иногда вплоть до несовместимости, не должно исчезнуть или быть дезавуировано.

Каждая глава начинается с описания парадигматически значимой сцены из фильма, которая отражает суть основного тезиса, подчеркивает один из уровней анализа и вводит основные положения какой-либо теории (ее школы, концепции, теоретики), обсуждающиеся далее. Среди выбранных нами фильмов как общеизвестная классика (например, «Окно во двор» Альфреда Хичкока и «Искатели» Джона Форда), так и картины типа «Гравитации» и «Вечного сияния чистого разума». Время создания фильма не обязательно совпадает с периодом появления соответствующей теории, поскольку, хотя наша семиуровневая модель в целом и основана на хронологии, мы не стремимся проследить четкое соответствие между историей кинематографа и теорией кино. Так что эти эмблематические сцены следует считать не «примерами» или «иллюстрациями», но, скорее, возможностями думать вместе с данными фильмами (а не только об этих фильмах), как это в своих работах о кино предлагал делать Жиль Делез⁹. Кроме того, в каждой главе мы вновь и вновь возвращаемся к конкретным кинематографическим примерам, служащим не подтверждениями независимо существующих теорий, а скорее предоставляющими пищу для размышлений и возможность заново

⁹ Делез Ж. Кино: Кино 1: Образ-движение; Кино 2: Образ-время. М.: Ad Marginem, 2004.

познакомиться и с фильмами, и с теориями. Мы надеемся, что читатели захотят привнести в развитие этих теоретических знаний свою собственную кинокультуру, свой кинематографический опыт и создать свои видеоэссе — не в смысле «применения» одного к другому, а в качестве собственных логических выводов или даже возражений: размышлений о том, каким образом кинематограф развивает теорию, а теория развивает кинематограф. Многие современные фильмы, от блокбастеров до артхауса и авангардистских манифестов, кажется, не чужды современным философским теориям; их авторы хотят быть всерьез воспринятыми и на теоретическом уровне тоже, разделив со зрителем свое многозначство, составляющее часть их особой рефлексивности.

3.

В завершение введения мы хотели бы представить краткий обзор последующих глав, который, надеемся, позволит прояснить наши методологические цели и предпосылки. Первая глава посвящена теме окна и рамки: в ней рассматривается обрамление киноизображения как его основополагающий элемент. Концепция кинематографического образа как предлагающего привилегированный взгляд на возможность проникнуть в пространственно-временную целостность, то есть диегетически связную, но отдельную и автономную вселенную, характеризовалась различными подходами, включая теорию кинематографического реализма Андре Базена или анализ «глубинной инсценировки» (staging in depth) Дэвида Бордуэлла. Другие авторы, такие как Рудольф Арнхейм и Сергей Эйзенштейн, напротив, подчеркивали принципы конструирования, определяющие композицию образа внутри кадра-как-рамки. Мы считаем, что две эти позиции, часто противопоставляемые как формалистическая и реалистическая, сходны в большей степени, чем обычно предполагается. В обоих случаях восприятие понимается как почти полностью бестелесное,

поскольку оно редуцировано только до визуального¹⁰. Здесь начинается вторая глава «Кино как дверь: экран и порог», посвященная описаниям перехода от мира зрителя к миру кинокартины. В этой главе мы рассматриваем как физический вход в кино, так и воображаемое вхождение в фильм, и, если речь идет о включенности зрителя в процессы киноповествования, такие как фокализация, идентификация, вовлечение и погружение, анализируем подходы, разработанные в рамках нарративной теории, или нарратологии. Это направление исследований охватывает формалистские и (пост)структуралистские теории, а также модели, интерпретирующие отношения между зрителем и фильмом в терминах диалога, как, например, те, что опираются на наследие Михаила Бахтина. В основе этой интерпретации находится понимание зрителя как существа, которое вступает в незнакомый / знакомый мир и тем самым «отчуждается» от своего собственного мира (или, в терминологии русских формалистов, «остраивается»), чтобы вернуться в него, став лучше или мудрее¹¹.

Заголовок третьей главы — «Кино как зеркало: лицо и крупный план». В ней исследуется кинематографический потенциал отражения и преломления. С одной стороны, это повод поговорить о самореференциальности* на примерах модернистских движений в европейском кино 1950–1970-х годов (так называемые новые волны). С другой стороны, зеркало заняло центральное место в психоаналитической теории кино, согласно которой смотреть в зеркало значит не только вступать в конфронтацию с самим собой, но и превращать свой взгляд во внешний, то есть во взгляд Другого. Увлеченность кинематографа мотивом двойничества — историями двойников и подмен личности, общими для немецкого киноэкспрессионизма 1920-х годов, японских

¹⁰ Можно утверждать, что в теории фотографии Базена, с его вниманием к египетским мумиям и Туринской плащанице, уже присутствовала критика окуляроцентрического восприятия.

¹¹ См.: 1.) Поэтика кино: [Сборник статей] / под ред. Б. М. Эйхенбаума, предисл. К. Шутко. М.; Л.: Киноизд-во РСФСР. Кинопечать, 1927; 2.) Поэтика кино: Перечитывая «Поэтику кино» / под общ. ред. Р. Д. Копыловой. 2-е изд. СПб.: РИИИ, 2001.

фильмов о привидениях 1970-х и южнокорейских фильмов ужасов 1990-х, — в этом контексте важна так же, как и вопросы идентификации и рефлексивности. Эффект мимесиса и удвоения в отношениях между зрителем и фильмом, что часто обсуждается, в высшей степени амбивалентен и все еще недостаточно теоретически разъяснен. Мы задаемся вопросом, не основывается ли он на тех же механизмах эмпатического слияния между «Я» и Другим, что описываются в новейших нейробиологических исследованиях зеркальных нейронов человеческого мозга. Также в этой главе мы проводим обзор теоретических подходов, которые концентрируются на центральной роли крупного плана и человеческого лица, где одно представляет собой версию другого. При этом любая встреча лицом к лицу, хотя бы потенциально, является в том числе моментом зеркального отражения.

Взгляд в зеркало уже подразумевает определенную пространственную организацию, на которой, можно сказать, и основывается кинематографическое всматривание. Эта тема обсуждается подробнее в четвертой главе, посвященной глазу и взгляду и описывающей в основном ряд позиций, разработанных в теории кино в течение 1970-х годов. С одной стороны, эти авторы испытали значительное влияние постструктуралиста Жака Лакана, переформулировавшего фрейдовский психоанализ. С другой — опирались на разработанную Мишелем Фуко теорию «паноптикума» как модели социальных отношений, основанных на зрении и контроле. В частности, феминистская теория работала с гендерно-маркированной и асимметричной схемой взгляда (look) и пристального взгляда* (gaze), активно определяющих структуры в фильме и самих структурирующихся в постоянном взаимодействии камеры и персонажей, а также зрителя и фильма. В рамках этой школы подразумевается, что между зрителем и фильмом сохраняется некая дистанция, которая в поле зрения проявляется в форме патологии («вуайеризм» и «фетишизм»), власти («вглядывание, захватывающее взгляд») и ошибочного

восприятия («неправильное понимание», «дезауирование»). Но она может и разрушить иллюзию согласованного и цельного мира, приводя к «дистанцированию» и «очуждению».

Практически противоположная ситуация наблюдается в подходах, представленных в пятой главе «Кино как кожа: тело и прикосновение». Основанная на принципе близости, она может рассматриваться как критика «скопического режима» предыдущих теорий (основанных на дистанции). В истории всегда были попытки осмыслить кинематограф как некую встречу, как пространство контакта с Другим, хотя бы с целью объяснить тот факт, что кино приближает далекое и заставляет отсутствующих присутствовать здесь и сейчас. Этот тезис вполне соответствует теориям, основанным на предположении, что кожа является органом чувств, а прикосновение — средством восприятия, из чего следует понимание кинопросмотра как тактильного опыта или, напротив, способа оснащения глаза «гаптическими»* способностями, помимо давно известных «оптических». Эта одновременно межличностная, транскультурная и — в своих философских предпосылках — феноменологическая школа связана с интересом к человеческой коже, ее поверхности и текстуре, мягкости и уязвимости, а также к ее роли покрова или защитного панциря.

Такое особое внимание к материальным нюансам, поверхности и прикосновению напрямую ведет нас к подходам, представленным в шестой главе «Кино как орган слуха: акустика и пространство». Там тоже подчеркивается важность тела для восприятия и ориентации в трехмерном пространстве и еще более подрывается исключительная значимость, которую предшествовавшие теории придавали визуальному восприятию, будь оно двух- или трехмерным. Таким образом, от кожи и контакта мы переходим к уху как интерфейсу* между фильмом и зрителем, к органу, который создает свою собственную звуковую оболочку восприятия и регулирует ориентацию человеческого тела в пространстве. В отличие от предыдущих описаний

зрителя через обладание зрительным контролем и когнитивную обработку поступающих данных, в этих более новых подходах внимание уделяется таким факторам, как чувство равновесия или баланса, организованного не (только) вокруг пространства и кадра, но и вокруг длительности, места, интервала и взаимодействия. Зритель теперь не просто пассивно получает визуальную информацию, но существует как тело, акустически, сенсомоторно, соматически и эмоционально вовлеченное в визуальную текстуру фильма и его звуковой ландшафт. Технологические инновации в сфере звука, появившиеся начиная с 1970-х (различные форматы Dolby), а также возрождение 3D-технологий прямо связаны с теоретическими находками в психоанализе, эстетике и междисциплинарных исследованиях звука.

Наконец, седьмая концептуальная пара лучше всего характеризуется выражением Жюль Делеза «мозг — это экран». С одной стороны, фильм проникает в само физическое существо зрителя, возбуждая зрительный нерв, стимулируя синапсы и воздействуя на функции мозга. Движущееся изображение и звук влияют на нейронные связи и приводят к биохимическим изменениям, вызывают реакции тела и непроизвольные отклики, как если бы фильм «направлял» тело и мышление: создавал бытие («мышление»), образуя фильм в то же самое время, как и фильм образует его («тело»). Такие идеи слияния проигрывающегося в голове предсуществования кино и ментальных миров, принимающих форму или трансформирующихся в наблюдаемую материальную реальность, являются основой множества фильмов, выпущенных за последние пятнадцать лет: в них диегезис — пространственно-временной «мир» фильма — оказывается причудой воображения главного героя, более не подчиняется законам природы или специально создан для того, чтобы обмануть зрителя или ввести его в заблуждение. В то время как сторонники когнитивной нарратологии находят здесь подтверждение своих тезисов, и такие фильмы, как «Шестое чувство», «Бойцовский

клуб», «Вечное сияние чистого разума» и «Начало», порождают оживленные дискуссии о «сложной наррации» и «повествовании расходящихся тропок», другие видят в этих фильмах симптомы онтологического сомнения и более радикальной переориентации наших тел во времени. Делез, к примеру, посчитал бы такие нарратологические анализы бессмысленными, поскольку для него не существует никакого «мышления», локализованного в мозге и «контролирующего» входящую и выходящую информацию. Проблемы, с которыми эти фильмы сталкивают зрителей, требуют иначе думать об образах, движении, времени, субъектности и причинности. В главе о кино как мозге рассматриваются радикальные версии конструктивизма, эпистемического скептицизма и идеи Делеза, а также говорится о том, как когнитивисты отреагировали на вызовы фильмов-головоломок и фильмов с искривленным временем — чтобы понять эти тенденции современного кино не только с социологической точки зрения и возможности их рыночной конкуренции с видеоиграми и компьютерным моделированием, но и с точки зрения эпистемологии и онтологии, то есть как философские проблемы.

Идея тела как сенсорной оболочки, перцептуальной мембраны и материально-ментального интерфейса применительно к кинематографическому образу и аудиовизуальному восприятию является, таким образом, не просто эвристическим средством и эстетической метафорой — это онтологическое, эпистемологическое и феноменологическое «основание» для соответствующих теорий кино и самого кинематографа сегодня. Этот процесс изучения различных кинотеорий в свете их философских предпосылок, а также оценки тех и других в связи с понятиями тела и чувств еще более поддерживается (нетелеологическим) прогрессом, обозначенным нашими концептуальными метафорами: от позиции «извне» окна и двери к позиции «внутри» мышления и мозга. Это можно также назвать двойным движением: от развоплощенного*, но наблюдающего глаза

к привилегированному, но сопричастному пристальному взгляду (и уху); от увиденного, почувствованного и осязаемого образа к органам чувств, становящимся активными участниками формирования фильмической* реальности; от воспринимаемой чувствами поверхности фильма, которая задействует нейробиологический мозг, к бессознательному, которое регистрирует двусмысленные мотивы, двигающие персонажей и повествование, — в то время как теории рационального выбора концентрируются на последовательности чередующихся действий и реакций и видят развивающиеся или изначально вмонтированные в мозг «отклики» на внешние угрозы и стимулы. В пределе фильм и зритель — паразит и хозяин, оккупирующие друг друга, пока не останется только та реальность, что разворачивается, пока она заворачивает собой, и наоборот.

Благодаря особому вниманию к телу, восприятию и органам чувств, таким образом, не только пересекаются границы между формалистами и реалистами, но и наводятся мосты между теориями авторского замысла и зрительского восприятия. В заключительной главе о трансформации кинематографа в эпоху цифровых сетей мы осторожно выражаем надежду на то, что эта трансформация поможет преодолеть разрыв между кино фотографическим и кино после пленки — не отрицая различий, а подтверждая сохранность кинематографического опыта и в то же время напоминая нам об иногда удивительной и неожиданной, но все-таки желанной взаимодополняемости теоретических подходов, возникших в течение первого столетия развития кинематографа и на первый взгляд противоречащих друг другу¹².

Одновременно с той важностью, которую движущееся изображение и записанный звук приобрели к началу XXI века, стоит признать

¹² К числу авторов, также пытавшихся рассматривать эти кинофилософские преемственности поверх «цифрового разрыва», относятся Лев Манович (Lev Manovich), Шон Кабитт (Sean Cubitt), Дэвид Родовик (David Rodowick) и Гарретт Стюарт (Garrett Stewart). Некоторые из их работ обсуждаются в заключительных главах.

и еще одно возможное последствие особого внимания к телу и чувствам: кажется, кинематограф может потерять свою функцию «медиума» (для репрезентации реальности), чтобы стать «формой жизни» (и, таким образом, отдельной полноценной реальностью). Наше первоначальное намерение найти в теории кино ответ на вопрос о том, как именно фильм и кинематограф связаны с телом и чувствами, может привести к еще одному вопросу (на который мы не будем здесь отвечать), а именно: если и когда мы ставим тело и чувства в центр теории кино, не предлагает ли нам кинематограф — в дополнение к новому способу познания мира — также и новый способ «существования в мире» и, таким образом, требует от теории кино не только новой эпистемологии, но и новой онтологии? Учитывая, что «истоки» теории кино можно найти еще в XVII веке в виде технического описания движения образов и движения внутри образов, можно утверждать, что достижение это весьма значительно. Теперь теория кино становится философией кино и в связи с этим — общей теорией движения: движения тел, аффектов, мыслей и чувств.

Неудивительно, что наработки ряда ключевых философов XX века, почти не рефлексировавших над феноменом кинематографа, тем не менее были использованы в рамках «философии кино», чтобы осмыслить те последствия и проблемы, с которыми кинематограф сталкивается сегодня. Витализм Бергсона, «бытие-в-мире» Хайдеггера и негативную диалектику Адорно можно считать примерами философских концепций, разработанных вне прямой связи с кинематографом, но пригодившихся для изучения тех особенных форм знания, опыта и выражения — эстетических и других, — которые транслируют фильм и кинематограф. «Спасает» ли таким образом философия кинематограф как объект теоретизирования или, напротив, кино становится особенно сложным и интересным предметом изучения для философии — вопрос, на который мы не будем здесь отвечать.

Глава первая. Кино как окно и рамка

«Окно во двор» — Конструктивизм — Реализм — Открытая и закрытая формы кино (Лео Броди) — Классическое кино — Рудольф Арнхейм — Сергей Эйзенштейн — Андре Базен — Дэвид Бордуэлл — Кино как витрина и дисплей

Перелом. Мужчина вынужден сидеть дома. Чтобы хоть как-то развлечься, он наблюдает в окно за разворачивающимися в округе драмами, имея возможность увеличить заинтересовавшие его детали. Положение его обособленно и привилегированно: события происходят вроде независимо от него, и в то же время он не чувствует, что полностью от них изолирован. Так можно суммировать основные структурные принципы «Окна во двор» Альфреда Хичкока — хрестоматийного для кинотеории фильма, метафорически обыгрывающего классическую ситуацию кинопросмотра¹. После аварии Эл Би Джеффрису (Джеймс Стюарт) кладут на ногу гипс, и он оказывается прикован к инвалидной коляске. С помощью бинокля и телеобъектива фотоаппарата он может переключаться от общих планов двора, куда выходят его окна, к крупным планам отдельных квартир и их жильцов. Согласно теоретической школе, осмысливающей кино в понятиях окна / рамки, эта ситуация инсценирует два основных момента кинопросмотра: во-первых, Джеффрис занимает мнимо привилегированную позицию наблюдателя и (в меньшей степени) слушателя; во-вторых, он дистанцирован от происходящих событий. Фильм даже предлагает ответ на вопрос, сформулированный в нашем введении: «Находится ли фильм снаружи или внутри по отношению к зрителю?». До тех пор пока Джеффрис довольствуется ролью стороннего наблюдателя, события не могут причинить ему вреда. Но стоит ему пересечь этот порог — точнее не ему, а с его подачи Лизе Кэрол Фремонт (Грейс Келли), его девушке, — как «внешний» мир становится угрозой для мира «внутреннего». Но не только благодаря акцентированию отношений видимости и дистанции «Окно во двор» резонирует в теоретическом поле:

¹ С самого начала «Окно во двор» рассматривали как метафору скопического отношения зрителя к фильму. См., напр.: Douchet J. Hitch et son public // Cahiers du cinéma XIX. 1960. November. N 113. P. 7–15; особенно P. 8–10 (английский перевод: Douchet J. Hitch and His Audience / ed. by J. Hillier // Cahiers du Cinéma 1960–1968: New Wave, New Cinema, Reevaluating Hollywood. Cambridge (MA): Harvard University Press, 1986. P. 150–157; а также: Stam R., Pearson R. Hitchcock's Rear Window: Reflexivity and the Critique of Voyeurism // Enclitic 7. 1983. Spring. N 1. P. 136–145, опубликовано в Deutelbaum M., Poague L. A Hitchcock Reader. Ames (IA): Iowa State University Press, 1986. P. 193–206.



Ил. 1.1. Кадрованное пространство на безопасной дистанции. «Окно во двор». Реж. Альфред Хичкок. 1954

Название «Окно во двор», помимо буквального значения, вызывает ассоциации с различными «окнами» кинематографа: линзами кинокамеры и проектора, окном проекционной будки, глазом как окном, наконец, сам фильм предстает как «окно в мир»².

Эта глава посвящена исследованию и обсуждению этих и других ключевых аспектов нашей первой онтологической метафоры.

Мы утверждаем, что хотя в основе идей окна и рамки лежит общее начало, в то же время они обнаруживают ряд существенных различий. Начнем со схожих черт. В первую очередь кино как окно и рамка предлагает особый, окулярный доступ к событию (настоящему или выдуманному) — как правило, это прямоугольное изображение, призванное удовлетворить визуальное любопытство зрителя. Во-вторых, во время просмотра (настоящий) двухмерный экран трансформируется в (воображаемое) трехмерное пространство, открывающееся как будто по ту его сторону. Наконец, в-третьих, (действительная и метафорическая) дистанция зрителя от изображаемых в фильме событий делает акт просмотра безопасным, будто мрак кинозала служит ему укрытием. Зритель полностью отрезан от событий фильма, так что он не боится прямого вовлечения в действие (как это бывает в современном театре) и не чувствует морального обязательства вмешаться (как в реальной жизни). Иными словами, кино как окно и рамка — первый из наших семи модусов существования (в кино / мире) — является окулярно-зеркальным (то есть обусловленным оптическим доступом), переходным (смотрят на что-то) и бестелесным (зритель сохраняет безопасную дистанцию, его тело не учитывается в кинопространстве, к нему не обращаются напрямую).

² Stam R., Pearson R. Hitchcock's Rear Window. P. 195.

И хотя оба понятия соединяются в выражении «оконная рама», метафоры эти предполагают немного разные качества: ведь смотрят через окно (through a window), но на раму (at a frame). Понятие окна предполагает, что зритель не обращает внимания на обрамляющий прямоугольник, если оно прозрачно. В то время как рамка указывает на содержание (непроницаемой) поверхности и на свою сконструированную природу, тем самым обозначая структуру и искусственность. Если окно направляет внимание зрителя за пределы самого себя — в идеале разделяющее стекло полностью растворяется в акте созерцания, — то рамка акцентирует внимание одновременно на статусе объекта как искусственно созданного и на материальности самого изображения: достаточно вспомнить о рамах классических картин с богатством их орнаментов и нарочитой выставленностью напоказ. С одной стороны, окно как медиум полностью стирается и становится невидимым, с другой — рамка указывает на медиум в его материальном своеобразии.

Рамка и окно — понятия, устоявшиеся в теории кино, но историческая перспектива позволяет отчетливее увидеть различия между ними. Традиционно рамка соответствовала формалистской или конструктивистской теории кино, в то время как модель окна преобладала в теориях реализма. Очень долго разница между конструктивизмом (формализмом) и реализмом (миметической или феноменологической теориями) считалась фундаментальной. Зигфрид Кракауэр осмыслял это различие в книге «Природа фильма», а после того как Дадли Эндру детализировал его в *The Major Film Theories*, оно стало общим местом³. В такой классификации Бела Балаш, Рудольф Арнхейм и русские теоретики монтажа находились по одну сторону, а с другой им противостояли Базен и Кракауэр. Первый лагерь фокусируется на тех изменениях и манипуляциях, что связаны

³ Кракауэр З. Природа фильма. Реабилитация физической реальности. М.: Искусство, 1974; Dudley Andrew J. *The Major Film Theories: An Introduction*. New York: Oxford University Press, 1976.

с кинематографическим восприятием, от естественного отличающимся наличием таких средств, как монтаж, кадрирование, отсутствие цвета и языка. Вторая группа определяет сущность кино через его способность записывать и воспроизводить реальность и ее феномены, включая и те аспекты, что недоступны невооруженному человеческому взгляду.

Есть, однако, и некоторые связи между двумя этими кажущимися противоположными полюсами. Оба направления стремились поднять культурную ценность кино, то есть поставить его в один ряд с классическими видами искусства. В этом отношении идея окна и рамки весьма полезна и исторически служила ответом на комплекс неполноценности кинематографа в сравнении с его старшими и более состоявшимися собратьями — театром и живописью, где зритель тоже дистанцирован от объекта и сцены. В эпоху Ренессанса идеальные условия восприятия искусства подразумевали дистанцию и, как следствие, некое обрамление этого восприятия. Гуманистический идеал также требовал от индивида погруженности и сосредоточенности, что противоположно коллективному и рассеянному опыту раннего кино. Интересы и конструктивистов, и реалистов были ограничены визуальным аспектом восприятия: в обоих случаях обработка чувственных данных мыслится как в высшей степени рациональная активность, первичная цель которой — осознать, что именно воспринимается. В этой перспективе Балаш и Базен, Эйзенштейн и Кракауэр теоретически осмысляют отношение между зрителем и фильмом схожим образом, хотя Кракауэр и Эйзенштейн в то же время отмечают «шоковую» составляющую фильма и соматическое измерение киноопыта⁴.

⁴ Базен использует понятие рамки только при обсуждении живописи и противопоставляет его «каше» — черной кромке экрана, отделяющей киноизображение от окружающей его темноты. Тем не менее остается представление о том, что перед нами — кадрированная реальность, продолжающаяся за пределами экрана, но недоступная для зрительного зала. См.: Базен А. Живопись и кино // Базен А. Что такое кино? М.: Искусство, 1972. С. 195–200.

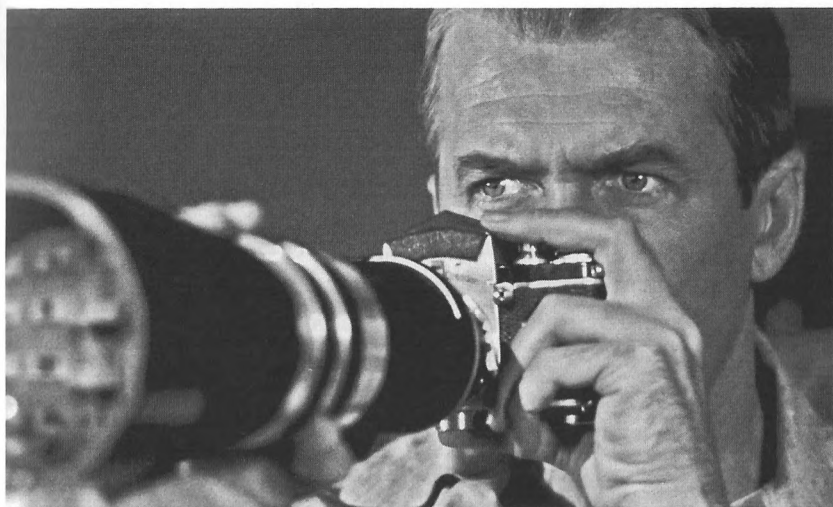
Еще более глубокое родство между метафорами, рассматриваемыми в этой главе, было обнаружено Чарльзом Олтменом: «Хотя метафоры окна и рамки, на первый взгляд, диаметрально противоположны, их объединяет общая предпосылка: экран фундаментально независим от процессов производства и потребления»⁵. Обе модели — окна и рамки — полагают образ как всегда уже данный и определенный и считают, что зритель стремится как можно глубже погрузиться во вселенную фильма и как можно лучше понять его внутреннюю структуру. Таким образом, предметом анализа фильма становятся цельность и (предполагаемая) связность. Эти модели тем самым автоматически упускают из вида потенциально противоречивые процессы производства (будь они технологическими или институциональными), которые тоже оставляют свой след в фильмах. Также они не придают должного значения свободе и ограничениям, привнесенным в рецепцию фильма различиями в человеческом восприятии, культурном опыте и когнитивных способностях. В такой теоретической модели зритель не только является развоплощенным, но и главным образом служит иллюстрацией к применяемой теории.

Разделение между «открытыми» и «закрытыми» формами кино позволяет посмотреть на концептуальную пару «окно—рамка» в иной перспективе⁶. Согласно Лео Броди⁷, «закрытыми» являются такие фильмы, в которых изображаемый мир (его диегезис) замыкается сам на себя, то есть содержит только те элементы, чья необходимость внутренне обусловлена. К этой категории можно отнести фильмы Жоржа Мельеса, где эксперименты с различными кинематографическими техниками и трюковой съемкой все время отсылают к вселенной «внутри» фильма. К той же категории относятся и тщательно

⁵ Altman Ch. F. *Psychoanalysis and Cinema: The Imaginary Discourse* // *Quarterly Review of Film Studies* 2. 1977. August. N 3. P. 157–272, здесь 261.

⁶ Разделение произведений искусства на открытые и закрытые было предложено и разработано Умберто Эко. См.: Эко У. *Открытое произведение*. СПб.: Академический проект, 2004.

⁷ Braudy L. *The World in a Frame: What We See in Films*. Garden City (NY): Anchor Press / Doubleday, 1976. P. 44–51.



Ил. 1.2. Джеффрис как зритель. «Окно во двор». Реж. Альфред Хичкок. 1954

сконструированные миры Фрица Ланга, Альфреда Хичкока, Уэса Андерсона и Михаэля Ханеке, в которых всему отведено свое место согласно диктату невидимого, но вездесущего разума и где все подчинено тщательно разработанному высшему плану⁸. Более того, все происходящее «на экране» состоит в отношениях взаимной зависимости и напряжения с тем, что находится за пределами кадра, создавая тем самым мощную динамику между внутрикадровым и закадровым пространствами⁹. В противоположность этому «открытые» фильмы предлагают лишь мгновенный снимок или фрагмент постоянно текущей и изменяющейся реальности. Фильмы братьев Люмьер очень часто (хотя и не всегда убедительно) приводят в качестве хрестоматийного примера подобного рода кино. Среди других важных примеров — фильмы Жана Ренуара с его длинными, плавными движениями камеры и огромным количеством персонажей, неореалистические фильмы Роберто Росселлини, а также недавние работы братьев Дарденн, балансирующие на тонкой грани между художественным и документальным кинематографом. У представителей так называемого современного созерцательного кино (*contemplative cinema*), часто выходцев из «третьего мира», — таких как Лисандро Алонсо, Карлос Рейгадас, Педру Кошта, Лав Диас и Цзя Чжанкэ, — можно обнаружить схожую тенденцию к высвечиванию неподвижной и комплексной природы повседневности¹⁰. Диегетический мир в их фильмах предстает так, будто происходящее на экране схожим образом существовало бы и при выключенной камере — жизнь продолжает свое течение и за границами кадра (и периода времени), установленными режиссером. Закрытая форма, напротив, является

⁸ См. разнообразные видеозэссе, которые выявляют, к примеру, навязчивую одержимость Уэса Андерсона геометрическими композициями.

⁹ В качестве введения в обсуждение закадрового пространства см.: Burch N. *Nana, or the Two Kinds of Space* / trans. H. R. Lane // *Theory of Film Practice*. Princeton: Princeton University Press, 1981. P. 7–21; Adams Jr. R. L. D. W. *Griffith and the Use of Offscreen Space* // *Cinema Journal* 15. 1976. N 2. P. 53–57.

¹⁰ Подробнее о «современном созерцательном кино» (*Contemporary Contemplative Cinema* (CCC)), также известном как «медленное кино», см.: *Unspoken Cinema*: unspokencinema.blogspot.com.

центростремительной, направленной вовнутрь: тотальность мира заключена внутри рамки кадра (которая по определению включает и закадровое пространство). В свою очередь, открытая форма является центробежной, направленной вовне. Здесь рамка кадра (как подвижного окна) представляет меняющуюся часть потенциально безграничного мира:

Эта разница может быть разницей между открытием мира и его созданием — различие между использованием уже существующих материалов реальности и организацией этих материалов в [свое] полностью сформированное видение; различие между попыткой обнаружить порядки, не зависящие от наблюдателя, и стремлением обнаружить те порядки, которые создает наблюдатель своим актом видения. Вуайеризм — отличительный визуальный механизм закрытого фильма, поскольку он выстраивается на тонком соотношении свободы и принуждения. У зрителя есть свобода смотреть на что-то опасное и запрещенное, осознавая свое желание смотреть [на это] и невозможность [от этого] отвернуться. В закрытых фильмах аудитория является жертвой, которой навязывается совершенная связность мира на экране. В открытых фильмах аудитория — гость, которого приглашают в фильм как равного и чей взгляд потенциально приравнен к взгляду режиссера¹¹.

Разницу между открытой и закрытой формами фильма можно, таким образом, увидеть как переформулированное различие между окном и рамкой: окно предлагает фрагмент большего целого, внутри которого элементы выглядят произвольно распределенными, так что ощущение реализма является в первую очередь функцией

¹¹ Braudy L. The World in a Frame. P. 49.

прозрачности. И наоборот, акцент на рамке переключает внимание на то, как организован материал. Окно подразумевает диегетический мир, который простирается за границы изображения, в то время как рамка кадра очерчивает кинематографическую композицию, существующую исключительно для зрителя.

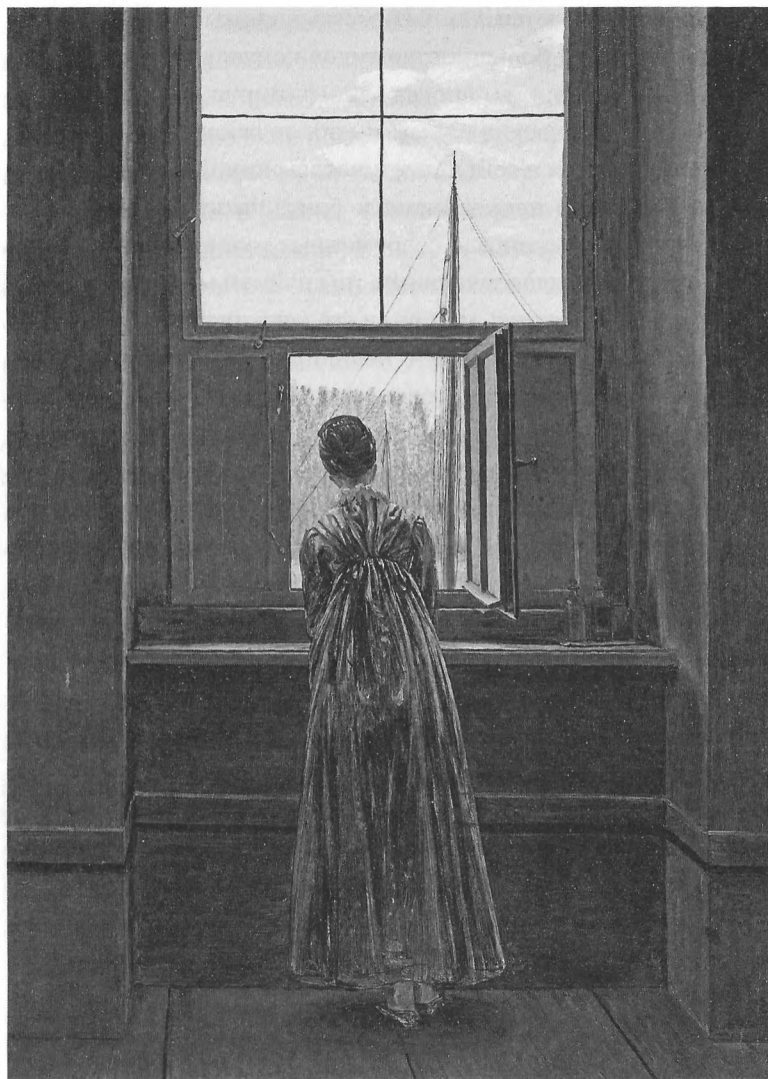
Понятия окна и рамки, основанные на регулировании сложных отношений дистанции / близости между фильмом и зрителем, сходятся вместе в так называемом классическом кинематографическом стиле. Классическое кино держит своего развоплощенного зрителя на расстоянии вытянутой руки, но в то же время постоянно втягивает его внутрь. Благодаря слаженному использованию кинематографических средств (монтаж, освещение, позиция камеры, крупность, спецэффекты), обильность присутствия которых оправдывается степенью их незаметности, оно добивается эффекта прозрачности: максимальное использование техники и технологий стремится привлечь к себе минимум внимания, тем самым не только маскируя средства манипуляции, но и успешно создавая прозрачность, симулирующую ощущение близости и интимности. Чтобы добиться эффекта непосредственного взгляда (окно), требуются искусные техники и утвердившиеся правила (рамка). Быть может именно этот парадокс и делает данный стиль в кино доминирующим, то есть столь привлекательным для зрителей и таким дорогим для продюсеров. Для тех киноиндустрий, что могли себе это позволить, подобный классический стиль, впервые доведенный до совершенства в Голливуде в конце 1910-х годов, оставался господствующим на международной арене по меньшей мере до конца 1950-х годов¹². И хотя термины «голливудский стиль» и «классический

¹² О генезисе классического стиля в американском кино см.: Bordwell D., Staiger J., Thompson K. *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*. New York: Columbia University Press, 1985; Bowser E. *History of the American Cinema 2: The Transformation of Cinema 1907–1915*. New York: Charles Scribner, 1990; Keil Ch. *Early American Cinema in Transition: Story, Style, and Filmmaking, 1907–1913*. Madison (WI): University of Wisconsin Press, 2001.

стиль» часто используются как взаимозаменяемые, правил этого стиля придерживается большинство видов популярного кино в любой стране в любой период, иногда модифицируя их под местные условия. Эти стилистические нормы мы обнаруживаем и в фильмах нацистского периода, и в соцреалистическом кино, даже во многих фильмах итальянского неореализма и британского «реализма кухонных раковин». Большинство современных телевизионных фильмов все еще являются классическими, по крайней мере в том смысле, что они стараются скрыть медиум и его искусственность.

В классическом кино зритель — невидимый свидетель: он невидим для разворачивающейся истории, которая не признает его присутствия. Вот почему ни прямое обращение, ни прямой взгляд в камеру не являются элементами классического киноязыка. Наоборот, как в случае французской «новой волны», такие приемы сигнализируют о намеренном отклонении от нормы. Любопытно, что такое же напряжение возникает между различными стилями документального кино, где так же можно обнаружить понимание кино либо как окна, либо как рамки. Определенные стили документального кинематографа («прямое кино» или «муха на стене», где съемочная группа и техника стараются оставаться невидимыми как для публики, так и для героев фильма) предлагают зрителю обманчиво прозрачный взгляд на неопосредованную реальность. В то время как другие направления — в первую очередь *cinéma vérité* и перформативная документалистика — стремятся приблизиться к миру (и шагнуть за рамки кадра), не пытаясь при этом создать иллюзию прозрачности (окно), и сознательно используют камеру как катализатор, провоцирующий (ре)акцию. Зритель фигурирует либо как невидимый свидетель, либо его приглашают в качестве виртуального участника событий, происходящих независимо от него, но все же в совместном мире (вне кино)¹³. Поды-

¹³ См. хороший обзор центральных проблем документального кино: Nichols B. Introduction to Documentary. Bloomington (IN): Indiana University Press, 2001.



Ил. 1.3. Окно, обрамляющее вид. «Женщина у окна». Худ. Каспар Давид Фридрих. 1818–1822

тоживая, можно сказать, что в динамике окна и рамки себя проявляет врожденный раскол между пассивностью и активностью, между манипуляцией и автономностью действия (*agency*), между возможностью быть свидетелем и вуайеристом, между безответственностью и моральным долгом — «Окно во двор» блестяще разыгрывает это, используя весь драматический потенциал и все ужасающие последствия.

Впрочем, эта традиция визуальной репрезентации, для которой характерны регулирование дистанции и привилегированная позиция осознанного восприятия (*апперцепции*), происходящего главным образом с помощью развоплощенного глаза, возникла раньше кино. Она родилась вместе с центральной перспективой, которую начали использовать в живописи во времена Ренессанса. Стивен Хит, как и многие другие, прослеживает развитие перспективы в кино вплоть до открытия центральной перспективы в Италии XV века:

Идея зрителя у окна является фундаментальной, *aperta finestra* (распахнутое окно), открывает вид на мир — обрамленный, отцентрованный, гармоничный (*istoria*). «...» Концепция системы Кватроченто — это концепция сценографического пространства, представленного в форме зрелища для глаз наблюдателя¹⁴.

Тем не менее между перспективой как техникой и перспективой как символической формой существует некое внутреннее напряжение. Как техника единственная точка схода перспективы и соответствующие изменения размеров и масштабов обеспечивают преобразование трехмерной реальности в двухмерную плоскость, организованную таким образом, чтобы имитировать другую

¹⁴ Heath S. *Narrative Space // Questions of Cinema*. London: Macmillan, 1981 (первая публикация: 1976). P. 19–75, здесь 28 и сл.

трехмерную реальность. Эту реальность можно воспринимать либо как другой мир (воображаемую вселенную), либо как продолжение трехмерного мира самого зрителя. Согласно устойчивому мифу, первый показ фильма братьев Люмьер о прибытии поезда вызвал панику среди зрителей — люди будто бы испугались, что локомотив собирается «въехать» в пространство зала. Когда Джордж Лукас впервые использовал технологию Dolby в «Звездных войнах», у зрителей создалось ощущение, что они занимают одно (акустическое) «пространство» вместе с космическим кораблем (см. шестую главу). В качестве символической формы перспектива воплощает веру западного гуманизма в мир, где в «центре» находится индивид, чьи рамки восприятия выравнены или приравнены к акту обладания¹⁵. В этом мире окном может стать и сейф в стене, и витрина магазина, открывающая вид на мир вещей и превращающихся в товары людей. Режиссеры часто пытались играть на противоречиях между взглядом на «поверхность вещей» и «сквозь вещи»: «сплющивали» изображение, как Жан-Люк Годар в «Безумном Пьеро», или децентрировали кадр, как Жан-Мари Штрауб и Даниэль Юйе в фильме «Непримирившиеся, или Где правит насилие, помогает только насилие».

С помощью этого исторического экскурса и кинематографических примеров мы пытались показать, что, возможно, назрела необходимость избавиться от укоренившегося противопоставления аналитических моделей окна и рамки, если под ними понимать разделение на реализм и конструктивизм. Для этого мы предоставим слово трем теоретикам, стоящим, как принято считать, по разные стороны баррикад. В своем теоретическом подходе к кино Рудольф Арнхейм и Сергей Эйзенштейн являются конструктивистами,

¹⁵ См.: Пановский Э. 1.) Перспектива как символическая форма. СПб: Азбука-классика, 2004; 2.) Стиль и средства выражения в кино // Киноведческие записки. 1989. № 5. С. 166–178 (первая публикация на немецком языке: 1936); Braudy L., Cohen M. Film Theory and Criticism: Introductory Readings: 6th ed. New York: Oxford University Press, 2004. P. 289–302. Идеологическую критику западной перспективы см. также: Бергер Д. Искусство видеть. М.: Клаудберри, 2012.



Ил. 1.4. «Сплющенное» изображение и искаженная перспектива. «Безумный Пьеро». Реж. Жан-Люк Годар. 1965

акцентирующими внимание на кадре и рамке и, с их помощью, на творческой интервенции во вселенную фильма. В свою очередь, Андре Базена принято считать реалистом, потому что он фокусируется на прозрачности фильмического медиума. Тем не менее и у него есть важные рассуждения о кадрировании, позволяющие высветить различия между позициями Арнхейма и Эйзенштейна в отношении вопросов прозрачности и специфичности медиума кино.

Рудольф Арнхейм разработал свою теорию кино во время работы кинокритиком в *Die Weltbühne* — журнале внепартийных левых времен Веймарской республики¹⁶. Арнхейм имел степень по психологии и специализировался одновременно на критической социологии и гештальт-теории. Этот, на первый взгляд несовместимый теоретический багаж, был весьма умело использован им в главной его работе по теории кино, вышедшей в 1932 году под названием «Кино как искусство»¹⁷. Арнхейм начинает с определения «базовых элементов киномедиума» и на этой основе проводит фундаментальные различия между «кино и реальностью», то есть между тем, как кино представляет видимый мир зрителю, и естественным восприятием. Колебания в восприятии — постоянный переход от естественного восприятия к иллюзии реальности и обратно — стоят в центре теории Арнхейма: «Кинофильмы одновременно и двухмерны и трехмерны»¹⁸. Арнхейм заключает, что кино не копирует и не имитирует реальность, но создает свой мир и собственную реальность:

Итак, в кино, как и в театре, иллюзия частична. Кинофильм способен создавать в какой-то степени впечатление реальной жизни. <...> С другой стороны, кино унаследовало и многие черты фотографии, которых лишен театр. Отсутствие красок, объемности,

¹⁶ Хельмут Х. Дидерихс создал самый полный веб-ресурс об Арнхейме на английском и немецком: www.soZIAles.fh-dortmund.de/diederichs/arnheim.htm.

¹⁷ Арнхейм Р. Кино как искусство. М.: Изд-во иностр. лит-ры, 1960.

¹⁸ Там же. С. 8.

строгие рамки кадра и т. п. вполне успешно лишают кино натуралистического сходства с действительностью. Кино — это одновременно и плоский снимок, и сцена живого действия¹⁹.

Согласно гештальт-теории, врожденные ментальные способности человека различать формы и создавать паттерны, организовывать внутри разрозненные внешние чувственные данные являются необходимыми условиями для завершеного восприятия такой «частичной иллюзии». Именно способность зрителя к созданию Gestalt'ов (собираанию разрозненных впечатлений в единое целое, которое больше, чем сумма его частей) и наделяет кино статусом искусства, но также отвечает за его реалистичность. Иными словами, когнитивный акт соединения разрозненных данных и ощущений изнутри общей рамки (кадра) является фундаментальной предпосылкой для понимания фильма. В данном случае рамка (кадр) скорее принуждает к восприятию и превращает его в когнитивную задачу, а не выступает в роли прозрачной плоскости, дающей доступ к внешнему миру.

Такая теоретическая позиция ставит Арнхейма в один ряд с другими главенствующими теоретиками 1920-х и 1930-х годов, считавшими, что своеобразие кино и его художественных средств заключается не в способности показывать объективный мир или даже в претензии на реализм, а в отдаленности кинематографического восприятия от естественного. Если бы кино воздействовало на зрителя так же, как и чувственные объекты этого мира — объемные, цветные и акустические, — то его нельзя было бы отличить от реальности и оно было бы приравнено к механическому двойнику. Такое удвоение не может претендовать на статус искусства, потому что — согласно распространенной в то время точке зрения — искусство предполагает

¹⁹ Там же. С. 20.

активное вовлечение человека и поэтому не может быть создано при помощи машины. В этой перспективе статус кино как искусства определяется творческой интервенцией художника, а механическое дублирование — это всего лишь средство его производства. Для Арнхейма, как и для многих других в то время, именно нехватка и отсутствие (цвета, естественного звука, трехмерности) становились художественным вызовом перед лицом нового медиума.

Вследствие этого Арнхейм был очень скептичен к звуковому кино, появившемуся в конце 1920-х годов. Коль скоро это технологическое новшество использовалось преимущественно натуралистично (как это было в случае *talkies*²⁰), кино двигалось в сторону воспроизводства реальности. Неудивительно, что после того как он заклеил звуковой кинематограф в серии эссе, опубликованных в начале 1930-х годов (хороший пример — программно озаглавленная статья «Немая красавица и шумная бессмыслица»²¹), Арнхейм обращался к кино лишь спорадически. С его точки зрения, звуковое кино возникло в результате недопустимого компромисса между двумя несовместимыми художественными формами (немым кино и радиодрамами) — эту позицию он суммировал в своей основополагающей теоретической статье «Новый Лаокоон»²². Остаток своей долгой продуктивной жизни он посвятил радио, фотографии и психологии визуального восприятия изобразительного искусства.

Если Арнхейм акцентировал внимание на рамке (кадре) как на элементе абстрагирования от естественного восприятия, другой теоретик, Сергей Эйзенштейн, который был еще и практикующим режиссером, использовал кадр, чтобы учредить свою концепцию монтажа. Фильмы «Броненосец „Потемкин“», «Октябрь» и «Иван Грозный» обеспечили Эйзенштейну звание одного из самых важных

²⁰ Наименование ранних звуковых фильмов с синхронной речевой фонограммой. — Примеч. ред.

²¹ Arnheim R. *Silent Beauty and Noisy Nonsense* / trans. B. Benthien // *Film Essays and Criticism*. Madison: University of Wisconsin Press, 1997). P. 147–151 (первая публикация на немецком языке: 1929).

²² Арнхейм Р. *Новый Лаокоон* // Арнхейм Р. *Кино как искусство*. С. 157–184.

режиссеров в истории кино, но он оставил в наследство и огромный несистематизированный пласт теоретических работ, значительность которых с годами только подтверждается. В соответствии с установками революционного авангарда Эйзенштейн, как и его коллеги Дзига Вертов и Всеволод Пудовкин, не отделял режиссерскую работу от написания теоретических статей: теория и практика дополняют и обуславливают друг друга, мыслить их можно только в категориях диалектического единства. Следуя этому завету, Эйзенштейн тратил огромное количество энергии и времени на преподавание в ГТК (ныне ВГИК), первой киношколе в мире. Он был человеком эпохи Возрождения: свободно владел полдюжиной языков, с одинаковым интересом изучал театр Кабуки и марксистскую диалектику, неплохо разбирался в квантовой механике и психоанализе. Чтобы изучить наследие Эйзенштейна, нужно обладать недюжинной эрудицией во всех этих разнородных областях. Ситуацию осложняет и тот факт, что идеи Эйзенштейна нельзя суммировать или сжать в единую непротиворечивую теорию²³. Теоретическое мышление его напоминает не сооружение с четкой структурой и фундаментом из нескольких аксиом, а скорее многоуровневый лабиринт, затеряться в котором так же легко, как и в рассказе Борхеса или картине Эшера. Тем не менее в глазах потомков размышления Эйзенштейна (о кинотеории) чаще ассоциируются с одной-единственной концепцией, а именно с концепцией монтажа²⁴. Тот факт, что это понятие обладает множеством нюансов, изначально никак друг с другом не связанных, более того, даже противоречащих и взаимно исключających друг друга,

²³ Обзор работ Эйзенштейна с точки зрения теории и практики см.: Aumont J. *Montage Eisenstein*. Bloomington (IN): Indiana University Press, 1987 (первая публикация на французском языке: 1979); Bordwell D. *The Cinema of Eisenstein*. Cambridge (MA): Harvard University Press, 1993. Биографические описания запутанной жизни Эйзенштейна можно найти в Seton M. *Sergei M. Eisenstein: A Biography*. New York: Grove, 1960; Barna Y. *Eisenstein*. London: Secker & Warburg, 1973 (предисл. J. Leyda; первая публикация на румынском языке: 1966); Bergan R. *Sergei Eisenstein: A Life in Conflict*. London: Little, Brown, 1997.

²⁴ Неслучайно книга Жака Омона анонсирует это уже в своем названии — *Montage Eisenstein* («Монтаж Эйзенштейна»).



Ил. 1.5. Пример монтажа внутри изображения. Японская гравюра в стиле укиё-э

не должен удивлять в случае такого барочного мыслителя, который записывал свои идеи на обрывках бумаги и постоянно переписывал свои тексты. В результате мы имеем огромное наследие, хранящееся в Российском государственном архиве литературы и искусства²⁵. Учитывая, что сам Эйзенштейн может предложить достаточно много разного материала для введения в свою работу, мы ограничимся только несколькими моментами, представляющими интерес с точки зрения проблемы кадрирования²⁶.

Согласно Эйзенштейну, между представляемым объектом и ограничивающей изображением рамкой кадра существует продуктивное напряжение: «Точка съемки как материализация конфликта между организующей логикой режиссера и инертной логикой явления в столкновении, дающего диалектику киноракурса»²⁷. В этой связи его мышление отталкивалось не от идеи ренессансной перспективы, а вдохновлялось совсем другой культурной традицией, а именно живописным языком и формами репрезентации, преобладающими в японской культуре, — во всяком случае, как эту культуру понимал Эйзенштейн. Он выступал против западного «театрального» метода постановки камеры, когда рамка кадра представляется искусственно навязанной и заранее заданной. Вместо этого он защищал японский метод использования рамки для выхватывания детали из целого (целого ландшафта или сцены), позволяющий камере овладеть миром через выстраивание отношения между частью и целым. Это приводит Эйзенштейна к методу, при помощи которого режиссер осуществляет «вырубание куска действительности

²⁵ Существует множество изданий работ Эйзенштейна, самым полным из которых на русском является 6-томное издание: Эйзенштейн С. Избр. произведения: в 6 т. М.: Искусство, 1964–1971. (С 1998 года Музеем кино и «Эйзенштейн-центром» выпускаются новые, более полные издания трудов Эйзенштейна; уже вышли «Монтаж», «Метод» (2 тома), «Неравнодушная природа» (2 тома). — Примеч. ред.

²⁶ Прекрасные вводные тексты с кратким обзором развития мысли Эйзенштейна см.: Dudley Andrew J. Sergei Eisenstein // The Major Film Theories: An Introduction. New York: Oxford University Press, 1976. P. 42–75; Kopley Jr. V. Eisenstein and Soviet Cinema // Defining Cinema / ed. by P. Lehman. London: Athlone Press, 1997. P. 37–55.

²⁷ Эйзенштейн С. Вне кадра // Эйзенштейн С. Монтаж. М.: Эйзенштейн-центр, 2000. С. 499.

средствами объектива»²⁸. Такая формулировка по духу куда ближе революционному пафосу марксизма, чем философии японских мастеров ксилографии. Однако Эйзенштейна с ними роднит убеждение, что в монтаже важные элементы не должны быть явными, если мы хотим, чтобы зритель стал активным. Объектив камеры должен запечатлеть комплексную тотальность мира, которую не схватишь долгими планами, как, скажем, в фильмах братьев Люмьер; этого можно достичь столкновением кадров, вычлененных из этой тотальности. Для Эйзенштейна долгий план или план-эпизод заключает зрителя в «клетку», поскольку он соразмерен только лишь масштабам человеческого тела и его визуальному ощущению и не способен представить исторические силы (как их понимает марксистско-ленинская логика истории), выходящие за пределы эстетики любой индивидуальной точки зрения. Конечно, Эйзенштейну приходится использовать прямоугольную рамку кадра²⁹, но он изо всех сил пытается задействовать динамические композиционные возможности этого прямоугольника, например через использование диагоналей, асимметрии и параллельных линий.

После того как операция кадрирования (выбора ракурса) выполнена, перед режиссером стоит задача выбрать и упорядочить эти единицы (кадры) в последовательность, иными словами, задача монтажа. Было бы ошибочным полагать, что этот термин, изначально позаимствованный из терминологии конвейерного (индустриального) производства Форда, имеет прямые параллели с постройкой дома (кирпичик за кирпичиком) или со сборкой машины из готовых частей. Ровно наоборот, для Эйзенштейна кадр — это ячейка, клетка монтажа и, подобно живому организму, он самодостаточен, хотя и выполняет специфическую функцию в бóльшем Целом: «Кадр вовсе не

²⁸ Эйзенштейн С. Вне кадра. С. 500.

²⁹ См.: Эйзенштейн С. Динамический квадрат // Эйзенштейн С. Избр. произведения: в 6 т. М.: Искусство, 1964–1971. Т. 2. С. 317–329.

элемент монтажа. Кадр — ячейка монтажа. «...» Чем же характеризуется монтаж, а следовательно, и его эмбрион — кадр? Столкновением. Конфликтом двух рядом стоящих кусков»³⁰. Развивая идею конфликта как основополагающего отношения между кадрами, Эйзенштейн — по следам экспериментов, проведенных им под руководством театрального революционера Мейерхольда, — разработал в середине 1920-х годов свою знаменитую теорию «монтажа аттракционов». Как и другие популярные формы развлечения — цирк, ярмарка или водевиль, — кино соединяет аттракционы, иными словами, короткие фрагменты (кадры или сцены) так, чтобы достичь определенного воздействия на публику. Следуя бихевиористскому пониманию человеческой природы, популярному в то время (на заре Советской власти большим влиянием обладало учение Павлова об «условных рефлексах», с помощью которого надеялись повысить продуктивность производства), Эйзенштейн полагал, что определенные стимулы — в его случае кадры или сцены — вызывают у зрителя совершенно определенную реакцию, которую можно научно исследовать, а после и воспроизводить. Фильм преследует цель «обработки этого зрителя в желаемом направлении через ряд рассчитанных нажимов на его психику»³¹. Подобного рода заявления ясно дают понять, что Эйзенштейн был заинтересован не в миметическом воспроизводстве реальности, а в конструктивистском построении определенного (зрительского) опыта. Осуществить это, в его понимании, можно исключительно при помощи художественных средств, построенных на «научных» принципах и нацеленных на определенный эффект:

Аттракционом «...» в нашем понимании является всякий демонстрируемый факт (действие, предмет, явление, сознательная

³⁰ Эйзенштейн С. Вне кадра. С. 497.

³¹ Эйзенштейн С. Монтаж киноаттракционов // Эйзенштейн С. М. Неравнодушная природа. Эйзенштейн-центр, 2004. Т. 1: Чувство кино. С. 443.

комбинация и т. д.), известный и проверенный как нажим определенного эффекта на внимание и эмоцию зрителя, в сочетании с другими обладающий свойством сгущать эмоцию зрителя в ту или иную, целью спектакля диктуемую, сторону. С этой точки зрения фильм не может быть простым показом, демонстрацией событий, но есть тенденциозный подбор и сопоставление их, свободных от узко сюжетных заданий и производящих согласно заданию соответствующую обработку аудитории³².

Таким образом, тело и чувства не исчезают, но меняются местами: выступая субъектом в реалистических теориях, в конструктивистских они становятся объектом. Теории Эйзенштейна о роли зрителя и о коллективном восприятии — в пространстве кинозала — основываются на стандартных условиях показа кино в то время. Распространенному представлению о кинематографе как о культурной форме, чья функция заключается в воспроизведении реальности или в ее эффектной демонстрации, Эйзенштейн придает отчетливо перформативный (или, как сказал бы он сам, «диалектический») поворот: теперь кинематографическое событие возникает через динамическое взаимодействие фильма и зрителя, обоюдно конструирующих друг друга.

К концу 1920-х годов Эйзенштейн развил свою теорию монтажа дальше и выделил несколько его форм. Основываясь на опыте создания фильма «Старое и новое (Генеральная линия)», Он предложил типологию из пяти видов монтажа³³. Метрический монтаж строится исключительно на темпоральных отношениях, и основным критерием его построения являются «абсолютные длины кусков»³⁴. Ритмический монтаж обуславливается не только длиной кадров,

³² Эйзенштейн С. Монтаж киноаттракционов. С. 443–444.

³³ См.: Эйзенштейн С. Четвертое измерение в кино // Эйзенштейн С. Монтаж. С. 503–516.

³⁴ Там же. С. 508.

но и их содержанием. В качестве примера Эйзенштейн приводит знаменитую сцену с одесской лестницей в «Броненосце „Потемкин“», в которой движение марширующих вниз солдат определяет темп монтажа: «Там „ритмический барабан“ спускающихся солдатских ног нарушает все условности метрики. Он появляется вне интервалов, предписанных метром, и каждый раз в ином кадровом разрешении»³⁵. Следующие две формы монтажа — тональный и обертонный — организуются посредством движений, форм и интенсивностей уже внутри кадра. Описывая ритмический монтаж, Эйзенштейн говорит о движении как таковом, в то время как тональный и обертонный виды монтажа связаны с «колебаниями» — это обобщающее понятие, объединяющее особые формы построения кадра (диагональное движение через экран), работу со светотенью, определенные комбинации геометрических форм (остроконечных и дугообразных элементов) и даже эмоциональное «звучание» кадра. И если тональный монтаж отсылает к доминантным характеристикам «колебаний», то «всем видам колебаний, исходящих от куска»³⁶, то обертонный, наоборот, — к маргинальным и изменяющимся элементам кадра.

Этот набор из четырех типов монтажа функционирует по принципу триггера в схеме Павлова «стимул—реакция» как арсенал специфических техник для создания и вызова определенных эмоций. Именно с помощью комбинации этих различных, но дополняющих друг друга форм монтажа, согласно нормативной схеме Эйзенштейна, можно создать действительно великий фильм: «Собственно монтажным построением они становятся тогда, когда они вступают в конфликтные взаимоотношения друг с другом»³⁷. То есть не когда отдельные формы гармонично скомпонованы, как в теории

³⁵ Там же. С. 510.

³⁶ Там же.

³⁷ Там же. С. 513.

классического кино, но когда сознательно сгенерированные конфликты понуждают зрителя осознать предзаданную идею или испытать желаемый аффект. Пятый уровень, интеллектуальный монтаж, преодолевает схему «стимул—реакция» Павлова и открывает доступ к более сложным концептуальным формам. Эйзенштейн хотел открыть для кино такие сложные ментальные структуры, как метафора, сравнение, синекдоха и другие тропы, которые обычно связывают только с языковой коммуникацией. Если монтаж аттракционов в основном нацелен на аффективное управление аудиторией, то интеллектуальный монтаж требует от зрителя следовать за ходом мысли (представленной через изображения). В следующей цитате Эйзенштейн мимоходом отмечает, что происходит, когда физиологические стимулы непосредственно воздействуют на мозг (подобный «когнитивистский» подход был реактуализован Жилем Делезом, к чему мы еще вернемся в седьмой главе): «[В этом случае] такое вздрагивание при иначе скомбинированном интеллектуальном раздражении происходит совершенно идентично в тканях высшей нервной системы мыслительного аппарата»³⁸. Главным примером такого типа монтажа является сцена в «Октябре», где диететический слоган «Во имя Бога и Родины» (под знаменем которого контрреволюционные силы сражаются против большевиков) инициирует короткое недиеетическое размышление о природе религии и национализма. Быстрое чередование на экране иконических изображений разных культур — что-то вроде визуально-антропологического эссе — должно побудить зрителя осознать пустое идолопоклонство понятий Бога и Родины. И хотя именно фильм задает направление мысли, он тем не менее зависит от когнитивных, моральных и аффективных ассоциаций, «вкладываемых» в него зрителем, так что фильм и сознание зрителя замыкаются друг на друга в этой запоминающейся сцене.

³⁸ Эйзенштейн С. Четвертое измерение в кино. С. 516.

Во многих отношениях Андре Базен выступает полной противоположностью Эйзенштейну. Этот антагонизм мнений, пожалуй, лучше всего демонстрирует эссе Базена, программно озаглавленное как «Запрещенный монтаж», — монтаж в данном случае неявно отсылает к Эйзенштейну³⁹. В политическом смысле Базен с его католическим гуманизмом также был невероятно далек от революционного коммунизма Эйзенштейна. Его приверженность итальянскому неореализму была связана не только с эстетическими, но в равной степени и с социополитическими воззрениями: он симпатизировал движению католиков и коммунистов, объединившихся против фашизма. Занимаясь кинокритикой в опустошенной послевоенной Европе, пережившей ужас геноцида и массового уничтожения, Базен увидел в ранних работах Роберто Росселлини, Витторио де Сики и Лукино Висконти отрицание кинематографического стиля, который, по мнению большинства его современников, был скомпрометирован тоталитарными режимами, использовавшими его в своих интересах⁴⁰. Кино как средство массовой информации и мобилизации играло центральную роль в официальной пропаганде и в нацистской Германии, и в фашистской Италии, и в Советском Союзе во времена Сталина, сводя тем самым на нет революционный потенциал конструктивистского монтажа, осмыслению которого в 1920-х и 1930-х годах столько сил отдали авторы левых взглядов вроде Вальтера Беньямина, Бертольда Брехта и Зигфрида Кракауэра⁴¹. Кинодвижение, возникшее в разрушенной фашистами Италии, считало своим моральным долгом искупить грехи опорочившего себя

³⁹ Английский перевод статьи: Bazin A. The Virtues and Limitations of Montage // What Is Cinema? Vol. 1. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1967. P. 41–52 (предисл. J. Renoir; введение H. Gray).

⁴⁰ См.: Базен А. Кинематографический реализм и итальянская школа эпохи Освобождения // Базен А. Что такое кино? М.: Искусство, 1972. С. 252–279.

⁴¹ Классические формулировки этих позиций можно обнаружить в кн.: Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости // Беньямин В. Учение о подоби. Медиаэстетические произведения. М.: РГГУ, 2012. С. 190–234; Кракауэр З. Орнамент массы. М: Ad Marginem, 2014.

искусства. Прежде чем притязать на изменение реальности, неореализм хотел вернуть себе кинематограф и возродить веру в способность этого медиума отражать реальность как она есть. В политическом отношении это было первое модернистское движение за обновление кино в череде «новых волн», которые будут формировать европейское кино вплоть до 1980-х годов, несмотря на то что заявленные ими эстетические принципы не всегда соблюдались.

Базен считал, что если разместить камеру в правильной позиции и дать ей регистрировать происходящее перед объективом, фильм покажет нам мир, как он есть. При этом, вопреки расхожему мнению, он вовсе не выступал против любых форм монтажа и комбинированных съемок, но с подозрением относился к монтажным техникам, с помощью которых реальностью манипулировали или трансформировали ее для передачи конкретных смыслов, — не только по политическим причинам, но и потому, что они шли вразрез с сущностной и уникальной способностью кино механически записывать реальность без всякого человеческого вмешательства. В представлении Базена восстановить эту способность кино было задачей в высшей степени политической («революционной») и целенаправленно этической («гуманистической»). Опасаясь новых столкновений, с 1947 года он начал защищать Италию и ее кино:

В известном смысле Италии всего лишь три года от роду. <...> В мире, который все еще (и сызнова) одержим страхом и ненавистью, в мире, где действительность почти никто уже не любит ради нее самой, где ее отвергают или защищают лишь как политический символ, — в этом мире итальянский кинематограф, безусловно, оказывается единственным, кто стремится спасти революционный гуманизм в недрах изображаемой эпохи⁴².

⁴² См.: Базен А. Кинематографический реализм и итальянская школа эпохи Освобождения. С. 257.



Ил. 1.6. Неореализм как политический и этический кинематограф действия. «Рим, открытый город». Реж. Роберто Росселлини. 1945

Однако было бы большой ошибкой считать, что взгляды Базена вписываются в рамки традиционной киноэстетики психологического реализма. Базен неоднократно выступал против некритического применения к кино реалистических конвенций, появившихся во французской литературе середины XIX века (в первую очередь в произведениях Оноре де Бальзака, Гюстава Флобера и в натурализме Эмиля Золя): «Вместо этого он утверждал реализм перцептивного опыта, в котором обыденные привычки апперцепции, понимания и процессы мышления структурно воспроизводятся в кино»⁴³. В основе реализма для Базена всегда лежит не только перцептивная, но и конкретная социальная реальность. Иными словами, Базен определяет реализм не столько как стиль или эффект, вызываемый у зрителя, сколько как определенную установку режиссера по отношению к миру, к своему, так сказать, материалу:

Если признать, что термин «неореализм» имеет смысл, то независимо от любых разногласий в его толковании, мне кажется, что попытки достичь минимальной договоренности должны исходить из того, что неореализм прежде всего коренным образом противостоит не только традиционным системам драматургии, но и различным известным аспектам реализма — как в литературе, так и в кино,— противостоит посредством утверждения определенной глобальности реального. <...> Неореализм есть глобальное описание действительности, осуществляемое глобальным сознанием. Под этим я подразумеваю, что неореализм противостоит предшествовавшим ему реалистическим эстетическим направлениям, и в частности натурализму и веризму, в том плане, что его реализм направлен не столько на выбор сюжетов, сколько на процесс их осознания. <...>

⁴³ Dudley Andrew J. *Concepts in Film Theory*. Oxford: Oxford University Press, 1984. P. 50. См. также: Базен А. В защиту Росселлини // Базен А. Что такое кино? С. 336–346.

Неореализм по природе своей отказывается от анализа (политического, нравственного, психологического, логического, социального или какого вам угодно) персонажей и их действий. Он рассматривает действительность как единое целое, неделимое, но, разумеется, доступное пониманию⁴⁴.

Базен постоянно настаивает на том, что реальность представляет собой «неделимое целое», что вещи — или «факты», как их называет Базен, — которые фильм включает в себя, обладают онтологической целостностью, которую фильм должен уважать. Минимальной композиционной единицей фильма поэтому выступает не кадр или сцена (как было бы у Эйзенштейна или в аналитическом монтаже), техническая единица, позаимствованная из практики киносъемок, но «факт» — данный или предсуществующий элемент, который превосходит технику и технологию. Базен вовсе не запрещал монтаж, но, в отличие от теоретиков монтажа, смысл фильма для него возникал не из столкновения и сцепления монтажных единиц, а из онтологического присутствия самих вещей («реальности, помысленной как целое»), отфильтрованных режиссерской чуткостью («сознания, расположенного видеть вещи как целое»). Традиционный (не неореалистический) фильм создает вещи и факты, в то время как неореалистический фильм им подчиняется. В идеальном случае он открывает окно в данную реальность, в специфическое окружение — как в случае фильмов «Похитители велосипедов» или «Земля дрожит», — или в специфическую историческую ситуацию — как в фильмах Росселлини «Рим, открытый город» или «Пайза». Если довести теорию Базена до логического конца, в итоге медиум фильма и его искусственность должны исчезнуть. Сам Базен гиперболически формулирует это в анализе «Похитителей велосипедов»: «Ни актеров, ни сюжета, ни режиссуры;

⁴⁴ Базен А. В защиту Росселлини. С. 341.



Ил. 1.7. Онтологическое единство реальности. «Похитители велосипедов». Реж. Витторио Де Сика. 1948

словом, в идеальной эстетической иллюзии действительности — никакого кино»⁴⁵. Одним из примеров реализации идеалов Базена может служить сцена с утренней рутинной работой горничной в «Умберто Д», снятая, как сказали бы сегодня, в режиме «реального времени»⁴⁶.

Базен сравнивает традиционный реализм с кирпичами, созданными с конкретной целью — построить мост; неореализм же напоминает каменные глыбы в реке: ими можно воспользоваться, чтобы перебраться на другой берег, хотя изначально они не были для этого предназначены. Их «каменная сущность» не будет трансформирована таким использованием:

Если они мне и послужили временно для той же цели, что и мост, то так случилось лишь потому, что я сумел дополнить случайность их расположения силой моего воображения, а также своим движением, которое, не изменяя природу и внешний вид камней, придало им на время смысл и полезность.

Точно так же неореалистический фильм обретает смысл *a posteriori*, поскольку он позволяет нашему сознанию переходить от одного факта к другому, от одного фрагмента действительности к другому, тогда как в классическом художественном построении смысл заложен *a priori* — весь дом содержится уже в одном кирпиче⁴⁷.

Исходя из этого, Базен утверждает, что термин «неореалистический» (*neorealist*) можно использовать только как прилагательное, потому что лишь отдельные элементы фильма могут соответствовать этой эстетике. С его точки зрения, неореализм едва ли можно представить как художественное движение.

⁴⁵ Базен А. «Похитители велосипедов» // Базен А. Что такое кино? С. 311.

⁴⁶ Базен А. Де Сика — режиссер // Базен А. Что такое кино? С. 280–295.

⁴⁷ Базен А. В защиту Росселлини. С. 343–344.

Насколько бы статьи Базена ни были богаты идеями, свой статус ключевой фигуры в теории кино он получил не только благодаря им. Он стоял во главе влиятельной группы кинокритиков и был одним из основателей журнала *Cahiers du cinéma*, пожалуй, одного из самых важных кинокритических изданий последних 60 лет. Базен выступил и в роли крестного отца французской «новой волны». Он стал чем-то вроде приемного отца для Франсуа Трюффо, который с детства вел неприкаянную жизнь и выразил свою благодарность посмертной публикацией поздних работ Базена. С его помощью начали публиковаться Эрик Ромер и Клод Шаброль, что открыло им дорогу в кино и в конечном итоге привело к режиссерским креслам. Цитатой из Базена (искаженной) открывается шедевр Жан-Люка Годара «Презрение». Увы, Базен не увидел расцвета этих юных французских дарований в 1960-х годах, поскольку умер в 1956 году в возрасте 40 лет⁴⁸. Сам формат письма Базена достаточно характерен для теории кино — по большей части он писал статьи и рецензии, так что систематическую теорию можно вывести лишь индуктивно на основе коротких заметок и более подробных эссе⁴⁹. За всю историю теории кино найдется не так много авторов, о ком можно было бы сказать, что их работы отвечают стандартам академической философии. Большинство из этих работ профессиональные философы охарактеризуют в лучшем случае как очерки или *aperçus* (наброски). Впрочем, то, что теория кино довольно часто состоит из творческой «подгонки» и бриколажа

⁴⁸ Две важные книги о жизни Базена и его работах: Dudley Andrew J. André Bazin. New York: Oxford University Press, 1978; Ungaro J. André Bazin: Genealogies d'une théorie. Paris: L'Harmattan, 2000.

⁴⁹ Даже история публикации работ Базена подчеркивает их фрагментарный характер: сборник статей «Что такое кино?», который Базен начал редактировать незадолго до смерти, выходил уже после нее (за исключением первого тома, который Базен смог подержать в руках) с 1958 по 1962 годы. Большинство переводов содержит только избранные статьи оригинального издания, как и французское *Édition définitive* (окончательное издание), чей заголовок лишь вводит в заблуждение, поскольку одготомник этот содержит только ключевые эссе. На английском пользуются, как правило, двухтомником: Bazin A. What Is Cinema? / trans. H. Gray. 2 Vols. Berkeley (CA): University of California Press, 1967; 1971. Значительное количество ключевых статей, не включенных в этот сборник, можно найти в Bazin at Work: Major Essays and Reviews from the Forties and Fifties / ed. by V. Cadullo, trans. A. Piette, B. Cadullo. London, New York: Routledge, 1997. Временная задержка и выборочность публикаций продолжают тормозить рецепцию работ Базена. Но то же самое можно сказать о неанглоязычной кинотеории в целом.

и представляет собой гибридные тексты, где полемика и размышления «по поводу» смешиваются с конкретными предписаниями и указаниям, означает и то, что в ней содержится потенциал для преодоления установленных академических конвенций и, как следствие, для создания чего-то принципиально нового. В этом отношении кинотеория отражает хрупкое положение самого кино, которое, с одной стороны, уже обрело статус состоявшейся культурной формы, а с другой — до сих пор презируется как популярное развлечение.

Несмотря на значительные расхождения в своих теориях, Арнхейм, Эйзенштейн и Базен тем не менее неявно допускали, что кино может служить и окном в мир, и выступать в роли рамки преконституированной реальности. И хотя синтез их теорий не обязателен и даже не желателен, попытку переосмыслить эти позиции с единой точки зрения можно обнаружить у Дэвида Бордуэлла — знатка не только классического Голливуда, но и фильмов Эйзенштейна и Ясудзиро Одзу, одного из самых известных японских режиссеров⁵⁰. Бордуэлл придерживается умеренного конструктивизма Арнхейма и свои размышления основывает не на онтологическом реализме Базена и не на монтажной теории Эйзенштейна. За отправную точку он берет особый род пространственной композиции, «глубинную инсценировку» (*staging in depth*), развитие которой он прослеживает через всю историю кино. Эта категория, утверждает он, вынуждала не одно поколение режиссеров принимать стилистические решения, которые не только осуществлялись совершенно по-разному, но и могут быть интерпретированы с позиций несовместимых друг с другом идеологий⁵¹. Бордуэлл заявляет, что использование рамки кадра как окна не служит никакой predeterminedной

⁵⁰ Творческий период Одзу начинается в конце 1920-х годов и заканчивается в начале 1960-х. *Classical Hollywood Cinema* / D. Bordwell et al.; Bordwell D. *The Cinema of Eisenstein*. London, New York: Routledge, 2005 (первая публикация: 1993); Bordwell D. *Ozu and the Poetics of Cinema*. Princeton (PA): Princeton University Press, 1988.

⁵¹ Bordwell D. *Exceptionally Exact Perceptions: On Staging in Depth // On the History of Film Style*. Cambridge (MA): Harvard University Press, 1997. P. 158–174.

идеологической или символической функции. Ее цель в том, чтобы помочь зрителю понять, как история разворачивается во времени — через организацию пространства и композиционное расположение персонажей. При этом глубина пространства и глубина резкости позволяют играть с разными планами изображения: например, можно придать драматическую значимость герою в глубине кадра, вывернув наизнанку «нормальную» иерархию расположения актеров в кадре. Это утверждение во многом повторяет знаменитый базеновский анализ глубинной мизансцены (использования глубокого фокуса и долгих планов) в «Лучших годах нашей жизни» Уильяма Уайлера⁵², но тот факт, что «последовательный монтаж» (continuity editing) так же легко может служить этой цели, что и долгий план, доказывает для Бордуэлла, что в Голливуде «прагматизм» определяет стилистику. Она подчинена принципу «функциональной эквивалентности»: стиль заключается в комбинировании нескольких техник или в замене одной из них на другую с целью достижения нужной повествовательной или выразительной функции.

Несмотря на всю детальность и историческую обоснованность этого утверждения Бордуэлла, оно остается в рамках аргументации, согласно которой на практике почти нет альтернатив «классической» форме репрезентации, где сила окна и рамки является центростремительной, втягивающей внутрь себя, если можно так выразиться, нарративные и композиционные энергии. Пожалуй, более широкую и многообразную изобразительную генеалогию кинематографического образа — и с не меньшей искусствоведческой обстоятельностью — разработал Жак Омон, возродив наследие Эйзенштейна и наделив большими правами децентрированные образы, закадровое пространство, двухмерность и абстракцию, попутно развив те аспекты интеллектуального наследия Базена, которые стали актуальными

⁵² Базен А. Уильям Уайлер, янсенист мизансцены // Базен А. Что такое кино? С. 97–120.

благодаря режиссерским практикам 1960-х годов⁵³. Амбиция Омона заключалась в возрождении классических дебатов об отношении между кино и живописью; эта очень французская проблематика была важна не только для теоретиков, но и для режиссеров. Но возродить вовсе не для того, чтобы вернуться к обсуждениям специфичности медиа, а чтобы разработать более обширную генеалогию, которая помимо кинообраза включала бы телевидение, станковую живопись, фотографию и цифровые изображения. Кино тем самым становится частью визуальной культуры или, как говорит Омон, «безграничного глаза», сформировавшего мир, в котором мы обитаем. Кинематографический образ Омон не подчиняет нарративным целям, но пытается выявить его фигуративную и формальную динамику⁵⁴. В этом отношении он дает эпистемологический приоритет тому, что Паскаль Бонитцер называл *décadrages* (фр. «декадрирование»)⁵⁵, — искаженной композиции кадра, децентрированному кадрированию, обрезанным фигурам и другим техникам, которые подчеркивают сконструированную природу любого образа. Тем не менее Омон отводит нарративу первое место, когда настаивает на том, что кино по определению подчиняет (*subjects*) зрителя необратимому потоку, который он не может ни прервать, ни изменить⁵⁶.

Окно как наследие Ренессанса и метафору одной из «онтологий» кино интерпретировали совершенно по-разному, например как воображаемую кунсткамеру или как витрину городского магазина. Кино с момента своего появления было тесно связано с выделением объектов и продажей товаров: продакт-плейсмент, институт звезд и другие связи с различными видами продвижения и демонстрации

⁵³ Aumont J. *The Image* / trans. C. Pajackowska. London: British Film Institute, 1997 (первая публикация на французском языке: 1990).

⁵⁴ Одним из самых выдающихся учеников Омона является Николь Брене, которая в своих работах занимается авангардом и в особенности вопросами фигуративности: Brenez N. *De la Figure en général et du corps en particulier: L'invention figurative au cinéma*. Bruxelles: De Boeck Université, 1998.

⁵⁵ Bonitzer P. *Peinture et cinéma: Décadrages*. Paris: Cahiers du cinéma, 1985.

⁵⁶ Aumont J. *Que reste-t-il du cinéma?* Paris: Vrin, 2012.

предметов торговли, такими как выставки и ярмарки, — типичное проявление кино как медиума современности⁵⁷. В 1980-х годах в свете пробуждающегося феминизма киноведение стало пристальней изучать роль зрителя и потребителя, анализировать кино в более широком контексте консьюмеризма и рекламной индустрии, видя в нем часть ориентированной на образы как товары индивидуализированной индустрии услуг. Кино — не только окно в реальный мир, но и витрина, открывающая вид на мир товаров, что способствует «виртуализации» этого мира, выдающей его за нечто иное. И чем бы это «нечто иное» ни было, оно вызывает у зрителя желания и фантазии⁵⁸. В данном случае метафора окна как созерцания мира на безопасном расстоянии сливается с или превращается в метафору зеркала — как обратного отражения образов воображаемых объектов на субъект желания, вовлекающего его в фантазмагорическую проекцию⁵⁹ и иллюзию присвоения этих объектов. Связать кинематографический опыт с разглядыванием витрин магазинов (window shopping) — логичный ход: соединить воображаемые пространства потребительских фильмов с реальными, хотя и тоже состоящими из изображений пространствами, как в торговых комплексах, где мультиплексы незаметно переходят в торговые ряды и где вместе смешиваются шоппинг, туризм и вкус к экзотике⁶⁰.

⁵⁷ Связи между зарождением голливудского кино, обществом потребления и культурой рекламы прослеживают три классических текста: Eckert Ch. The Carole Lombard in Macy's Window // *Quarterly Review of Film Studies* 3. 1978. Winter. N 1. P. 1–21; Allen J. The Film Viewer as Consumer // *Quarterly Review of Film Studies* 5. 1980. Fall. N 4. P. 481–499; Gaines J. The Queen Christina Tie-Ups: Convergence of Show Window and Screen // *Quarterly Review of Film and Video* 11. 1989. N 4. P. 35–60. См. также статьи: Desser D., Jowett G. S. *Hollywood Goes Shopping*. Minneapolis (MN): University of Minnesota Press, 2000.

⁵⁸ Здесь уместно упомянуть теорию симулякров Жана Бодрийяра, согласно которой (цифровые) медиа производят копии без оригиналов. Подобным же образом данная теоретическая школа утверждает, что фильм показывает нам не аутентичную реальность, но искусственный и сконструированный мир иллюзий.

⁵⁹ Фантазмагория — жанр театрального представления в XVIII–XIX веках, в котором при помощи «волшебного фонаря» демонстрировались пугающие образы; один из предшественников кинематографа. Подробнее о фантазмагории и ее месте в медиаискусстве см.: Грау О. Фантазмагорическое визуальное колдовство XVIII столетия и его жизнь в медиаискусстве / пер. с нем. // *Международный журнал исследований культуры*. 2012. № 5 (6). С. 101–110. — Примеч. ред.

⁶⁰ *Locus classicus* представления о кино как о фланировании по воображаемым (превращенным в товары) мирам можно найти в книге, опубликованной в самый разгар дебатов о постмодернизме: →

Если в 1980-х годах представление о кино как о прозрачном окне в реальность считалось безнадежно устаревшим, а Базена ругали за якобы наивную реалистическую онтологию, снисходительно делая скидку на его католицизм, то в последнее десятилетие его размышления о природе кино вдруг снова оказались в центре внимания теоретиков⁶¹. Этому возрождению интереса к нему мы во многом обязаны Жилю Делезу, к которому мы еще вернемся позже. Он взял за исходную точку центральные тезисы базеновской онтологии, но при этом показал возможность прочтения Базена вне узких рамок фотографического реализма. Но в конечном счете именно цифровая революция и повсеместное распространение «плоских» компьютерных дисплеев закрепило за окном статус главной культурологической метафоры: парадоксальные связи между «отцами» прямолинейной перспективы Альберти и Брунеллески, понимавшими ее как «открытое окно», с одной стороны, и Microsoft Windows Билла Гейтса с тачскринами Стива Джобса, с другой, слишком притягательны, чтобы быть проигнорированными исследователями⁶². Но вопрос в том, усиливает ли метафору окна генеалогия, связывающая графический метод представления трехмерного пространства на двумерной плоскости с графическим пользовательским интерфейсом? Или же она просто сводит ее до ироничного, но, в общем-то, вводящего в заблуждение эвфемизма? Разве «окно» не достигло своей логической завершенности с приходом Windows? Имея дело с цифровыми (или виртуальными) окнами, нужно осознавать, что (материальный) экран функционирует как (метафорическое) окно в воображаемое (кибер)пространство, которое есть предельное отрицание пространства как такового.

⁶¹ Friedberg A. *Window Shopping: Cinema and the Postmodern*. Berkeley (CA): University of California Press, 1993. В этой связи также стоит упомянуть блестящее киноэссе Харуна Фароки «Создатели шоппинг-миров» (*Die Schöpfer der Einkaufswelten*, Германия, 2001).

⁶¹ См., напр.: Dudley Andrew J., Joubert-Laurencin H. *Opening Bazin*. New York: Oxford University Press, 2011.

⁶² См.: Friedberg A. *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*. Cambridge (MA): MIT Press, 2006.

Глава вторая. Кино как дверь: экран и порог

«Искатели» — Вхождение в фильм — Этимология слова «экран» — Пороги кинематографа — Начало и титры — Неоформализм (Дэвид Бордуэлл / Кристин Томпсон) — Постструктурализм (Тьерри Кунцель) — Михаил Бахтин — Дверь и экран как мотивы фильмов Бастера Китона и Вуди Аллена

Фильм начинается, и темноту кинозала озаряет яркий прямоугольник — будь он горизонтальный, а не вертикальный, его вполне можно было бы принять за светящийся киноэкран. Мерцающая форма оказывается дверью, и она открывается на квинтэссенцию американского ландшафта — Долину монументов, увековеченную в бесчисленных вестернах. Камера следует за женщиной. Поначалу мы видим только ее силуэт на фоне яркого света, потом она переступает порог и, оставляя темноту позади, выходит на веранду. Издалека к жижине поселенцев приближается человек — такой же неотъемлемый элемент мифологии Голливуда, как и тот горный ландшафт, из которого появляется его фигура: перед нами Джон Уэйн в роли Итана Эдвардса. Входы и выходы, пересечения и переходы (пересечение порога всегда подразумевает переход из одного пространства в другое) — центральные мотивы «Искателей» Джона Форда. Этот фильм организован вокруг череды преодолений и преступлений и задействует постоянную смену мест, буквальную и метафорическую, — он состоит из колебаний между природой и культурой, семейной и расовой принадлежностью, дикой растительностью и садом, между убеждениями и действиями. Финальная сцена зеркально отражает открывающую: Эдвардс / Уэйн выходит из дома и в зареве солнца сливается с горизонтом, в то время как дверь медленно закрывается, погружая зрителя в тот же мрак, из которого фильм вырвал его в начале сеанса. Яркий прямоугольник дверного проема соответствует «динамическому квадрату»¹ киноэкрана и неявно указывает на искусственность и сконструированность панорамных видов фильма. Шок от этого перехода почти так же внезапен, как и в случае «Андалузского пса» Луиса Бунюэля и Сальвадора Дали, где мужчина открывает дверь и выходит из комнаты, чтобы в следующем кадре

¹ Через понятие «динамического квадрата» Сергей Эйзенштейн отстаивал менее ограниченный и более гибкий (вертикальный) формат кадра. В этом отношении квадрат выступал как универсальная форма, способная включить все остальные. См.: Эйзенштейн С. Динамический квадрат // Эйзенштейн С. Избр. произведения: в 6 т. М.: 1964–1971. Т. 2. С. 317–329.

оказаться на пляже. Обе картины обнаруживают способность данного медиума динамически переносить зрителей в воображаемый мир, соединяя несогласованные пространства посредством движения камеры, монтажа и других техник.

Дверной порог находится в центре открывающей сцены «Искателей». Этот фильм осмысляет свою природу, акцентируя внимание на моменте, который можно обнаружить почти в любом кино — переходе из одного мира в другой, что предполагает сосуществование двух этих разделенных, но в то же время соединенных дверным порогом вселенных. Для зрителя это порог между его собственным миром и миром фильма; для фильма — между мифом и реальностью; для актера — между ролью и амплуа (Джон Уэйн будет всегда вызывать в сознании определенные клише, связанные с американской маскулинностью, политикой США и голливудским кино, еще до того, как мы что-то узнаем о его роли в конкретной картине). Вестерн как квинт-эссенция американского кино стремится наделить мифологической значимостью определенные пространственные маркеры и точки перехода, в особенности фундаментальный для этого жанра рубеж, благодаря которому «вестерн» и «Запад» возможны в первую очередь как культурные категории, а именно — «фронтир», граница между «цивилизованной землей» и «дикой местностью», непрестанно смещавшаяся в XIX веке с востока на запад Североамериканского континента². История завоевания и подчинения широких американских пространств была постоянной темой искусства и поп-культуры США XX века — эту историю Америка превратила в миф о собственном создании, о чем она постоянно напоминает миру и самой себе. В кино в основе этого мифа лежит бинарная оппозиция природы и культуры:

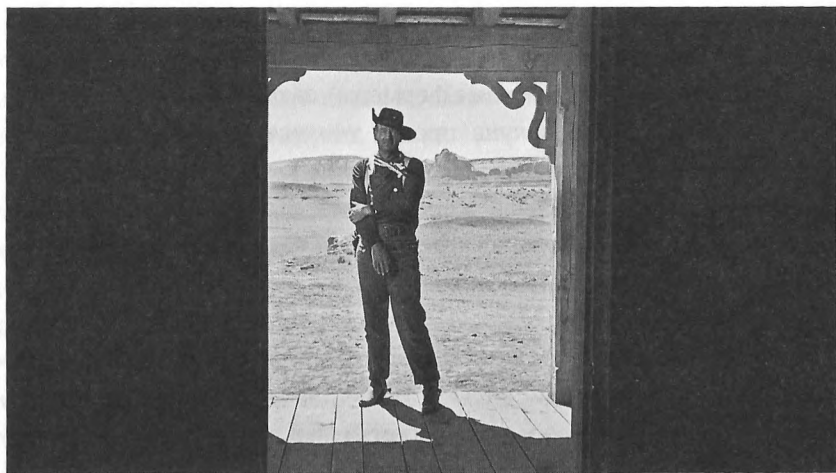
² Выдающаяся и основополагающая работа по этой теме, которая определила дальнейшие дискуссии вокруг нее: Turner F. J. *The Frontier in American History*. London: Dover, 1996 (первая публикация: 1893). Применение этой концепции к анализу кино можно обнаружить в кн.: Kitses J. *Horizons West*: Anthony Mann, Budd Boetticher, Sam Peckinpah: *Studies of Authorship within the Western*. London: Thames & Hudson, 1969; и в Buscombe E. (ed.) *The BFI Companion to the Western*. London: Deutsch, 1988.

сады против дикой земли, ковбои против индейцев, а также крупные скотоводы против поселенцев (стада первых выгоняют ковбои, последние же — самодостаточные фермеры), закон ружья против книжного закона, певичка салуна против учителя. Вестерн постоянно устанавливает и утверждает демаркационную линию фронта и его последующее (необходимое) пересечение — это основа американской популярной культуры и национальной мифологии безграничного прогресса и готовности встречать все новые вызовы³.

В первой главе подробно разбиралось, как кино визуально удерживает зрителя на расстоянии вытянутой руки и тем не менее втягивает его внутрь эмоционально. Наше рассуждение строилось на развертывании метафор окна и рамки как взаимообусловленных концептуальных метафор наблюдения за самостоятельной реальностью, существующей тем не менее исключительно для нас. Данная глава исследует различные точки входа зрителя в этот мир — физические и метафорические. Мы обсудим многочисленные пороги и границы между вселенной фильма и «реальным миром»: пространственные, архитектурные, институциональные, экономические и текстуальные. После некоторых вводных замечаний по поводу реальных и воображаемых входов в кино мы предпримем этимологический анализ, чтобы подкрепить главный тезис, заявленный в этой главе. Основная же часть нашего разбора будет посвящена нарратологии — дисциплине, которая занимается вопросом вхождения зрителя в повествование фильма. Мы обсудим две модели: неоформалистскую и постструктуралистскую. Но сначала хотелось бы четче определить виды тех порогов, что пролегают между фильмом и зрителем и которые последнему приходится пересекать.

Порог выполняет две функции: он одновременно объединяет и разделяет, ведь границу можно пересечь именно потому, что

³ Ярко выраженное структуралистское прочтение вестерна как жанра см.: Wright W. *Sixguns and Society: A Structural Study of the Western*. Berkeley (CA): University of California Press, 1975.



Ил. 2.1. Джон Уэйн у порога. «Искатели». Реж. Джон Форд. 1956

разделение всегда подразумевает пространственную близость. Как среди прочих замечает Никлас Луман, мы проводим различия, разделяя нечто на две части или обозначая маркированное и «немаркированное пространство» (Джордж Спенсер-Браун). Отсюда следует, что граница всегда устанавливается путем наблюдения (чтобы посмотреть на что-то, мы должны иметь возможность выделить это что-то из окружения), без чего знание было бы просто невозможно⁴. Перед теорией кино, таким образом, встает вопрос о том, где именно пролегает граница или порог фильма. Что является фильмом, а что нет? Где начинаются (и заканчиваются) фильм и кино? Вопросы не праздные, потому что фильм никогда не сводится к своему материальному базису, будь то киноплёнка или цифровой код на жестком диске, — он всегда больше. Теория кино всегда была чутка к подобного рода разделениям, и здесь мы постараемся теоретически ухватить различия между фильмом / не-фильмом / еще-не-фильмом / уже-не-фильмом. В фокусе нашего внимания будет то, как зритель погружается в диегетический мир фильма, в воображаемую реальность проекции и идентификации, а также то, как он входит в коммерческий механизм массового развлечения.

Если концептуализировать кинематографический опыт как опыт вхождения в другой мир, то дистанция, которая была в основе идеи кино как окна и рамки, схлопывается. Зритель оказывается между двумя полюсами — полюсом проекции и полюсом идентификации. Направленная наружу, проекция позволяет зрителю погрузиться в фильм, временно растворить часть своих телесных границ и отказаться от статуса индивидуального субъекта в пользу коллективного опыта и самоотчуждающей объективации. Направленная

⁴ Книга «Законы формы» (1969) Спенсера-Брауна, операционная переформулировка логики высказывания, послужила главным источником вдохновения для системной теории Лумана. Подробнее о фундаментальном процессе проведения границ см.: Луман Н. Социальные системы. Очерк общей теории. СПб.: Наука, 2007 (первая публикация на немецком языке: *Soziale Systeme*, 1984); а также Luhmann N. *Art as a Social System* / trans. Eva M. Knodt. Stanford (CA): Stanford University Press, 2000 (первая публикация на немецком языке: *Die Kunst der Gesellschaft*, 1995).

внутри, идентификация означает, что зритель может впитать в себя фильм, сделать его своим собственным, то есть инкорпорировать этот мир, тем самым образуя себя в качестве «воображаемого» субъекта. Разбор многообразных колебаний между этими полюсами — центральная тема классической работы «Кино, или Воображаемый человек» антрополога и социолога Эдгара Морена⁵. Он утверждает, что вымышленные персонажи на экране функционируют как Doppelgänger'ы — двойники зрителя. С одной стороны, это наделяет их статусом проекционного интерфейса*, через который зритель может войти в фильм, с другой — зловещим качеством, будто эти персонажи являются одновременно воплощением слишком-привычного и слишком-пугающего в нас самих. Этим объясняется значимость и популярность фрейдовских мотивов «жуткого» и «возвращения вытесненного» в некоторых кинотеориях (а также новое оживление теоретического интереса к фильмам ужасов). Позиции, описываемые в этой главе, объединяет как минимум одна базовая предпосылка: все они пытаются осмыслить пороговую ситуацию не-совсем-здесь, но и не-совсем-там — разного рода состояние-между, где фильм функционирует как граница и пространство перехода или, используя определение из антропологии и культурологии, как «лиминальное пространство»⁶.

В роли реального интерфейса в кинозале — как материальная граница между зрителем и фильмом — выступает экран (screen). Краткий этимологическо-археологический анализ данного слова позволит нам лучше понять связанные с этим термином представления. Слово screen появилось в начале XIV века и произошло от

⁵ Mori E. *The Cinema, or The Imaginary Man* / trans. Lorraine Mortimer. Minneapolis (MN): University of Minnesota Press, 2005 (первая публикация на французском языке: *Le cinéma ou le homme imaginaire: Essai d'anthropologie sociologique*, 1956).

⁶ Концепция лиминальности была предложена в 1960-х годах этнологом Виктором Тёрнером, который развивал ее на основе взглядов Арнольда ван Геннепа и для которого этот термин означал нестабильное состояние промежуточности: «в промежутке между положениями, предписанными и распределенными законом, обычаями, условностями и церемониалом» (Тёрнер В. (советская транслитерация фамилии Тёрнер. — Примеч. ред.) *Символ и ритуал*. М.: Наука, 1983. С. 169).

старогерманского *scirm* — понятия, принадлежащего широкому семантическому полю. *Scirm* функционирует как щит и защищает нас от врагов и вредного воздействия (например, от огня или погоды), что позволяет приближаться к ним. В то же время *screen* обозначает некое устройство, скрывающее что-то или кого-то посредством деления пространства (как в случае установки ширмы). В этом смысле слово «экран» может означать ровно противоположное выставлению напоказ и приближению и отсылает, скорее, к удерживанию безопасной дистанции⁷.

Другое значение слова *screen* — фильтр или покрытие, как в случае занавески или шторы, сдерживающей солнечный свет и служащей таким образом защитой для чувствительных к нему людей и вещей. Это значение связано с видимостью и светом, но, в отличие от экрана в кинозале, в этом случае связь негативная. Аналогичным образом слово *screen* может означать объект, который используется для защиты, сокрытия или блокировки, что также подразумевает разделение и фильтрацию. Первое известное использование слова *screen* как наименования поверхности, на которой можно изобразить картинку или объект, задокументировано в 1864 году. Ставший нарицательным серебряный экран (*silver screen*) использовался для проекций «волшебного фонаря» (*Laterna Magica*) — одного из предшественников кинематографа как популярного развлечения, — в то время как фантазмагория, другая технология проекции, ввела в обиход выражение «дымовая завеса» (*smoke screen*, досл. с англ. — «дымовой экран»), потому что в данном случае изображение проецировалось не на материальный носитель, а отражалось (и искажалось) от дыма и тумана. Сам воздух становился непрозрачным и непроницаемым, так что свет и тени больше не проходили сквозь него,

⁷ В фильме Бернарда Бертолуччи «Мечтатели», действие которого происходит во время майских волнений 1968 года в Париже, главный герой Мэтью (Майкл Питт), садясь в кресло в кинотеатре, замечает следующее: «Экран и впрямь был экраном: он укрывал нас от мира» (*The screen really was a screen; it shielded us from the world*).

а делали его «материальным» и физическим, воспринимаемым как преграда или препятствие.

Даже беглый обзор этимологии этого слова показывает, что понятие «экран» включает в себя атрибуты и качества, находящиеся между собой в напряженных, если не противоречивых отношениях: экраны укрывают и защищают, но также открывают и отражают. Экраны — это (полупроницаемые) мембраны, которые что-то пропускают, а что-то удерживают: они работают как сито и фильтр. Они неподвижны и фиксированы, но также могут быть передвижными и гибкими. Экраны — это то, что находится между нами и миром, что одновременно защищает и открывает доступ, и именно в таком аспекте мы хотим исследовать вопросы экрана и двери в этой главе. В силу своей многозначности киноэкран — экран необычный, по меньшей мере амбивалентный. Он, скорее, исключение из правил. Да, традиционный двухмерных киноэкран — цельный и обладает четкими границами: он излучает и делает видимым, вместо того чтобы укрывать и защищать. Он приближает (что-то) и дает чему-то явиться, вместо того чтобы фильтровать, укрывать и разделять. Тем не менее в свете возрождения 3D-технологий экран перестал быть только лишь визуальным контейнером, ограничивающим поле изображения, но расширился «в глубину» кинозала и еще больше стер границы между внешним и внутренним, между «здесь» и «там». Теперь он раскрывает виртуальное пространство, которое распространяется в глубину и то угрожающе «набрасывается» на зрителя, то заключает его в свои объятия. Тем самым поле значений понятия «экран», казавшееся устоявшимся, продолжает дестабилизироваться благодаря культурным изменениям и техническим трансформациям. Семантика слова «экран» становится еще запутанней, если принять во внимание тонкие, но существенные различия между «экраном» и «монитором» в их отношении к прозрачности / непрозрачности и тем характеристикам взгляда, что навязывает и поддерживает каждый конкретный тип экрана.

Когда мы смотрим фильм, мы всегда пересекаем границу и входим в другой, отличный от нашего мир. Это уже стало трюизмом. Но помимо физических маркеров перехода существуют семантические и символические границы, которые особым образом кодируют зрительский опыт: как своеобразный экономический обмен (чтобы на что-то посмотреть, нужно заплатить), как социальный институт (в прошлом критикуемый за антисоциальное поведение, к которому оно подстрекает), как культурный феномен (который подрывает устоявшееся деление на искусство и коммерцию). Эти границы могут сильно меняться в зависимости от перспективы и того, насколько большое значение мы им придаем. Далее мы вернемся к рассмотрению сущностной роли экрана, особенно в тех фильмах, где он играет активную роль полупроницаемой мембраны, как в «Дядюшке Джоше на представлении движущихся картин», «Шерлоке младшем», «Пурпурной розе Каира» и «Последнем киногерое». Но вначале мы хотели бы обсудить более общие формы входа в кино и то, как они усиливают или стирают конвенциональные границы между тем, что является фильмом (или его частью), и тем, что им не является, — как, например, прямоугольная рамка экрана, созданная окружающей его черной тканью, или, наоборот, если мы мыслим белый экран как то, что визуально выделяет фильм из обрамляющей его темноты.

Рассмотрим кино как материальный / нематериальный архитектурный ансамбль. Поход в кино уже на уровне социального и чувственного события обнаруживает несколько маркеров, делающих его эквивалентным переходу нескольких границ. К примеру, чтобы отделить фасады кинотеатров от улицы, раньше их часто оформляли в экзотическом стиле (египетском, ацтекском или китайском), в стиле ультрамодерн (в виде межатлантического лайнера) или модерн (ар-нуво, ар-деко). Пройдя через фойе кинотеатра (другое ясно маркируемое пространство), зритель (в старых кинотеатрах)

усаживался напротив экрана, пышно украшенного орнаментом и закрытого красным вельветовым занавесом. Следующий маркер — темпоральный: удар гонга перед рекламным блоком — акустический знак, сигнализирующий об очередном переходе, лиминальный характер которого подчеркивался приглушенным светом.

На английском языке — который сегодня не только *lingua franca* экономической и культурной глобализации, но и, благодаря Голливуду, язык кинематографа — есть устоявшееся выражение для начала проката: фильм «открывается» (*opens*) в кино. Такая фигура речи подразумевает, что для кинопремьеры требуется конкретное место — кинотеатр. Однако более пристальный анализ обнаруживает, что кинотеатр — не единственная точка вхождения в фильм. Фильм пытается войти в поле внимания потенциальной аудитории через многочисленные каналы (*openings*). Например, уже заголовок фильма часто отсылает к чему-то знакомому и «родному» (книге, комиксу, компьютерной игре, сериалу, историческому событию) либо обещает захватывающее действие («Скорость», «Крепкий орешек», «Последний киногерой», «Форсаж»), саспенс («Что скрывает ложь», «Шестое чувство») или секс («Роковое влечение», «Шоугерлз», «Стриптиз»). Также есть плакат фильма (обычно вертикальный, а не горизонтальный — то есть по форме как дверь, а не окно), который пытается упаковать его суть в один кадр и усилить визуальное послание эффектным слоганом или рекламным «хуком»⁸. Путь зрителя от кассы до кинозала часто размечен огромными стендами с изображениями отдельных героев или сцен фильма, что похоже на изображение стояний крестного пути в католических храмах или на то, как Джотто живописал историю Церкви. Перед началом показа зрителю также предлагают тематические «закуски» — трейлеры фильмов, где главные приманки (звезды, жанр, история, спецэффекты)

⁸ Подробнее о киноплакатах как о рекламе и эстетическом объекте см.: *Das Filmplakat / ed. by W. Beilenhoff, M. Heller. Zürich, Berlin, New York: Scalo, 1995.*



Ил. 2.2. Автономная сцена со вступительными титрами как буквальная и метафорическая точка вхождения в фильм. «Голдфингер». Реж. Гай Хэмилтон. 1964

упакованы в двух-трехминутные ролики⁹. Наконец, сам фильм тоже начинается со своего рода перехода из мира зрителя в киноселенную: после логотипов кинокомпании и компании дистрибьютора идут титры. Эта часть сегодня зачастую представляет собой что-то вроде мини-фильма — небольшую графическую работу или даже абстрактную поэму, состоящую из образов и звуков. С 1950-х годов, когда Сол Басс и Морис Биндер заложили основы этой формы искусства в своих вступительных титрах к фильмам Альфреда Хичкока и Отто Премингера (Басс) и бондианы (Биндер)¹⁰, титры развились в самостоятельный, квазиавтономный жанр, в котором свой талант демонстрируют специализированные компании и отдельные профессионалы, такие как Кайл Купер, автор титров к фильму Дэвида Финчера «Семь»¹¹.

Но какое отношение все это имеет к пониманию кино как двери, а экрана как входа? Отмеченное выше указывает на то, что у фильма есть много других точек вхождения, помимо экрана, на котором разворачивается диегетический мир. Более того, как показывают наши предыдущие наблюдения по поводу архитектуры кинотеатра и различных форм рекламы фильмов, кино — это опыт, который раскрывается в пространстве и времени и начинает «работать» задолго до того, как фильм приступает к рассказыванию истории. Как мы можем определить специфику такой «работы» точнее? Существуют различные модели, призванные объяснить плавный переход из внешнего мира во внутренний, от физически присутствующего зрителя к воображаемым событиям фильма, от текста к контексту, от взгляда к месту. Литературовед Жерар Женетт исследовал тексты, которые

⁹ Подробнее о трейлере как эстетическом и экономическом объекте и культурном компоненте кинематографа как институции см.: Kernan L. *Coming Attractions: Reading American Movie Trailers*. Austin (TX): University of Texas Press, 2005 (Texas Film and Media Studies).

¹⁰ Horak J.-C. *Saul Bass: Anatomy of Film Design*. Lexington (KY): University Press of Kentucky, 2014.

¹¹ *Das Buch zum Vorspann: The Title Is a Shot* / ed. by A. Böhnke, R. Hüser, G. Stanitzek. Berlin: Vorwerk 8, 2006. Подробнее о современном состоянии индустрии титров: Allison D. *Catch Me If You Can, Auto Focus and the Art of Retro Title Sequences* по ссылке sensesofcinema.com/2003/feature-articles/retro_titles, также см. подробный обзор титров на французском сайте generique-cinema.net.

окружают другой текст, привязаны к нему, захватывают его, как паразиты, и в то же время служат ему опорой. Такие тексты он называл «паратекстами»: они находятся между внутренним (текстом) и внешним (не-текстом) и создают пространство перехода и сообщения¹². Эти паратексты обращаются к аудитории — они предорганизуют горизонт ожиданий и обещают радость идентификации, но могут воздействовать на текст и как вирус или бактерия, открывая широкое поле ассоциаций, не заложенных создателями в текст изначально. Паратексты тем самым указывают на семантическую нестабильность текстов, на их турбулентность и тектонические сдвиги, поскольку внутреннее и внешнее на деле никогда не является достаточно стабильным и фиксированным, и границы между ними размываются и раскалываются. «Шоу ужасов Рокки Хоррора» — показательный пример того, как контекст берет власть над текстом. Фильм задумывался как безобидная пародия на научно-фантастические фильмы 1950-х годов и поначалу довольствовался достаточно скромным успехом в прокате. Статусом культового (вне зависимости от намерений и мыслей создателей) этот фильм наделило сообщество киноманов, каждую неделю собиравшееся в одном из нью-йоркских кинотеатров, после чего о нем заговорили в прессе и стали показывать в других местах (так зародился жанр «полуночных фильмов»)¹³. В результате фильм стали продвигать совсем по-другому, что демонстрирует, как неустойчив смысл текста и как он может меняться при смещении границ. Паратексты, таким образом, опосредуют действительный текст и то, что лежит вне его (аудиторию, другие тексты, институции); они также маркируют порог — точку входа и выхода — и формируют «коммуникативный контакт» между зрителем

¹² Genette G. *Paratexts: Thresholds of Interpretations*. Cambridge, New York: Cambridge University Press, 1997 (первая публикация на французском языке: 1987). Следует отметить, что французский оригинал использует термин *seuils*, то есть «порог», так что наше описание «порогов в фильме» неявно отсылает к Женетту. Подробнее о разнообразных подходах к кино, вдохновленных работами Женетта, см.: *Limina: Le soglie des film / Film's Thresholds* / ed. by V. Innocenti, V. Re. Udine: Forum, 2004.

¹³ См.: Hoberman J., Rosenbaum J. *Midnight Movies*. New York: da Capo, 1991.

и текстом, как это описывает семиопрагматика¹⁴. Бурный рост паратекстов в цифровой среде — трейлеры, комментарии, альтернативные версии и т. д. — свидетельствует об увеличении (потенциальных) точек вхождения в любой фильм¹⁵.

Начало кинематографического повествования создает схожую с паратекстами пороговую ситуацию. В связи с этим перед теорией кино встают следующие вопросы: как зрителя «вводят» в мир фильма? Какие фильм имеет в своем распоряжении визуальные стимулы, аффективные сюрпризы и когнитивные перспективы, чтобы захватить зрителя и завлечь его в свою диегетическую вселенную? Или каким образом, как тот же вопрос поставили бы авангардисты, освободить зрителя от приевшихся форм визуального соблазна и успокоения? Здесь в помощь можно призвать нарративную теорию (или нарратологию), которая исследует, концептуализирует и систематизирует механизмы и динамику киноповествования. Начало фильма играет в этом контексте ключевую роль, потому что выполняет сразу несколько функций: начало фильма должно увлечь аудиторию, то есть зацепить внимание и держать публику в напряжении, оно должно сообщить важную информацию, а также задать тон и атмосферу будущего фильма. Соответственно, в рамках классической закрытой киноформы обычно в течение первых же минут вводится загадка, которая будет разрешаться в оставшейся части фильма, или намечается финальная точка, дающая зрителю понять, в какой (диегетический) момент история придет к своему завершению. Так или иначе, такие фильмы сразу выкладывают карты на стол и раскрывают свои правила или, если использовать другую метафору, обозначают ставку и расчерчивают поле игры.

¹⁴ Подробнее о разнообразных режимах чтения и коммуникационном контракте между зрителем и фильмом см.: Odin R. 1.) For a Semio-Pragmatics of Film and A Semio-Pragmatic Approach to the Documentary Film // *The Film Spectator: From Sign to Mind* / ed. by W. Buckland. Amsterdam: Amsterdam University Press, 1995. P. 213–226, 227–235; 2.) *De la fiction*. Brussels: De Boeck, 2000.

¹⁵ Подробнее о важности этих нововведений см.: Gray J. *Show Sold Separately: Promos, Spoilers and Other Media Paratexts*. New York: New York University Press, 2010.

Другие киноформы, как, например, европейское авторское кино, сознательно избегают следования этой негласной договоренности между зрителем и фильмом и создают свои собственные правила. В «Приключении» Микеланджело Антониони одна из героинь, Анна, в начале фильма исчезает на пустынном острове. Другие начинают ее поиски, но поскольку фильм смещает фокус внимания на роман между молодым человеком Анны и ее лучшей подругой, судьба Анны уходит на задний план и загадка исчезновения так никак и не разрешается.

Взросшая благодаря цифровым медиа и другим платформам доступность кино — характерная черта современных высокобюджетных блокбастеров — привлекла внимание киноведов к тому, что сегодня обозначают как «трансмедийное повествование»¹⁶. Продолжение или переход истории из одного формата в другой стали очень значимы как в текстовом, так и в экономическом плане, поскольку мультифункциональные устройства вроде смартфонов и планшетов позволяют интегрировать различные способы просмотра, обмена и хранения аудиовизуального материала. Текучий, каскадный, фрагментированный и подвижный опыт просмотра кино в таких условиях может отражаться и на внутренней структуре фильмов, построенных как серия вложенных друг в друга историй: «Быть Джоном Малковичем», «Адаптация» и «Начало» Кристофера Нолана или такие работы Франсуа Озона, как «Бассейн» и «В доме». Эти примеры еще раз подтверждают многофункциональность экрана и порогов между разными уровнями фильма. Конечно, трансмедийное повествование — это вопрос маркетинга и продвижения продукта на рынке, но оно также по-новому формирует наше внимание и влияет на манеру рассказывания историй.

¹⁶ См.: Jenkins H. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006; Wolf M. J. P. *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. New York: Routledge, 2013.

Нарративная теория начала развиваться в 1970-х годах и превратилась в междисциплинарный проект, сначала захватив факультеты литературоведения и медиатеории, а позже распространившись на факультеты психологии, истории и других гуманитарных дисциплин. Грубо говоря, в нарративной теории можно выделить когнитивистскую, или (нео)формалистскую, и (пост)структуралистскую тенденции. И хотя между двумя этими лагерями происходит обмен мнениями и идеями, тем не менее часто кажется, что различия между ними непримиримы. Неоформалисты и когнитивисты в своих теориях ставят акцент на рациональном выборе и логической обработке информации, в то время как постструктуралисты и деконструктивисты фокусируются на нестабильности смысла и неравенстве самому себе воспринимающего субъекта, то есть в том числе и зрителя. Первые верят в равноправные и свободные отношения между зрителем и текстом, в то время как последние убеждены в существовании ассиметричных властных структур и акцентируют внимание на подсознательных процессах. Мы вкратце разберем оба подхода на нашем исходном примере — «Искателях» Джона Форда, образце позднего классического Голливуда.

Для неоформалистов кино представляет собой в основном череду аудиовизуальных сигналов, воспринимаемых и обрабатываемых зрителем: «Неоформалистский подход не считает зрителей пассивными субъектами. <...> Наоборот, финальный результат является результатом их активного участия»¹⁷. На основе этих сигналов они формируют гипотезы и схемы, и этот процесс во многом определяется тем, что зритель может задействовать предыдущий опыт просмотра схожих фильмов. Подобные предварительные ментальные конструкции особенно важны для понимания нарратива фильма. Неоформалистские теории предполагают, что зрители активно собирают и конструируют

¹⁷ Thompson K. *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis*. Princeton (NJ): Princeton University Press, 1988. P. 26.

просмотренный фильм (то есть то, что они обсуждают после просмотра). Из сырого материала сюжета, если использовать словарь русских формалистов, зритель выводит фабулу¹⁸. Сюжет — это «структурированное множество всех каузальных событий, как мы их видим и слышим представленными в фильме»¹⁹, или изложенная последовательность действий. Сюжет часто определяется пространственными и временными эллипсами (монтажными переходами между героями, находящимися в разных местах, как в сценах телефонных разговоров; временными провалами в несколько секунд, как в джамп-катах, или в тысячелетия, как в знаменитой монтажной склейке в фильме «2001 год: Космическая одиссея», когда первое орудие труда, кость, трансформируется в последнее слово техники — атомную бомбу). Также его могут характеризовать манипуляции со временем (флеш-бэки и флешфорварды) или не принадлежащий диегетическому миру материал (титры, закадровые голос и музыка). «Ментальная конструкция хронологически и каузально связанного материала»²⁰, создание причинно-следственной, темпоральной и пространственной связности создают фабулу. Вот два (экстремальных) примера того, как соотносятся сюжет и фабула: в «Криминальном чтиве» сюжет представляет свой нарративный материал в хронологическом порядке, а в «Меморто» повествование построено «задом наперед». В каждом случае зритель реконструирует фабулу, выстраивая события таким образом, чтобы они шли от прошлого к будущему и подчинялись причинно-следственной логике. Три атрибута — осведомленность, само-рефлексивность и коммуникативность — помогают детальнее описать стиль повествования. (1.) «Осведомлен» ли зритель о каждом факте нарративного мира (например, камера оказывается на месте до того,

¹⁸ Концепции сюжета и фабулы были введены и разработаны русскими формалистами. О применении этого подхода к кино см.: Bordwell D. *Narration in the Fiction Film*. London: Methuen, 1985; Branigan E. *Narrative Comprehension and Film*. London, New York: Routledge, 1992. Теоретическое обсуждение этого подхода в более широком контексте см.: Thompson K. *Breaking the Glass Armour*.

¹⁹ Thompson K. *Breaking the Glass Armour*. P. 38ff.

²⁰ *Ibid.* P. 39ff.

как там что-то происходит) или повествование ограничивается уровнем осведомленности определенного персонажа? (2.) Рефлексирует ли фильм сам акт повествования и дает об это знать при помощи определенных деталей? (3.) Скрывает ли осознанно фильм определенную информацию, например в случае, когда мы видим убийство, но не видим лица преступника, как в «Милдред Пирс»?

Что касается открывающих сцен, неоформалист скажет, что они создают определенные ожидания, на основании которых зритель оценивает фильм: «Концентрированная предварительная экспозиция, погружающая нас *in medias res*²¹, запускает первые яркие впечатления, которые и становятся основой наших дальнейших ожиданий по ходу фильма»²². Учитывая эту базовую предпосылку, давайте посмотрим, какие ожидания вызывает завязка «Искателей». Начало фильма заявляет конфликт двух братьев — поселенца Аарона (Уолтер Кой) и бродяги Итана (Джон Уэйн), который к тому же тайно влюблен в жену Аарона Марту (Дороти Джордан). Это напряжение также определяет отношения между Итаном и Мартином Поули (Джеффри Хантер), пасынком Аарона: кочевой образ жизни Итана — типичный пережиток Старого Запада, а Мартин, как и его отчим, хочет прочно обосноваться. Кроме того, в начале сразу акцентируется патологическая ненависть Итана к индейцам. Из этих «сигналов» первых сцен зритель конструирует двойную сюжетную линию, определяющую структуру фильма: с одной стороны, фильм сосредоточен вокруг судьбы Дебби, младшей дочери Аарона, похищенной индейцами; с другой, любовная интрига между Мартином и Лори (Вера Майлс) добавляет к насыщенной действием операции по спасению девочки вторую сюжетную линию и служит эмоциональным контрапунктом

²¹ Дословно с лат. — «в середине дела». Термин традиционной поэтики, обозначающий начало действия или повествования с центрального эпизода. — Примеч. ред.

²² Bordwell D. The Classical Hollywood Style // The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960 / ed. by D. Bordwell, J. Staiger, K. Thompson. London: Routledge & Kegan Paul, 1985, P. 37ff.

к ней. Обе линии сходятся в том, что Итан Эдвардс, открыто проявляющий свою расовую ненависть к коренным американцам, отвергает как полукровку не только Мартина (он на одну восьмую чероки), но и Дебби, саму ставшую, на его взгляд, индианкой после столь долгого пребывания среди индейцев. Использование двух сюжетных линий типично для классического кино: одна построена вокруг решения какой-либо задачи, вторая — (гетеросексуальная) любовная история. Изначально эти линии разделены, но по ходу фильма они переплетаются, и смычка их происходит, когда разрешаются оба конфликта — посредством друг друга. С точки зрения неоформализма-конструктивизма, по созданию значений такой фильм является классическим, потому что его анализ позволяет понимать активность зрителя как следование изначально заложенным в картине знакам. В некотором смысле фильм работает как алгоритм, который зритель, поняв однажды, воспроизводит, и это может быть причиной критики со стороны тех, кто считает, что активная роль зрителя не сводится к выполнению заранее определенных задач.

В ходе своего развития когнитивистская, конструктивистская и неоформалистская теории нарратива разбились на различные подтеории. Эдвард Браниган, к примеру, разработал модель семи «уровней повествования», адаптировав под нужды анализа фильма теорию нарративной перспективы («фокализации») Жерара Женетта. Переосмыслив предшествовавшие дебаты относительно «субъективной» и «объективной» камеры и разработав свое собственное понимание точки зрения в кино, сейчас Браниган выделяет куда больше отдельных уровней и режимов повествования, начиная со всезнающего рассказчика вне диегетической вселенной фильма и заканчивая ограниченным восприятием персонажей внутри фильма²³. Изначально

²³ Branigan E. *Narrative Comprehension and Film*. New York, London: Routledge, 1992. Его более раннее обсуждение точки зрения в кино можно найти в: Branigan E. *Point of View in the Cinema*. The Hague: Mouton, 1984.

эта школа нарратологии занималась вопросами «понимания», но потом стала все больше внимания уделять развитию когнитивной модели эмоционального вовлечения зрителя в фильм²⁴. Классические теории драмы (обычно основанные на «Поэтике» Аристотеля), которыми часто пользуются профессиональные киносценаристы, подразумевают трехактную структуру с четко обозначенными изначальной ситуацией, областями конфликта и главными протагонистами. Восходящая к Аристотелю модель нормативного предписания и описания действий живет и процветает в бесчисленных руководствах по сценарному мастерству и за последние два десятилетия превратилась в догму: первый акт служит экспозицией и вводит завязку, во втором акте конфликт развивается, а в третьем выстраивается развязка. Каждый из актов разделен и связан с другим новым драматическим витком, так называемым сюжетным поворотом (plot point)²⁵. Кристин Томпсон решила не ограничиваться географическими рамками и принятой периодизацией классического кино и провела несколько исследований его исторически разнообразных форм повествования начиная с немецких работ Эрнста Любича и заканчивая современными голливудскими фильмами²⁶.

Постструктуралистские и деконструктивистские нарративные теории исходят из центрального постулата структурализма — язык и его логика играют определяющую роль во всех культурных процессах, чьи логические схемы основаны на производстве и преобразовании различия, включая и повествование. Но в отличие от

²⁴ См.: Smith M. *Engaging Characters: Fiction, Emotion and the Cinema*. Oxford: Clarendon Press, 1995; Tan E. *Film as an Emotion Machine*. Mahwah (NJ): Erlbaum, 1996; Grodal T. *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings and Cognition*. Oxford: Clarendon Press, 1997.

²⁵ Негласные «короли» подобных руководств по сценарному мастерству — Сид Филд и Роберт Макки. Последний был увековечен ироническим cameo в «Адаптации»: его сыграл Брайан Кокс. Самые известные издания их руководств: Филд С. *Киносценарий. Основы написания*. М.: Эксмо, 2016; Макки Р. *История на миллион долларов. Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только*. М.: Альпина нон-фикшн, 2013.

²⁶ Томпсон описывает теоретическую рамку в *Breaking the Glass Armour* и разбирает конкретные примеры в *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique*. Cambridge (MA): Harvard University Press, 1999 и *Herr Lubitsch Goes to Hollywood: German and American Film after World War I*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2005.

структурализма, который надеялся полностью каталогизировать повествовательные типы и ходы, определяемые четко ограниченными универсальными правилами (А. Ж. Греймас, Кристиан Метц и ранний Ролан Барт), постструктурализм признает, что смысл по сути своей нестабилен, что процесс означивания бесконечен и что различия непрерывно воспроизводятся. Сродни подходу Грэгори Бейтсона, давшему известное определение информации как «различия, производящего другое различие»²⁷ и предлагавшего обсуждать не бинарные оппозиции, а отношения уровней и метауровней, постструктуралистская нарратология подчеркивает неизбежную незавершенность нарративов. Сместив фокус внимания с идеи структуры как объективно данной и «имеющейся где-то рядом», представляя нарратив как процесс открытого и непредопределенного обмена между читателем и текстом или зрителем и аудиовизуальным рядом, постструктурализм не только ставит под сомнение всеохватывающие и централизующие теории смысла, но и стремится наделить реципиента или адресата более активной или интерактивной ролью интервента. Сторонники такого вида нарративной теории (в том числе поздний Ролан Барт, Юлия Кристева, Жак Деррида и Мишель Фуко) очень часто ссылались на Михаила Бахтина, особенно на его работы о Достоевском и Рабле 1930-х и 1940-х годов.

Русский литературовед и культуролог Михаил Бахтин утверждал, что любое высказывание — будь оно исключительно лингвистическим или же, как вербальное или относящееся к киноповествованию, состоящим из переплетения различных символических кодов — предполагает наличие других высказываний и отсылает к ним, то есть одновременно представляет и предложение чего-либо (требующее

²⁷ Bateson G. Steps to an Ecology of Mind. San Francisco: Chandler, 1972. P. 459. Знаменитая дефиниция информации Грегори Бейтсона «the difference that make a difference» может трактоваться и как «различие, которое имеет значение», «значимое различие», «различимое различие». Переводчик работ Г. Бейтсона Д. Я. Федотов предложил переводить этот оборот как «небезразличное различие», тем самым передавая игру слов английского оригинала. — Примеч. ред.

реакции) и ответ (на подразумеваемый вопрос). Каждый текст (от лат. *textum* — «текстура»), таким образом, это не только сложная семиотическая, но и «диалогическая» структура: в акте повествования нарратор и адресат связаны дискурсивной ситуацией вопроса и ответа, ожидания действия и его реализации, что включает в себя и разочарование, приостановку или срыв ожидаемого диалога. То, что Бахтин называл «незавершенностью», имеет темпоральное измерение, так как каждый акт высказывания или повествования подразумевает наличие предшествовавших высказываний и ожидание будущих: «каждое высказывание производится в предчувствии диалога с собеседником»²⁸. Это полифоническое качество работ, в которых звучит множество «голосов», Бахтин определял как «разноречие»²⁹. Оно распространяется также и на читателя / зрителя, становящегося частью хора в акте восприятия-рецепции-участия. Переходные пространства, которые ранее мы описали как «пороговые», в системе Бахтина могут пониматься как моменты сомнения, открывающие новые возможности и требующие действия и соучастия зрителя. С этой точки зрения текст, контекст и паратексты функционируют как многочисленные галереи и порталы, сквозь которые циркулируют энергии, вовлекающие зрителя и реагирующие на его конкретный вклад по принципу обратной реакции³⁰. Можно утверждать, что среди киноведов с позиций структурализма на позиции постструктурализма перешли Рэймон Беллур, Стивен Хиф и Колин Маккейб. А самым ярким сторонником и учеником Бахтина среди англоговорящих исследователей кино является Роберт Стэм³¹.

²⁸ Stam R. *Subversive Pleasure: Bakhtin, Cultural Criticism, and Film*. Baltimore (MD): Johns Hopkins University Press, 1989. P. 187.

²⁹ В оригинале *heteroglossia* — гетероглоссия. Этот перевод понятия Бахтина «разноречие» стал устоявшимся термином западной нарративной теории. — Примеч. ред.

³⁰ См. главу *From Dialogism to Zelig* в: Stam R. *Subversive Pleasure*. P. 187–218.

³¹ См.: Stam R. *Subversive Pleasure*; Bellour R. *The Analysis of Film* / ed. by C. Penley. Bloomington (IN): Indiana University Press, 1999; Heath S. *Questions of Cinema*. Bloomington (IN): Indiana University Press, 1981; McCabe C. *Tracking the Signifier: Theoretical Essays: Film, Linguistics, Literature*. Minneapolis (MN): University of Minnesota Press, 1985.

Вернемся к нашему обсуждению начальных сцен, в частности «Искателей». С точки зрения постструктурализма, начало фильма в меньшей степени является вопросом погружения в пучину действия — скорее, это начало встречи, в которой одному из участников или целой группе еще только предстоит заявить о себе, или, используя другой оборот, это метатекст, маскирующийся под действие *in medias res*.

Так, в начале «Искателей» не только вводится фундаментальный бинарный конфликт между культурой и природой, между солдатом (охотником / собирателем) и поселенцем (фермером), но и комментируется жанр вестерна вообще, не в последнюю очередь благодаря гиперреализму открывающей сцены. То, как черный прямоугольник направляет взгляд зрителя прямо на Долину монументов и появление Джона Уэйна, сразу привлекает внимание к двум центральным мифам этого жанра. С самого начала наш взгляд обрамлен темнотой интерьера, окружающей дверной проем в кадре (и дублирующей темноту кинозала), чем подчеркивается временная и пространственная дистанция, отделяющая нас от Дикого Запада — полностью мифологизированного прошлого, рефлексивно реконструированного Джоном Фордом, его оператором и сценаристом. В определенном смысле данный фильм деконструирует представления о Диком Западе, сформированные вестернами до того. В своей работе с мифологемами жанра он постклассичен, особенно когда с помощью тирад Итана в отношении индейцев вскрывает присущие Западу расизм и скрытый колониальный подтекст, обычно куда более завуалированные. Наряду с такими фильмами Форда, как «Человек, который застрелил Либерти Вэланса» и «Осень шайеннов», «Искатели» приглашают зрителя к своего рода бахтинскому диалогу, поскольку кино-перспективизм Форда включает много новых «голосов» в дебаты относительно основ американской идентичности. Неудивительно, что

эта поздняя работа великого голливудского автора вызвала целый шквал интерпретаций³².

В последние годы анализ открывающих сцен, титров, трейлеров и других мета- и пара-текстов стал вполне привычным делом. Конкретный пример изощренного постдеконструктивистского исследования по теме — книга Гарретта Стюарта «Обрамленное время: к постфильмическому кинематографу», где он предлагает новый подход к кинонарратологии, который называет «нарратографией». Нарратографию Стюарт определяет как «прочтение изображения и его переходов в контексте их собственного сюжетного значения» и не сводит изображения к уровню носителей заранее заданных смыслов. Обращая внимание на моменты, в которых визуальные, материальные и графические элементы изображения и звука дают почувствовать собственные драмы через конфликт ощущений, он рассматривает их (фотографические и цифровые) текстуры и поверхности как обладающие самостоятельной значимостью для повествования — обычно таким повествовательным весом наделяются только персонажи. Что касается привилегированного статуса начальной сцены, то Стюарт утверждает, что «первый образ успевает наметить свободу своих оптических средств выражения, прежде чем быть захваченным гравитацией истории и ее стремлением к разрешению конфликта»³³. Однако вместо того чтобы разбирать взгляды Стюарта на современное кино, вернемся к теории, написавшему две революционные работы об открывающих сценах — Тьерри Кунцелю, который затем прославился как видеохудожник и автор инсталляций. В своем двухчастном эссе *Le Travail du film* (1972 и 1975) Кунцель проанализировал открывающие сцены шедевра Фрица Ланга «М — город ищет убийцу» и «Самой опасной

³² См. напр.: *The Searchers* / ed. by A. M. Eckstein, P. Lehman. Detroit: Wayne State University Press, 2004; Buscombe E. *The Searchers*, BFI Classics. London: British Film Institute, 2008.

³³ Stewart G. *Framed Time: Toward a Postfilmic Cinema*. Chicago and London: University of Chicago Press, 2007. P. 17.

игры» Шодсака и Пичела, голливудского фильма категории «Б», который до этого был обделен вниманием киноведами и кинокритиков³⁴.

Разбор Кунцелем «Самой опасной игры» стал хрестоматийным не только потому, что он тщательно и на разных уровнях анализирует открывающую сцену, но и потому, что предлагает пример формального анализа классических нарративов как динамических процессов, именуемых Кунцелем «работой фильма». На первый взгляд может показаться, что Кунцель остается внутри рамок нарратологии французского структурализма (который в 1970-х был сформирован диалогом Клода Леви-Стросса с Владимиром Проппом и программными эссе Ролана Барта «Введение в структурный анализ повествовательных текстов» и «Миф сегодня»). Но его многогранный и стереометрический подход к повествованию делает анализируемые им фильмы «осязаемыми» и «объемными», что сильно отличается от редуccionистских моделей формальной логики на основе семиотического квадрата Греймаса³⁵. Кунцель начинает с указания на важность мотива двери в «Самой опасной игре»: «Открытие и закрытие дверей отбивает такт фильма. <...> Нарративный триггер, мера саспенса, драматическое ударение: то, что съемка „из затемнения“ в начале фильма и „в затемнение“ в конце связаны с дверьми, вовсе неслучайно»³⁶. Это герменевтическое измерение, в котором открытие и закрытие двери, вход и пересечение пространства производят определенный смысл (но также служат знаками препинания и смещают регистры), составляет для Кунцеля первый, линейный уровень фильма. Но Кунцель также выделяет второе измерение за пределами сюжета и фабулы, где мы обнаруживаем, что «(дверь как) проход к тайне

³⁴ См.: Kuntzel T. 1.) *The Film Work // Enclitic* 2.1. 1978. P. 38–61 (первая публикация: 1972); 2.) *The Film Work 2 // Camera Obscura*. 1980. N. 5. P. 7–68 (первая публикация: 1975).

³⁵ Построенный на основе логического квадрата Аристотеля, семиотический квадрат был разработан Альгирдасом Жюльеном Греймасом, который считал, что тот лежит в основе элементарной структуры значения. Его часто применяют в литературном анализе, в частности Фредрик Джеймисон. Подробнее см.: Greimas A. J., Rastier F. *The Interaction of Semiotic Constraints // Yale French Studies* 41. 1968. P. 86–105.

³⁶ Kuntzel T. *The Film Work* 2. P. 8ff.



Ил. 2.3. Эффект сгущения — соединение нескольких тем в одном конкретном символе. «Самая опасная игра». Реж. Ирвинг Пичел, Эрнест Б. Шодсак. 1932

в конечном счете ведет ни к чему иному, как к изначальной пустоте»³⁷. Пустота и отсутствие — второй центральный мотив фильма, наоборот, потому что согласно психоаналитической теории (базовая) нехватка работает как катализатор и стимул. Парадоксальный мотив отсутствия как *perpetuum mobile* (отсутствие в этом случае мыслится как то, что структурирует желание и другие человеческие влечения и всегда порождает новые, как только желаемый объект оказывается в нашей власти) явным образом отсылает к Зигмунду Фрейду и его идее работы сновидения. У Фрейда Кунцель заимствует как заголовки, так и ключевые концепции вроде «сгущения», «смещения» и «вторичной обработки»³⁸. Кунцель хотел показать, как в открывающих сценах весь фильм оказывается свернутым или сгущенным — эти сцены предопределяют последующие события в своего рода мини-повествовании и одновременно предчувствуют их в сгущенной и зашифрованной форме. В своем анализе Кунцель максимально задействовал полисемантическую и двусмысленную природу таких слов как «игра», жестов приветствия и входа, и даже таких актов и действий, как спасение и предоставление убежища.

Разбор Кунцеля способствовал дальнейшему расцвету текстуального анализа фильмов (сказывался и тот факт, что киноведение вошло в программы университетов). Но эта форма тщательного анализа отличалась от школы «новой критики» — особой чувствительностью к различным интенсивностям и текстурам фильмического производства значений. Идея, что образ фильма как целого задается уже во вступлении, хотя и была многим обязана фрейдовской интерпретации сновидений, тем не менее открывала дорогу новому пониманию риторического и фигуративного языка, типичного и для «реалистического» кинематографического повествования. Для формалистов интеллектуальное и эмоциональное вовлечение зрителя строится на

³⁷ Kuntzel T. The Film Work 2. P. 9ff.

³⁸ См.: Фрейд З. Толкование сновидений. М.: АСТ, 2011.

аккуратной подаче информации или ее утаивании, вызывающем тревожное ожидание, испуг или тайну. Для постструктуралистов «работа фильма» также требует полного вовлечения зрителя, но информация, которую он получает, часто закодирована и нуждается в интерпретационных отмычках вроде тех, что могут предоставить такие лингвисты, как Роман Якобсон, или психоаналитики, как Зигмунд Фрейд. Каламбуры и семантические игры играют важную роль в этом процессе, потому что «сжимают» и маскируют смысл, не блокируя при этом понимание полностью. Противники постструктурализма воспринимали такой метод как всего лишь оправдание свободных ассоциаций, ведь «допустимо все»³⁹. Однако подробный анализ некоторых сцен хичковских фильмов Рэймона Беллурра или детальные разборы «Печати зла» Стивеном Хифом и «Молодого мистера Линкольна» Джона Форда редакторским коллективом *Cahiers du cinéma* оказались невероятно influentialными и сформировали целое поколение исследователей⁴⁰.

Главная проблема и дилемма структуралистской и постструктуралистской кинотеории заключалась в том, что их анализ рискует оказаться внешним по отношению к фильму. Они исходили из предположения, что способны показать фильмам (и их зрителям) то, что они утаивают или «на самом деле» хотят сообщить. Эта «герменевтика подозрения» (Поль Рикер) воспринимает фильмы как невинных проводников пагубных идеологий, тайно принуждающих к нормативности, или пациентов, чья болезнь обнаруживается через «симптомы». Однако подобная герменевтика также может использовать

³⁹ Знаменитый лозунг дадаистской теории познания Пола Фейерабенда «anything goes» утверждает, что в науке нет устоявшихся незыблемых методологических принципов, и единственным принципом, не препятствующим прогрессу, собственно, и является допущение любых действий, концепций и идей. Фейерабэнд П. Против метода. Очерк анархистской теории познания / пер. с англ. А. Л. Никифорова. М.: АСТ, Хранитель, 2007. С. 42–47. — Примеч. ред.

⁴⁰ См.: System of a Fragment (on *The Birds*, US 1963, Alfred Hitchcock) and Symbolic Blockage (on *North by Northwest*, US 1959, Alfred Hitchcock) // Bellour R. *The Analysis of Film*. P. 28–68, 77–192; Heath S. *Film and System* (two parts) // *Screen*. Vol. 16. N. 1. P. 7–77; N. 2. P. 91–113; John Ford's *Young Mr. Lincoln* // *Screen*. 1972. Vol. 13. Autumn. N 5. (Первая публикация на французском языке: 1970), перепечатано в *Movies and Methods* / ed. by B. Nichols. Berkeley (CA): University of California Press, 1976. Vol. 1. P. 493–529.

фильм как портал (или черный ход), который открывает доступ к скрытым механизмам наших социальных институтов и систем культурных ценностей. Большую часть 1980-х и 1990-х годов киноведение (как и родственная ему культурология) стояло на передовой «культурных войн», хотя было ощущение, что герменевтика подозрения пыталась взломать двери, уже давно открытые нараспашку. В качестве реакции на эти тенденции появились теоретические попытки дать голос самому фильму: в форме «исторической поэтики» (Дэвид Бордуэлл)⁴¹ или, как в нашем случае, попытки наделить фильм «телом» и открыть его органам чувств с помощью многочисленных порталов и проходов, где смысл и эстетическое присутствие становятся двусторонними (взаимными) процессами. Перефразируя Жюль Де-леза, задача теории — не рассуждать о фильмах, а говорить с фильмами (и через них).

В этом отношении дверь как центральный мотив кино полезна для нас, так как связана с набором визуальных и концептуальных терминов, высвечивающих как пространственную, так и нарративную логику фильма. Она также предоставляет богатое поле для метафорических ассоциаций: дверь может скрывать и утаивать, а также открывать и раскрывать, или делать и то, и другое одновременно, повторяя логику экрана, которую мы обсуждали ранее в нашем этимологическом разборе. К примеру, в «Презрении» Жан-Люк Годар систематически обыгрывает все эти возможности в сцене, которая со всей ясностью показывает шаткое и противоречивое положение семейной пары. Таким образом, дверь вполне буквально может функционировать как действующее лицо фильма. Среди других примеров — ранние фильмы с замочной скважиной⁴² и любовь Эрнста Любича к мизансценам, в которых дверь является

⁴¹ Bordwell D. Historical Poetics // Bordwell D. The Poetics of Cinema. London, New York: Routledge, 2008.

⁴² См.: Dagrada E. Through the Keyhole: Spectators and Matte Shots in Early Cinema // Iris 6. 1990. N. 2 [11]. P. 95–106.

центральным драматическим элементом («Веер леди Уиндермир», «Неприятности в раю», «Ангел», «Быть или не быть»), не говоря уже о фильмах Хичкока, таких как «Головокружение» и «Психо», где довольно часто «секрет прячется за дверью». Такая форма типична скорее для классического кино, но ее можно обнаружить и в современных фильмах, к примеру, в «Синем бархате» или «Комнате страха». В звуковом кино дверь также может акцентировать внимание на различии между акустическим и визуальным восприятием, как, например, в фильме «Рим, открытый город» Роберто Росселлини, где в штабе гестапо комната для допроса соседствует с кабинетом и приемной. В сценах попыток оптические и звуковые переключатели соединяют две отдельные комнаты в постоянно изменяющуюся пространственную конфигурацию. Наконец, дверь или ворота могут блокировать доступ, как в начале «Гражданина Кейна», где камера, перелетая через забор, пренебрегает знаком «Вход запрещен» и открывает фильм возмутительным актом преступления границ частной собственности.

Дверь не только сигнализирует о переходе из одного физического пространства в другое, но и является средством перемещения между различными онтологическими или темпоральными областями. Как мы видели в «Искателях», дверь в начале и конце фильма открывает и закрывает не только реальный пейзаж, но и мифы Дикого Запада. В романтической комедии «Осторожно! Двери закрываются» двери метро определяют судьбу: главной героине Хелен (Гвинет Пэлтроу) удастся проскользнуть в вагон поезда в первой версии истории, но не во второй, что по-разному определяет ее будущее. Двери, таким образом, могут создавать альтернативные вселенные. Метафоры дверей глубоко укоренены в нашем культурном сознании: открываются или захлопываются двери будущего, мы можем стоять «на пороге чего-то» (to have a foot in the door) или, как говорят англичане, когда человек слишком поздно принимает меры

предосторожности, «запереть дверь конюшни, когда лошадь уже удрала» (lock the stable door after the horse has bolted). Врата рая играют определяющую роль в таких разных фильмах, как «Лилиом», «Бог ей судья» и «Лестница в небо», а анимационный фильм «Корпорация монстров» использует метафору двери как зоны перехода и лиминальности в эпоху интернета (см. восьмую главу). Эти примеры демонстрируют, что мотив двери нельзя отделить от ее повествовательной функции, а также то, что она способствует возникновению совершенно определенных теоретических моделей. Создание альтернативных миров («Осторожно! Двери закрываются»), самовольное нарушение границ («Гражданин Кейн»), тайное наблюдение за другими («Синий бархат») и необычное столкновение различных пространств («Рим, открытый город») сигнализируют о функциях дверей и одновременно подчеркивают структуры развития и приостановки повествования, с помощью которых зритель входит в фильм и проходит через него.

Двери особенно важны в тех жанрах классического кино, которые фокусируются на женщинах в домашней среде, — например готических романтических историях вроде «Ребекки», «Газового света» или «Тайны за дверью», хоррорах и триллерах Хичкока и его последователей, включая фильмы «Птицы», «Ребенок Розмари» и «Экзорцист», а также семейных мелодрамах, особенно фильмах Дугласа Сирка, таких как «Все, что дозволено небесами» или «Слова, написанные на ветру». Но мы не будем анализировать функцию дверей в упомянутых лентах, а обратимся вместо этого к компиляционному фильму, который в конденсированном виде предъявляет физические и эмоциональные эффекты мотива двери (и окна) в этих «женских» жанрах. Это экспериментальная found footage короткометражка Маттиаса Мюллера «Домашние истории» — коллаж из коротких (телевизионных) фрагментов голливудских мелодрам 1950-х и 1960-х годов. Используя навязчивый мотив



Ил. 2.4. Разоблачительный взгляд через замочную скважину. «Рожденный убивать».
Реж. Сейдзюн Судзуки. 1967

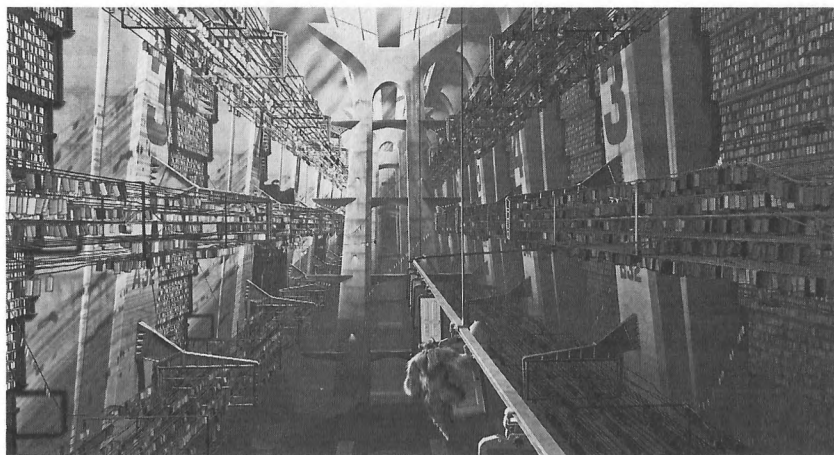
двери и окна, он вызывает саспенс и обращается к сюжетным клише, повторяет и перетасовывает их, чтобы рассказать общую историю с различными персонажами, проходящими через один и тот же цикл действий — беспокойный сон, пробуждение, подслушивание за дверью, включение света, удивление, тревога, — в основном переданных через открывающиеся и закрывающиеся двери. В оригинальных фильмах эти моменты (и женщины) служат сомнамбулическими, однако неустойчивыми и гипертревожными воплощениями «бессознательного» или «симптома», которые мужские персонажи тайком и садистски пытаются удержать под контролем. В работе Мюллера эта сюжетная мотивация растворяется, что наделяет пассивных женщин способностью автономного действия, благодаря чему интерьеры и компульсивное повторение шаблонных ситуаций начинают излучать ощутимое предчувствие угрозы. Навязчивое использование Мюллером рамок внутри кадра — изобилие дверей, окон, лестничных пролетов, перекладин и зеркал — подчеркивает внутреннее смятение и чувство визуальной изоляции. Такое кадрирование смещает фокус внимания на женщин, но только для того, чтобы усилить их ощущение заточения и плененности.

Неслучаен заголовок впервые опубликованной в 1954 году книги Олдоса Хаксли «Двери восприятия» — выражение он позаимствовал у Уильяма Блейка и вдохновил, в свою очередь, Джима Моррисона назвать рок-группу The Doors. Название книги отсылает к обетованной земле новых стимулов, открывающих доступ к совершенно иным (внутренним) мирам. Начиная с 1960-х годов идея кино как путешествия (в другой мир, внутрь себя, в искусственный рай или синтетический ад) служила вдохновением для многочисленных фильмов, в первую очередь «Трип», «2001 год: Космическая одиссея», «Беспечный ездки», «На игле» и «Страх и отвращение в Лас-Вегасе». Ключевая в этом отношении картина — «Апокалипсис

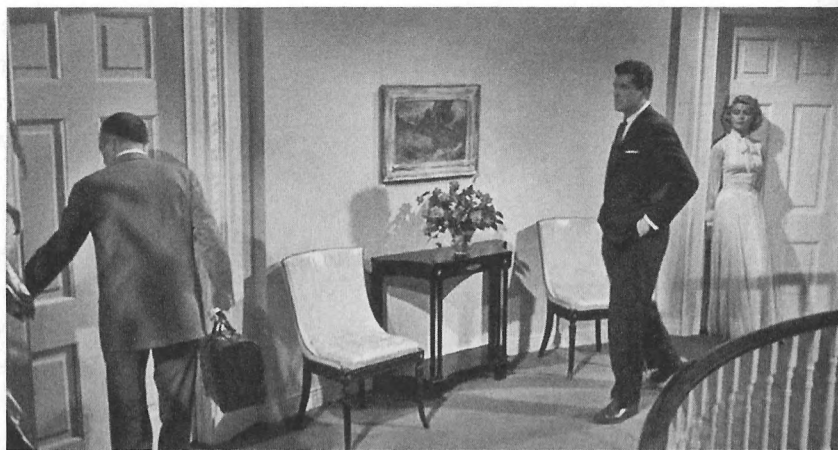
сегодня», в которой наркотики, война и психологическая дезинтеграция сплелись в один нескончаемый «трип» и путешествие в «сердце тьмы» (Джозеф Конрад). Общим для этих фильмов выступает множество смыслов, возникающих внутри семантического поля слов «дверь», «порог», «переход» и «экран».

Более того, комплементарные эффекты (то есть взаимодополняющие, но также и противоречивые) упомянутых элементов высвечивают сложносоставность конфигурации, которую мы из удобства именуем кино. Фактически кино как аппарат и диспозитив собрано из отдельных частей, между которыми существует напряжение, даже если они функционируют вместе, и на концептуальном уровне они могут находиться в оппозиции друг к другу. Например, между проектором и рамкой экрана существует продуктивное, но неразрешимое противоречие: проектор рассеивает свет, который экран, окружая его черной рамкой, «маскирует» (то есть собирает), чтобы создать из рассеянного света четкое, сфокусированное изображение. Продуктивное напряжение есть и в самом экране: напряжение между экраном как (прозрачным) окном и экраном как (непрозрачным) фильтром, которое и в теории конструируется при помощи несовместимых концептов (неопосредованный, прямой доступ против опосредованной, сконструированной репрезентации). Дискуссии в современной теории (цифровых) медиа о наложении слоев при совмещении изображений, видео-оверлее и наличии в одном кадре множества изображений различной интенсивности и контуров ближе к изначальному пониманию экрана как сита и фильтра, чем к идее экрана как окна и двери. Такой фильм, как «Матрица», очень точно регистрирует изменения в функционировании дверей, окон, фильтров, экранов и проходов по мере перехода жизни в цифровое измерение.

В качестве заключительной иллюстрации того, о чем идет речь, мы кратко затронем фильмы, где экран функционирует как



Ил. 2.5. Дверь как портал — неограниченный доступ в эпоху интернета. «Корпорация монстров». Реж. Пит Доктер. 2001



Ил. 2.6. Мотив двери в домашней сфере. «Слова, написанные на ветру». Реж. Дуглас Сирк. 1956

полупроницаемая мембрана, о чем мы упоминали в начале главы⁴³. В фильме «Шерлок младший» Бастер Китон играет кинемеханика, засыпающего на работе и в буквальном смысле входящего в мир кино, где обычные законы физики заменены причудливыми правилами монтажа. Фильм буквализирует «вхождение» зрителя в экранный мир и в то же время иллюстрирует, что пространственные и временные *non sequiturs*⁴⁴ аннулируются или скрываются монтажом: появление Китона визуализирует как невозможное пространство между склейками, так и желания, которые делают нас соучастниками этого сокрытия. Монтаж, первой задачей которого обычно считается создание гладкого и понятного повествования, высвечивает здесь логические парадоксы, связанные с «вплетенным» в повествование зрителем. Кинотеория пыталась осмыслить эти парадоксы в теории «шва», которую мы подробно рассмотрим в следующих двух главах.

«Пурпурная роза Каира» Вуди Аллена рассказывает историю Сесилии (Миа Фэрроу), для которой кино служит убежищем от побоев и измен мужа Монка (Дэнни Айелло), где отношения между внутренним и внешним вывернуты наизнанку. Сесилия без ума от фильма «Пурпурная роза Каира», который она пересматривает без остановки, до тех пор, пока на пятом просмотре главный герой фильма Том Бакстер (Джефф Дэниелс) не поворачивается лицом к аудитории и не заводит разговор с Сесилией. Он говорит, что заметил ее на сеансах, после чего выходит из экрана в «ее» реальность. Но стоит ему оказаться в «реальном мире», как он начинает испытывать все сложности адаптации к жизни времен Великой Депрессии.

⁴³ Существует обширная литература о фильмах и сценах, создающих впечатление «проницаемости» экрана, начиная с так называемых фильмов про деревенщину (*rube films*), снятых около 1900 года. Последние обсуждения этой традиции и ее важности для текущего момента см.: *The Cinema of Attractions Reloaded* / ed. by T. Elsaesser, W. Strauven. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006. P. 205–225. Подробный анализ «Шерлока младшего»: Rugg L. H. *Keaton's Leap: Self-Projection and Autobiography in Film* // *Biography* 29. 2006. Winter. N 1. P. V–XIII.

⁴⁴ Дословно с лат. — «не следует за». Термин, употребляющийся для обозначения неверного, нелогичного вывода. — Примеч. ред.

Параллельно «в» самом фильме проблемы возникают из-за того, что главный герой исчез и второстепенные персонажи оказались предоставлены сами себе. Такого Голливуд допустить не может, поэтому студия посылает Джилла Шепперда — актера, который играет Тома Бакстера (тоже Джефф Дэниелс) — поймать сбежавшего «персонажа» и вернуть его обратно в фильм. Картина остроумно балансирует на тонкой грани, выстроенной между двумя этими (несовместимыми) вымыслами: кино позволяет нашей фантазии и воображению укрыться в мире сбывающихся грез, но обеим сторонам приходится расплачиваться за такой побег от реальности. В данном случае мы имеем дело не со зрителем, входящим в воображаемую вселенную фильма, а с персонажем выдуманного мира, выходящим в экстра-фильмическую реальность, — что напоминает нам о той «реальности», которой мы готовы наделять образы кинозвезд, а также демонстрирует богатый «онтологический» потенциал лиминальных пространств, создаваемых кинозалом и социальным актом похода в кино.

Подводя итог нашего обсуждения кино через метафору двери и экрана, можно сказать, что это концепция, обращенная к телесному опыту зрителя и указывающая на пересечение и переход границ: зритель метафорически входит в «другой мир» или ощущает свой собственный как чуждый и странный. При этом он осознает этот момент входа или перехода и не ощущает, будто находится перед дисплеем, на выставке или театральном представлении. Это движение и переход, перемещение и перестановка соотносятся с закрепленностью и неподвижностью компонентов киноаппарата — буквально, этимологически и метафорически. Если кино подчеркивает дистанцию и бестелесность (вес, материя, гравитация и другие физические законы устраняются) в угоду чистой визуальности, то дверь и экран, действуя как сито и фильтр, обращают наше внимание на частичную проницаемость киноизображения. Таким образом, дверь

и экран — это концепты обмена и даже диалога. Это становится очевидным в парадоксальной природе киноопыта: с одной стороны, фильм поддерживает телесную ориентацию, физическое присутствие и референтность места, с другой — остается довольно абстрактным, искусственным и замкнутым сам на себя. Разбирая сложные отношения между дверью и экраном, мы смогли очертить общее поле связей, объединяющих две эти полярности. В то же время их уникальная, но противоречивая пространственная конфигурация обращает внимание на два особых случая расположения в пространстве — зеркало и глаз. Им и будут посвящены следующие две главы.

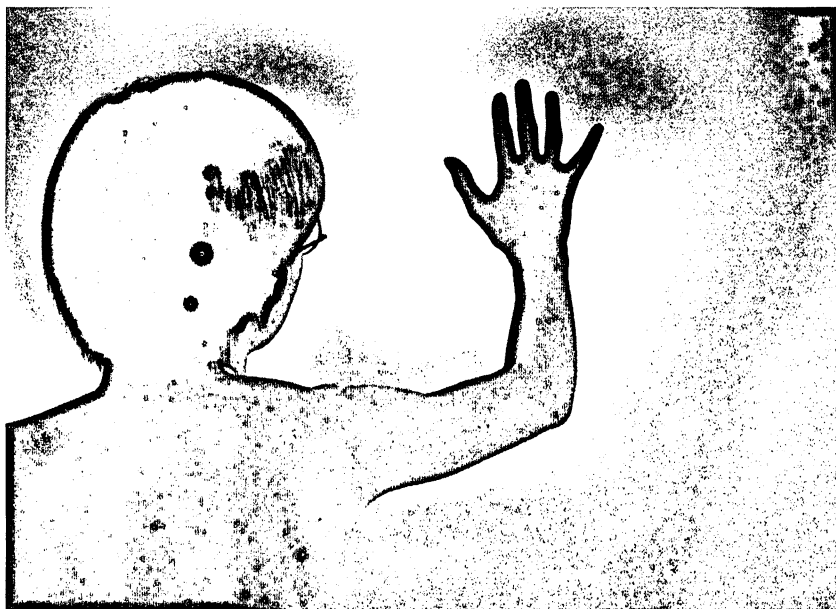
Глава третья. Кино как зеркало: лицо и крупный план

«Персона» — Бела Балаш — Крупный план и лицо — Лицо как зеркало бессознательного — Кристиан Метц — Жан-Луи Бодри — Аппаратная теория — Ранее кино и крупный план (Том Ганнинг) — Рефлексивное удвоение в современном (авторском) кино — Зеркальные нейроны — Парадоксы зеркала

Мы видим мерцание небольшого кинопроектора, затем — смонтированные в быструю последовательность кадры: старые немые фильмы, детские руки, забой ягненка, вбивание в руки гвоздей, скорпион, деревья в грязном снегу, мертвые тела двух стариков, ребенок в постели, тот же ребенок, пытающийся прикоснуться к огромному размытому изображению лица женщины, которая то закрывает, то открывает глаза. Делая видимыми проектор и пленку в открывающей сцене «Персоны», Ингмар Бергман обращает наше внимание на то, что сейчас мы увидим фильм — технический артефакт, который не стоит путать с реальностью. Более того, спроецированный на полупрозрачную поверхность крупный план женского лица, к которому робко пытается прикоснуться мальчик, изображает архетипическую функцию кино, а именно — служить зеркалом. В этой главе мы сосредоточимся на многочисленных попытках осмыслить этот момент — момент встречи с образом как с отражением собственного «я».

В центре «Персоны» — фильма, в котором мотив зеркала разворачивается на многих уровнях, — находится эмоционально неуравновешенная актриса Элизабет Фоглер (Лив Ульман), оказывающаяся под опекой медицинской сестры Альмы (Биби Андерсон) после нервного срыва на сцене. Последующее развитие дружеских отношений между двумя женщинами приводит не только к близости, но к напряжению и конфликту, которые показаны как временный распад личности — причем до такой степени, что даже зритель не всегда может отличить одну от другой. В какой-то момент мы видим лицо, которое складывается из отражений смотрящихся в зеркало актрис — или это лицо смотрит на нас?¹ Если посмотреть на фильмографию Бергмана, обнаружится, что заголовки некоторых фильмов указывают на центральную роль лиц и зеркал в его творчестве: «Лицо», «Сквозь мутное

¹ Жиль Делез цитирует шутку Ингмара Бергмана о том, что эта путаница с идентичностями вызвала неразбериху у самих актрис: «Мы начали работать над монтажом, — вспоминает Бергман, — и Лив сказала: „Ты видел, до чего безобразна Биби!“, а Биби в ответ: „Нет, не я, а ты...“» (Делез Ж. Кино: Кино 1: Образ-движение; Кино 2: Образ-время. М.: Ad Marginem, 2004. С. 162).



Ил. 3.1. Отражение как столкновение с человеческим лицом. «Персона». Реж. Ингмар Бергман. 1966

стекло», «Лицом к лицу», «Лицо Карин»². Но что происходит, когда зритель смотрит глаза в глаза на лицо, которое «больше чем жизнь»? Какому прочтению стоит отдать предпочтение — феноменологическому, психоаналитическому или нейронаучному? Все эти дисциплины были задействованы в попытках ответить на данный вопрос.

С начала 1960-х и до середины 1970-х годов киноведение акцентировало рефлексивный потенциал кинематографа, исследуя зеркальные конструкции и *mise en abyme**. Самореференциальность* стала неотъемлемой частью стилистического арсенала разнообразных европейский «новых волн», что, в свою очередь, нашло отражение и в теории кино³. Погружение в иллюзорный мир вдруг стало невозможным. Как уже говорилось в предыдущих главах, вхождение в диететический мир фильма через окно или дверь — это либо вопрос удерживания зрителя на расстоянии, насколько бы «близок» он к этому миру ни был, либо вопрос пересечения порогов и лиминальных пространств. Но метафора кино как зеркала блокирует возможность перехода в любой мир — как «внешний», так и «внутренний» — и тем самым значительно усложняет отношение между зрителем и экраном. К примеру, одни из самых влиятельных теорий гласили, что любой контакт зрителя с фильмом обуславливается актом идентификации, который с фатальной неизбежностью основан на ложном узнавании. Если важнейшими характеристиками метафор окна и двери являлись прозрачность и проницаемость, то теории, основанные на понятии зеркала, исследуют особый способ формирования видения в фильме — одновременно прозрачный и непроницаемый, открытый и герметичный. Взгляд в зеркало влечет за собой столкновение с собственным отражением как окном в свое внутреннее «я». Причем

² Подробнее о важности и аккумуляции лиц и крупных планов в фильмах Ингмара Бергмана см.: Делез Ж. Кино: Кино 1: Образ-движение; Кино 2: Образ-время. С. 156 и далее, с. 163–164.

³ См., напр.: Metz C. Mirror Construction in Fellini's 8½ // *Semiotics of the Cinema: Film Language*. Chicago: University of Chicago Press, 1974. P. 228–234. (Первая публикация: Metz C. Les constructions en abyme dans 8½ de Fellini // *Revue d'Esthétique* 19. 1966. Janvier—Mars. N. 1. P. 96–101.)

этот взгляд на себя в зеркало — это также и взгляд снаружи, взгляд, который больше не принадлежит мне, взгляд, который осуждает или прощает, критикует или льстит, но в любом случае это взгляд другого, или Другого⁴. Стоит добавить, что зачарованность кино историями о Doppelgänger'ах и смене идентичности имплицитно подтверждает проблематичную динамику между идентификацией и самоотчуждением. Она может воплощаться в повествовании, а может превращаться в аллегорию неуютного и жуткого чувства самого зрителя по отношению к персонажам как его двойникам и представителям — идеальным «я» и пугающим альтер эго. Наконец, проблема крупного плана и / или изображения лица, как и связанный с ней мотив зеркала, возникают в кинотеории постоянно, в результате чего мы имеем множество глубоко разработанных теоретических позиций. Но если крупный план был одним из центров притяжения кинотеории, к примеру в 1920-х годах, то метафора зеркала вышла на первый план, когда понимание кино как окна подверглось критическому идеологическому анализу. Дадли Эндру красноречиво описал этот момент:

В классической теории кино за право первенства боролись две метафоры экрана. Андре Базен и реалисты отстаивали представление об экране как об «окне» в мир, подразумевающее, что за пределами экрана существуют обширные пространства с бесчисленными объектами. Но для Эйзенштейна, Арнхейма и формалистов экран был рамкой, чьи границы придают форму появляющимся там образам. Рамка конструировала смысл и эффекты, окно лишь их являло. <...> Жан Митри утверждал, что особые преимущество и сила кино заключались в способности задействовать обе эти метафоры. Кино — это и окно, и рамка

⁴ Именно такое меняющееся восприятие чужого как себя и наоборот и делает возможными в принципе коммуникацию, интерсубъективность и, следовательно, сообщество. Подробнее о «двойной контингентности» см.: Луман Н. Социальные системы. Очерк общей теории. СПб.: Наука, 2007. С. 151–192.



Ил. 3.2. Анна Карина (в роли Наны) зеркально отражает слезы Марии Фальканетти (Жанны д'Арк) на экране. «Жить своей жизнью». Реж. Жан-Люк Годар. 1962

одновременно. Дальше этого классическая теория кино пойти не могла. Современная теория смогла развиваться, только сместив обсуждения в иную плоскость и обращаясь к другим системам отсчета. Тогда и была предложена новая метафора: экран стали называть зеркалом⁵.

Когда к середине 1980-х годов метафора зеркала исчерпала свой теоретический потенциал, вновь проснулся интерес к крупному плану, к лицу и детали. Конечно, взгляд в зеркало (и, как следствие, крупный план и лицо) выделялся как определенный аналитический фокус кинотеории и до его модных концептуализаций в психоаналитических подходах 1970-х годов. Связь между кино, лицом и крупным планом можно проследить вплоть до первых дней кинематографа — она стала играть важную роль в попытках осмыслить творчество Д. У. Гриффита⁶, а особую популярность приобрела после фильма «Страсти Жанны д'Арк» Карла Теодора Дрейера. Но первой разработанной теорией лица в кино мы обязаны Беле Балашу, который был и сценаристом, и режиссером, и критиком, и теоретиком. Балаш подчеркивал важность крупного плана и лица еще в 1924 году: «В каждом действительно художественном фильме драматическая развязка чаще всего дается такого рода мимическим диалогом крупного плана»⁷.

Балаш родился в 1884 году в венгерском городке Сегед. После распада в 1919 году недолго продержавшейся Советской республики под руководством Белы Куна, в которой Балаш был назначен министром образования, он сбежал в Вену, где работал как писатель, переводчик, кинокритик, а вскоре и как сценарист⁸. «Видимый

⁵ Andrew D. Concepts in Film Theory. Oxford: Oxford University Press. 1984. P. 134.

⁶ Примером позднего осмысления может служить эссе Эйзенштейна 1944 года «Диккенс, Гриффит и мы» (Эйзенштейн С. М. Избр. произведения: в 6 т. М.: Искусство, 1964–1971. Т. 5. С. 168–169).

⁷ Балаш Б. Видимый человек: Очерки драматургии фильма. М.: Всерос. пролеткульт, 1925. С. 47.

⁸ Подробнее о насыщенной жизни Балаша в Европе во время исторических катаклизмов первой половины XX века см.: Zsuffa J. Béla Balázs: The Man and the Artist. Berkeley (CA): University of California Press, 1987; Loewy H. Béla Balázs: Märchen, Ritual und Film. Berlin: Vorwerk 8, 2003.

человек» (1924) Балаша, откуда мы только что привели цитату, является итогом его разнообразной деятельности и разносторонних интересов. В трех предисловиях Балаш обращается к судьям искусства (то есть к классической, философской эстетике), к практикам (то есть к киноиндустрии) и к аудитории (то есть к публичному мнению), чтобы на корню пресечь любые возражения против его теоретической попытки заложить основы понимания кино как вида искусства. Защитив себя, таким образом, с обоих флангов — против обвинений в популизме (то есть обращении к популярному медиуму исключительно ради поддержки масс) и элитизме (то есть облагораживании посредственной формы посредством высокой теории), — Балаш на нескольких страницах очерчивает главную идею своей теории: кино суждено (вновь) сделать видимым человека и его мир⁹. По Балашу, до изобретения книгопечатного станка культура была в первую очередь визуальной. Под влиянием книг, журналов, брошюр и других печатных медиа она преобразовалась в культуру, в основе которой лежит письмо. Хотя это четко не обозначено, письмо здесь ассоциируется с отчуждением от непосредственной выразительности (лица и тела), возвращение которой через кинематограф знаменует для Балаша поворотный момент в истории цивилизации:

Изобретение книгопечатания с течением времени сделало лицо людей недоступным чтению. Они так много могли читать с листа бумаги, что другие формы осведомления остались в пренебрежении. <...> Теперь же имеется машина, дающая культуре новый

⁹ К сожалению, европоцентричная перспектива Балаша иногда приводит к открытым проявлениям расизма, в частности когда он исключает «небелых людей» из истории всеобщей культуры и высказывается в духе социального дарвинизма: «Соответственно этому пропагандируются нормы психологии белой расы, которые кладутся в основу фабулы каждого фильма. <...> Здесь лежит изначальное живое зерно того белого человека, который является синтезом различных рас и народов. Кинематограф — машина, которая по-своему творит живой и конкретный интернационализм: единую и общую психику белого человека. [Более того, поскольку фильм предлагает единый идеал красоты как общую цель естественного отбора, то] фильм осуществляет единообразный тип белой расы» (Там же. С. 26, перевод дополнен).

поворот к видимому и сообщающая новый лик человеку. Она называется кинематографом. <...> Все человечество снова начинает учиться позабытому языку гримас и жестов. Перед нами — не словесный суррогат, язык глухонемых, но — зрительская корреспонденция непосредственно воплотившейся психики. Человек снова становится видимым.¹⁰

Визуальность немого кино середины 1920-х годов, которое выработывало коммуникативные средства, основанные не на письме и языке, таким образом, устанавливает связь с эпохой кафедральных соборов и великой живописной традицией религиозного искусства. Однако с точки зрения сегодняшних дебатов эти пассажи из «Видимого человека» выглядят предчувствием в том числе и недавнего «визуального поворота» с его возвращением к иконичности, фигуративности и гриффитовскому «эсперанто глаза»¹¹, как о нем пишут историки искусства и исследователи новых цифровых медиа¹².

С точки зрения Балаша, кино знаменует возвращение к эпохе, когда (письменный) язык еще не встал между (человеческим) существованием и (прямой) коммуникацией. При этом кино — это не то, что возвращает нас в золотую эпоху до грехопадения, а то, что заново открывает сферу выразительности посредством целиком современных технологических средств. Тот факт, что особая форма не опосредованного присутствия в кино передается через действия и жесты, тела и их движения, особенно очевидно в случае крупного

¹⁰ Балаш Б. Видимый человек. С. 21–22.

¹¹ Подробнее о параллели между ранним кино и иероглифическим письмом, а также современными формами графического языка см.: Hansen M. *Babel and Babylon*. Cambridge (MA): Harvard University Press, 1994. Представление о фильме как эсперанто было озвучено уже у Lindsay V. *The Art of the Moving Picture*. New York: Macmillan, 1915 (переизд.: 2000).

¹² Среди бесчисленного числа публикаций по теме, появившихся в течение последних двадцати лет, см. книги трех важных авторов, каждый из которых предлагает свой отличный подход: Mitchell W. J. T. *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*. Chicago: University of Chicago Press, 1994; Mirzoeff N. *An Introduction to Visual Culture*. 2nd ed. London, New York: Routledge, 2009; *Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture* / ed. by M. Sturken, L. Cartwright. 2nd ed. Oxford: Oxford University Press, 2007; *The Visual Culture Reader* / ed. by N. Mirzoeff. 3rd ed. London, New York: Routledge, 2012.

плана, оказывающегося в центре кинотеории Балаша. Крупный план не только позволяет зрителю увидеть мир и его детали в новом свете, но и дает возможность посмотреть на себя как будто в зеркало (ведь крупный план обычно показывает лицо) или в ответ дает миру посмотреть на нас. Уникальная выразительность человеческого лица обуславливается тем, что эмоции и аффекты проявляются не последовательно, а, скорее, представляют собой синхронность связанных и даже противоречивых аффективных состояний и их метаморфоз. Это же имеет место и в случае крупного плана, в котором феноменология чистой видимости соединяется с необходимостью «дать голос» множеству непроявленных смыслов:

Так как у фильма нет никаких открытых психологических пояснений, возможность каждой душевной смены должна быть видимой в лице насквозь. И любопытнее всего, когда одна скрытая черта, замечаемая лишь в уголке рта, становится иногда зерном, откуда распускается во всем лице новый человек¹³.

Здесь Балаш проводит важное различие между «состоянием-когда-на-тебя-смотрят», или «зрелищем», и «прогрессом-через-размещение-рядом», или «повествованием», — оппозиция, ставшая очень важной для феминистской кинотеории 1970-х годов. Он также указывает на другую линию постоянного, не ослабевавшего с тех пор в теории кино напряжения — на колебания между двумя подходами: миметико-феноменологическим и семиотико-символическим.

Балаш написал свой первый трактат о кино, будучи незнаком с фильмами Сергея Эйзенштейна и Георга Вильгельма Пабста, и до того, как Фридрих Вильгельм Мурнау и Фриц Ланг сняли свои шедевры. Поэтому для него лучшим воплощением этой

¹³ Балаш Б. Видимый человек. С. 46.

амбивалентной позиции является актриса Аста Нильсен, которую он воспеваает в последней главе. Концептуальным аппаратом в данном случае выступает физиогномика, которую Балаш применяет не только к людям, но и к объектам и ландшафтам; физиогномика обнаруживается глазом и в своей чистой визуальности не вписывается в рамки интенции и коммуникации. Физиогномика часто проявляет себя в жесте, даже если это жест массы, как, например, движения толп в масштабных исторических фильмах Эрнста Любича начала 1920-х годов — эти методы режиссуры он почерпнул из театральных постановок Макса Рейнхардта¹⁴. Сложно согласиться с голословным утверждением Балаша о том, что книгопечатание сделало человеческое лицо нечитаемым, учитывая, что Ренессанс положил начало расцвету портретного жанра, но его культурологический тезис о новом становлении лица (*faciality-in-motion*), появившемуся благодаря изобретению кинематографического крупного плана, вполне правомочен, если понимать под этим представление о зрителе, который смотрит в зеркало и видит себя заново в каждом крупном плане фильма — одновременно монументально великом и интимно малом.

Как мы уже отмечали, теория кино Балаша вообще и его конкретные идеи относительно крупного плана вновь стали актуальными и обрели второе дыхание. Для Жюль Делеза образ-движение (так озаглавлена первая книга его двухтомника о кино) характеризуется тремя доминирующими формами: образ-перцепция, образ-действие и образ-аффект. Если первые два обычно связываются в повествовательную цепочку событий — перцепция, восприятие ситуации приводит к (мотивированному) действию, которое, в свою очередь, приводит к возникновению новой ситуации, а ее восприятие приводит к последующему действию (см. седьмую главу), то образ-аффект

¹⁴ Айснер Л. Демонический экран. М.: Rosebud Publishing, 2010.

обладает принципиально иным качеством: «Образ-аффект — это крупный план, а крупный план — это лицо»¹⁵. Связывая лицо на киноэкране, которое «больше чем жизнь», с образом-аффектом, Делез напрямую отсылает к Балашу, точнее, к его идее образа как абстрагирования от пространства и времени:

Как весьма точно показал Балаш, крупный план отнюдь не вырывает собственный объект из множества, частью которого он является или может быть — он абстрагирует этот объект от всех пространственно-временных координат, то есть возводит его в ранг Сущности. Крупный план не связан с увеличением, а если он и имеет в виду изменение размеров, то изменение это абсолютное, изменение движения, которое перестает быть поступательным, становясь выразительным¹⁶.

Для Делеза образ-аффект — это одновременно «единство отражающего и отражаемого»¹⁷, то есть зеркальная поверхность, которая составляет отражаемый ею образ и образ сам по себе. Интерес Делеза к крупному плану отчасти был вызван наблюдением Балаша, что тот размывает бинарные оппозиции классической философии (субъект / объект, внутреннее / внешнее, реальное / воображаемое), а это составляло нерв делезовского проекта по преобразованию посткартезианской философии.

После того как Жиль Делез в своей книге назвал Балаша первопроходцем в исследовании лица и крупного плана, последовали оживленные дискуссии между режиссерами (Паскаль Бонитцер) и критиками (Филипп Дюбуа и Жак Омон), причем не только во Франции, но и в Америке (Джеймс Нэрмор) и Германии (Вольфганг

¹⁵ Делез Ж. Кино: Кино 1: Образ-движение; Кино 2: Образ-время. С. 110, перевод изменен.

¹⁶ Там же. С. 119.

¹⁷ Там же. С. 110.

Бленхофф). В своем энциклопедическом труде Омон проводит различие между лицом как герменевтической загадкой, или поверхностью для выражения скрытого внутри, как его воспринимал Балаш, и тем пониманием лица, в котором подчеркивается его функция одновременно чистого «феноменального» наличия и «текста», требующего дешифровки. Лицо и крупный план роднит то, что оба они являются «поверхностью, одновременно чувственной и читаемой, которая, как утверждает Делез, производит некую Сущность»¹⁸. Современные исследования этого вопроса разрослись в таком количестве различных направлений, что сегодня лицо можно рассматривать как своего рода мультифункциональный медиум, который ищет свой собственный способ кодирования и свой формальный язык на пересечении традиционных визуальных практик (кино, телевидения, изобразительного искусства, рекламы, моды, видеоарта и инсталляции), создавая тем самым собственные исследовательские области, как, например, изучение аффективной структуры фильма, «лицевости»* крупного плана или использования лица в раннем кино¹⁹. «Лицо Спилберга» (The Spielberg Face) Кевина Ли демонстрирует новые способы работы с классическими темами, которые стали возможны в формате видеозэссе²⁰. На основе обширного материала фильмов Спилберга Ли показывает, как режиссер снова и снова возвращается к одному и тому же тропу крупного плана удивленного лица с широко открытыми глазами, уставившимися в закадровое пространство. Посредством монтажа Ли показывает, что одним

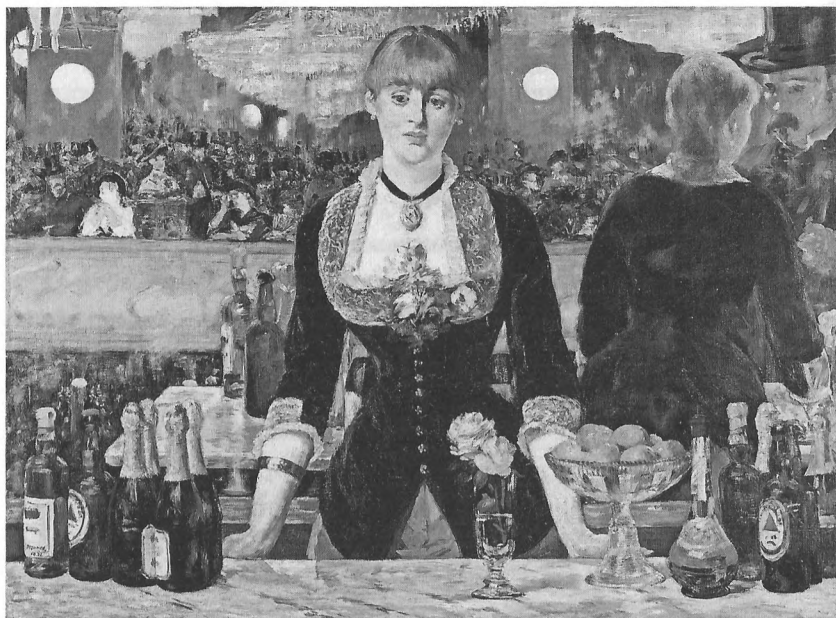
¹⁸ Aumont J. Du visage au cinema. Paris: Éditions de l'Étoile, 1992. P. 85. Как замечает Мэри Анн Доэн, которая тоже цитирует этот пассаж: «Крупный план преобразует то, что находится в кадре, в квазисвязаемую вещь, вызывая интенсивный феноменологический опыт присутствия, и в то же время эта глубоко переживаемая сущность становится знаком, текстом, поверхностью, требующей прочтения. Это также является неизменной функцией лица, как в кино, так и в реальности» (Doane M. A. The Close-Up: Scale and Detail in the Cinema // A Journal of Feminist Cultural Studies 14. 2003. N 3. P. 89–111, здесь P. 94).

¹⁹ См.: Davis T. The Face on the Screen: Death, Recognition and Spectatorship. Bristol: Intellect, 2004; Das Gesicht im Zeitalter des bewegten Bildes / ed. by C. Blümlinger, K. Sierck. Wien: Sonderzahl, 2002; Gesichter des Films / ed. by J. Barck, P. Löffler. Bielefeld: Transcript, 2005.

²⁰ Это видеозэссе доступно по ссылке: vimeo.com/33617207.

из ключевых аспектов фильмов Спилберга является «детская уступчивость в акте видения — уступчивость как героев, так и нас самих, будто бы их полная покорность перед тем, что они видят, зеркально отражает нашу собственную». Подобное феноменологическое заражение зрителя персонажем на экране в очередной раз подчеркивает зеркальную функцию кино.

Оборот «кино как зеркало» вызывает в памяти куда более старую традицию западной эстетики. Платон различал художника и ремесленника следующим образом: если первый создает объект согласно внутреннему образу или идеалу, то у последнего есть материальный прототип, зеркальный образ которого он и воспроизводит. Камера без видимого человеческого вмешательства воспроизводит находящееся перед ее объективом, и в спорах о том, является ли кино искусством или ремеслом, этот факт поддерживает точку зрения, согласно которой зеркальная функция фотографии препятствует притязаниям кино на художественную автономию. Как мы покажем в нашем обсуждении саморефлексивности*, эту функцию кино можно использовать, чтобы отразить взгляд зрителя обратно на него самого. Кино, таким образом, расширяет роль зеркала и делает ее многозначной, поскольку оно одновременно отдаляет и объективирует, но также приближает и обнажает (горькую) правду: последнее, к слову, является традиционным мотивом в визуальных искусствах, часто связанным с изображением греха *vanitas* (с лат. — «тщеславие»). Зеркало всегда подразумевает двойной смысл и означает раздвоение личности, как в фантастических рассказах Э. Т. А. Гофмана, Э. А. По, Р. Л. Стивенсона и О. Уайльда, которые, в свою очередь, часто служили источниками вдохновения для немецкого киноэкспрессионизма и голливудских хорроров. Подобные трактовки зеркала с позиций внешнее / внутреннее важны и в культурно-исторической перспективе: они стоят в основе разделения между классической и романтической эстетикой, преобразуя, таким образом, оппозицию



Ил. 3.3. Зеркало как дезориентирующий эффект. «Бар в „Фоли-Бержер“». Эдуард Мане. 1882

Платона в альтернативные представления об артистическом призвании. В книге «Зеркало и лампа» М. Х. Абрамс противопоставляет две взаимодополняющие метафоры сознания: одна уподобляет сознание зеркалу, в котором отражаются внешние объекты (в классицизме), другая же — светящемуся проектору, который внешний вид воспринимаемых объектов преобразует (в романтизме)²¹. Первая основана на репрезентации, вторая отдает приоритет воображению. Это противопоставление можно обнаружить и в теории кино — в первую очередь в оппозиции между нарративностью и реализмом киномейнстрима и воображением и озарением в поэтических фильмах или авангардном «чистом кино».

Впрочем, живопись достаточно убедительно показывает нам, насколько комплексным может быть понятие репрезентации (как зеркального отражения) даже безотносительно к воображению. Не в последнюю очередь это заслуга Мишеля Фуко с его разбором «Менин» (1656) Диего Веласкеса — знаменитой картины испанской королевской семьи, в которой сложные зеркальные отношения и соединение различных зрительных осей дестабилизируют фиксированную позицию зрителя: она становится подвижной и неустойчивой, что лишает «репрезентацию» самого ее основания²². Аналогичную ситуацию можно увидеть в картине Эдуарда Мане «Бар в „Фоли-Бержер“» (1882), где сложная сеть визуальных отношений, зрительных осей и пространственных указателей образуется посредством использования огромного зеркала за спиной женщины у барной стойки, что усложняет внутреннюю структуру картины и колеблет нашу позицию по отношению к изображенной сцене. Как мы надеемся показать, многие из данных философских и эстетических вопросов насущны также и для теории кино, хотя

²¹ Abrams M. H. *The Mirror and the Lamp: Romantic Theory and the Critical Tradition*. Oxford: Oxford University Press, 1953.

²² Фуко М. Слова и вещи. Археология гуманитарных наук. СПб.: А-сэд, 1994. С. 41–46.

терминологический аппарат для их проблематизации (и «решения») заимствуется из других областей — в большей степени из литературной герменевтики, марксизма и психоанализа, чем из классической или постструктуралистской философии. Можно выделить три эвристические парадигмы, относящиеся к семантическому полю зеркала и его метафорическим коннотациям. Во-первых, согласно доминирующему представлению, которое, к тому же, является расхожим тропом классического кино, взгляд в зеркало рассматривается как окно в бессознательное, относящееся к тому, что превосходит «Я» и что благодаря зеркалу становится видимым. Во-вторых, метафора зеркала в кино указывает на рефлексивное удвоение того, что видно или показывается: такие моменты в теории кино, как правило, выражают эффект очуждения или остранения, а не постижение более глубокого значения. С помощью этого современное кино рефлексивирует свою историю как медиума видимостей и обманов, чей «иллюзионизм» должен быть обнаружен, блокирован или раздроблен зеркальными образами и множественными отражениями. Зеркало как рефлексивно-отражающее удвоение, приостанавливающее ход повествования и, как в случае «Персоны» Бергмана, обращающее наше внимание на саму ситуацию кинопросмотра, типично для авторского кино и «новых волн» 1960-х годов. Наконец, зеркало в кино может отсылать к зеркалу Другого, которое антропологи определяют как часть человеческой идентичности, автономной деятельности и интерсубъективной коммуникации. В этом отношении кинематограф может играть важную роль в обсуждении когнитивной эволюции человека, а именно в понимании истоков эмпатии, симпатии и аффективного взаимодействия с другими, намекая на возможную связь между дебатами о зеркале, лице и крупном плане в киноведении и научными дискуссиями о так называемых зеркальных нейронах, недавно открытых у обезьян эволюционными (нейро)биологами и активно обсуждаемых бихевиористами.

Представление о кино как о зеркале было центральной парадигмой в теории кино начиная с середины 1960-х и вплоть до середины 1980-х. Имеются две формулировки этой парадигмы, которые, однако, пересекаются и не всегда легко различаются. С одной стороны, теория бессознательного Зигмунда Фрейда вдохновила Жана-Луи Бодри разработать понятия «кинематографический аппарат» и «диспозитив», смоделированные по принципу человеческой психики. С другой, Кристиан Метц позаимствовал у Жака Лакана концепцию бессознательного как языка, чтобы построить свои рассуждения вокруг «воображаемого означающего» и соотнести кино с некоторыми ключевыми понятиями структуралистской лингвистики. Если Бодри усматривает некую связь между кинематографической технологией и человеческой психикой, то Метц утверждает, что кинематографический образ преподносит отсутствие как присутствие и, таким образом, «означивает» его через динамический процесс замещения, в котором зритель оказывается «захвачен» воображаемым или проецируемым присутствием. Процесс аналогичен примеру Фрейда с игрой fort—da («тут—там»), в которой младенец, выбрасывая вещи, переживает отсутствие (и возвращение) родителей и получает представление о самой рудиментарной форме повествования. Метц дополняет свою теорию повествовательного кино как цепочки замещений («метафор») и смещений («метонимий») другой лакановской идеей: о том, что стадия зеркала является ключевым этапом формирования субъективности, и это часто путают с некоторыми разработками Бодри в кинотеории²³. Мы обсудим детали стадии зеркала ниже и еще раз обратимся к ней в следующей главе о «глазе и взгляде» — особенно в отношении вопроса о гендере в кино. На данном этапе

²³ Эта теоретическая школа подверглась критическим атакам со стороны неформалистов и когнитивистов. Подробнее см.: Carroll N. *Philosophical Problems of Classical Film Theory*. Princeton (NJ): Princeton University Press, 1988; см. также: антологию *Post-Theory: Reconstructing Film Studies* / ed. by D. Bordwell, N. Carroll. Madison (WI): University of Wisconsin Press, 1996. Более нейтральное, но все же критическое обсуждение можно найти в: Allen R. *Projecting Illusion: Film Spectatorship and the Impression of Reality*. New York: Cambridge University Press, 1995. Устойчиво благоприятное рассмотрение с внутренней перспективы см.: Mayne J. *Cinema and Spectatorship*. London, New York: Routledge, 1995.

стоит отметить, что все эти психоаналитические подходы разделяют общую идею: в кино тело и сознание «регрессируют» до более ранней стадии психофизиологического развития. В затемненном помещении кинозала связь с реальностью ослабевает, и внешняя, оптическая, проекция способствует появлению внутренних проекций, психических, что приводит к слиянию внутреннего «экрана сновидений» с реальным экраном кинозала. Отсюда сравнения определенных стилистических приемов и тропов с механизмами, определяемыми Фрейдом как «работа сновидения», которые мы уже затронули в предыдущей главе, обсуждая анализ открывающих сцен Тьерри Кунцеля и «работу фильма».

Как один из самых важных преемников — и теоретический противник — Андре Базена (которого мы обсуждали в первой главе), Кристиан Метц (1931–1993) заслуживает отдельного комментария. Среди исследователей кино 1970-х годов он был, пожалуй, центральной фигурой. Почти вся его академическая жизнь прошла в Высшей школе социальных наук в Париже, где он собрал вокруг себя группу молодых ученых из Франции и других стран. Благодаря (летним) курсам, которые велись на английском языке, и быстрым переводам его работ Метцу удалось привлечь к себе внимание широкой англо-американской публики, что способствовало распространению его идей в Англии и США²⁴. В грубом приближении теорию Метца можно разделить на две фазы. Во время раннего, структуралистского периода он пытался установить подобия и различия между кино (как «языком») и человеческим языком в терминах структуралистской (или соссюрианской) лингвистики²⁵. Иными словами,

²⁴ Краткое введение в теорию Метца см.: Andrew D. The Major Film Theories: An Introduction. London: Oxford University Press, 1976. P. 212–241 (о первом периоде в работе Метца) и Eberwein R. T. Christian Metz // Defining Cinema / ed. by P. Lehman. London: Athlone Press, 1997. P. 189–206.

²⁵ Эта фаза укладывается в онтологию кино как окна и рамки, поскольку две основные работы Метца этого периода обсуждают кино как язык. См.: Metz C. 1.) Essai sur le signification au cinema. Paris: Klincksieck, 1968, I; 1972, II (англ. пер. Film Language: A Semiotics of Cinema. / trans. M. Taylor Oxford: Oxford University Press, 1974; перизд.: University of Chicago Press, 2000); 2.) Langage et cinema. Paris: Larousse, 1971 (англ. пер. Language and Cinema. The Hague: Mouton, 1974). В обеих работах Метц оспаривает слишком свободное описание кино как языка, разрабатывавшееся его учителем Жаном Митри.

Метц буквально воспринял кинотеоретическую метафору, воспроизводящуюся начиная с монтажных теорий и практик советских режиссеров 1920-х годов: в каком смысле можно говорить о «языке фильма» и, следовательно, каким способом кажущаяся произвольной последовательность образов может передать конкретное (то есть вербализируемое и синтаксически точное) значение? Метц заключил, что кино является языком только в ограниченном смысле («язык без языковой системы»), после чего начал формулировать проблему в более общем виде и пытался «понять, как мы понимаем фильмы»²⁶. Именно этот вопрос заставил его частично отказаться от строгой лингвистической аналогии и начать развивать в большей степени психоаналитическую теорию зрителя как источника и интерпретатора значений.

Такое осмысление зрителя положило начало второму периоду его работы, итогом которого стала публикация «Воображаемого означающего. Психоанализ и кино» — сборника эссе, написанных между 1973 и 1975 годами²⁷. Здесь Метц выступил против ставших общим местом аналогий между кино и сновидением, вместо этого рассматривая структурное подобие кино и зеркала. Он указывал как на апперцептивное богатство обоих этих типов визуального восприятия (обилие деталей, сходство между реальным и репрезентируемым миром), так и на нереальность изображения (только свет и тени, спроецированные на плоскую поверхность), и опирался на лакановскую теорию «стадии зеркала». «Воображаемое означающее», таким образом, смещает фокус внимания с фильма как формы текста, языка и повествования на фильм как воображаемую опору фрагментированного восприятия смотрящего субъекта — и кино как «ментальную машину» (аппарат), позволяющую зрителю воспринимать себя

²⁶ Metz C. Problems of Denotation in the Fiction Film // Metz C. Film Language: A Semiotics of Cinema. P. 145.

²⁷ Можно выделить и третью фазу в работах Метца, где он разбирает фильмическое высказывание, то есть акт порождения высказывания, как это понимал Ролан Барт. См.: Metz C. L'énonciation impersonnelle, ou le site de film. Paris: Klincksieck, 1991.

«присутствующим в настоящем» и переживать как целое последовательность несвязанных, на первый взгляд, кадров и сцен. В то же время Метц подчеркивает несколько критически важных отличий между зеркальным и кинематографическим образом:

Но в одном важном пункте он [фильм] отличается от первичного зеркала: как и в зеркале, в нем может отражаться все, что угодно, кроме одного — в нем никогда не может отразиться собственное тело зрителя. При определенном положении зеркало внезапно становится стеклом без амальгамы²⁸.

Данный фрагмент знаменует собой ключевой момент этого этапа развития истории кинотеории: идентификация зрителя во время просмотра фильма всегда является конструкцией, заполняющей непрозрачное пятно или перцептуальную дыру. Взгляд в зеркало киноэкрана больше не означает — как это было в случае Балаша — узнавание человека посредством другого (человека). Скорее, имеет место акт ложного узнавания, как если бы зритель идентифицировал другого как себя или, наоборот, воспринимал себя в другом и как другого.

Ключевой для этой определяющей кинематограф «идентификации через ложное узнавание» является разработанная Жаком Лаканом теория «стадии зеркала» (*stade du miroir*) — сложного и спорного понятия, которое тем не менее сыграло ключевую роль для целого поколения кинотеоретиков²⁹. Стадия зеркала описывает фазу в развитии младенца, которая приходится на возраст между шестью и семнадцатью месяцами. В этом возрасте ребенок еще не способен

²⁸ Метц К. Воображаемое означающее. Психоанализ и кино. СПб.: Изд-во Европейского университета, 2010. С. 74.

²⁹ Лакан Ж. Стадия зеркала и ее роль в формировании функции «Я» в том виде, в котором она предстает нам в психоаналитической практике // Лакан Ж. Семинары. Книга II: «Я» в теории Фрейда и в технике психоанализа (1954/55). М.: Гнозис, Логос, 1999. С. 509–517.

контролировать моторику и движения тела, чтобы функционировать самостоятельно, но уже может распознавать свое изображение в зеркале. Такое спонтанное узнавание, осуществляющееся через мимику и ситуативное осознанное восприятие и подразумевающее присутствие матери, не сводится к простому перцептивному эффекту, как в случае приматов, а знаменует, согласно Лакану, начало вхождения человека в символический порядок, то есть в социальные структуры — законы, запреты, правила поведения, а также язык. С другой стороны, ребенок воспринимает себя со стороны как цельного и самодостаточного субъекта и тем самым объективирует и отчуждает себя в становлении своим образом. Но если «ребенок идентифицируется с самим собой как с объектом»³⁰, на что указывает Метц, то в этот образ он проецирует собственные способности сверх своих физических возможностей и идентифицирует себя с этим образом как с идеальным «я», что порождает, согласно Лакану, «идеальное эго», или «идеальное Я» (идеализированную проекцию себя) и «эго идеала», или «Я-идеал» (идеальную проекцию другого на себя), чья противоречивая динамика формирует основу всех последующих идентификаций, образов собственного «я» и объектов любви:

Радостное усвоение ребенком на стадии *infans*, то есть ребенком, кормящимся грудью [и зависимым от нее] и неспособным самостоятельно передвигаться, собственного зрительного образа является идеальной ситуацией для изучений той символической матрицы, где «Я» оседает в своей первоначальной форме, прежде чем будет объективировано в диалектике идентификации с другим и прежде чем язык восстановит функционирование этого «Я» во всеобщем в качестве субъекта³¹.

³⁰ Метц К. Воображаемое означающее. С. 75.

³¹ Лакан Ж. Стадия зеркала. С. 510.

Согласно этой модели, в основании любых аффективных отношений будет лежать своего рода проецируемое ложное узнавание, или нарциссический самообман, подразумевающий среди прочего, что желание не только основано на (воспринимаемой) нехватке внутри «я», но и всегда опосредуется чьим-то другим (воображаемым) желанием.

Теоретики кино, вроде Метца или Бодри, видели в этой, на первый взгляд, малопонятной и надуманной модели человеческого развития мощный концепт, который соединял их фрагментарные и противоречивые попытки объяснить притягательность кинематографа для зрителей. Это не только предлагало более совершенную, чем окно, аналогию экрана, наделяющую зрителя в некотором роде активностью, — (двухмерное) зеркало; помимо прочего, в лакановской теории содержалась идея того, что кино провоцирует «регрессию» и ослабление самоконтроля. Вслед за Фрейдом, который описал последовательные и взаимодополняющие фазы развития человека (оральная, анальная, эдипальная), Лакан высказал предположение, что травмы более ранних стадий развития никогда полностью не разрешаются и значит продолжают присутствовать в последующих стадиях как следы или остаточные слои, что всегда оставляет возможность регрессии.

Но не менее важными для принятия парадигмы «кино как зеркала» были особенная пространственная геометрия идеализации (я—другой) в лакановской стадии зеркала и ее темпоральная структура ожидания. Казалось, это объясняет повторяющийся, компульсивный и невероятно нарциссический характер удовольствий, связанных с повествовательным кино, неважно, «реалистическим» или «фантастическим». Идентификация в кино, таким образом, обусловлена не отношениями видимости к реальности или выдумки к правде, а воображаемым отношением внутри зрителя — подобно отношению, лежащему в основе самоосознания младенца, хотя

оно скрыто и «нет больше необходимости, чтобы эта схожесть буквально изображалась для него на экране, как это было в зеркале его детства»³².

Метц уточняет это воображаемое отношение, проводя различие между первичной и вторичной идентификацией: под последней обычно подразумевают идентификацию с персонажем фильма, в то время как первичная идентификация — это (бессознательная) идентификация с (отсутствующим) взглядом кинокамеры. Эта первичная идентификация является одновременно более фундаментальной и более скрытой, чем идентификация с персонажами: фундаментальная, потому что, в первую очередь, именно она делает возможным возникновение художественного вымысла и повествования из последовательности изображений; скрытая, потому что в классическом кино взгляд камеры сливается с нашим и создает у нас иллюзию визуального господства, тогда как в действительности это камера ведет нас и подчиняет себе:

Другими словами, зритель идентифицируется с самим собой, с самим собой как чистым актом восприятия (бодрствованием, готовностью), как условием возможности воспринимаемого и, следовательно, чем-то вроде трансцендентального субъекта, предшествующего всякому феноменологическому наличию³³.

Иначе говоря, первичная идентификация — это теоретическая конструкция, цель которой — объяснить несколько характерных черт кино. Она объясняет, почему мы обычно не замечаем (сознанием), что изображения, которые мы видим, были сняты камерой и специально для нас. Она делает предположение относительно того, почему изображения — даже если они не маркируются чьей-то точкой

³² Метц К. Воображаемое означающее. С. 75.

³³ Там же. С. 79.

зрения — создают сильное «субъективное» ощущение. Наконец, посредством концепции «трансцендентального субъекта» первичная идентификация ставит вопрос о том, как что-то может быть одновременно «воображаемым» и служить «основанием», быть причиной и следствием.

Теоретически изощренная, но элегантная в качестве метафоры, кинематографическая стадия зеркала позволяет свежим взглядом обратиться к одной из самых запутанных и неразрешимых проблем кинотеории — к вопросу реализма, который в своей базеновской формулировке раздражал даже многих из его последователей, так как создавалось впечатление, что он наделяет особым статусом одну форму кино, неореализм, и исключает как голливудский кинематограф, так и абстрактные авангардные фильмы. До логического конца последствия смещения фокуса с окна на зеркало довел Жан-Луи Бодри, который успешно показал, почему «реализм» (как эстетика) является всего лишь стилем и, следовательно, конструкцией и почему даже «иллюзионизм» (практикуемый Голливудом) обладает таким сильным «эффектом реальности». Объясняется это тем, что все «эффекты реальности» в первую очередь являются «эффектами субъекта», то есть требуют конструирования («трансцендентального») субъекта, прежде чем репрезентация будет восприниматься как «реалистичная» или опознаваться зрителем как что-то, что касается его (или к нему обращено). Невероятное влияние Бодри на последующее развитие теории кино (которое было основано всего на двух статьях) связано с проницательной комбинацией трех типов знания: нового технологического описания кинематографа, психоаналитических теорий Фрейда и Лакана (в их метцевском изводе) и философской трактовки актуальных проблем, в которой идеалистическая теория восприятия и реальности Платона сочеталась с эпистемологическим скептицизмом Канта относительно возможности объективного знания.

Вместо того чтобы обсуждать кино как репрезентацию реальности или повествовательный медиум, Бодри обращается к технологической генеалогии кинематографа и прослеживает ее в ренессансной перспективе, камере-обскура и картезианской оптике, чтобы осуществить идеологическую критику субъективных эффектов кино. Как он утверждает, особая пространственная организация кинозрелища, как, скажем, фиксированное расположение проектора, зрителя и экрана, создает то, что он назвал «базовым кинематографическим аппаратом», который уже своим устройством обуславливает воздействие на зрителя. Этот аппарат на физическом уровне имитирует то, к чему буржуазный индивидуализм стремился на уровне идеологии, а монокулярная перспектива достигла на уровне восприятия: «центрирование» и «обездвиживание» индивида как локуса сознания и согласованности создает у последнего впечатление господства, тогда как на самом деле это господство является всего лишь эффектом соответствующих аппаратов — оптических, идеологических, нарративных, зеркальных, — сформированных буржуазно-капиталистической картиной мира. Ощущение «я», порожаемое кинематографом, таким образом и иллюзорно, и реально. Будучи не в силах контролировать силы, которые манипулируют и управляют восприятием, зритель тем не менее испытывает столь сильные (и зачастую приятные) субъективные эффекты адресации и интерпелляции*, что у него возникает обостренное ощущение присутствия. Это делает «кинематографический диспозитив» прекрасным синтезом западной идеалистической философии и фрейдовских объяснений работы психики³⁴.

Мы рассмотрели, как психоаналитическая система выявляет зеркальную функцию кинематографа. Философское ее измерение обнаруживается в платоновском мифе о пещере. Пытаясь объяснить, почему при восприятии реальных предметов мы не можем уловить их

³⁴ Baudry J.-L. The Apparatus: Metapsychological Approaches to the Impression of Reality in the Cinema // Narrative, Apparatus, Ideology / ed. by Ph. Rosen. New York: Columbia University Press, 1986. P. 313.

сущность, Платон сравнивал людей с узниками в пещере, которые прикованы и способны смотреть только в одном направлении. Позади них горит огонь, а между огнем и узниками перемещаются кукловоды: они находятся вне поля зрения узников и проносят предметы, отбрасывающие тени на стену перед заключенными. У узников нет причин сомневаться в том, что они воспринимают «реальные» предметы, но для любого, кто может выйти за пределы этой пространственной конфигурации или «трансцендировать» эти ограничения, будет ясно, что узники созерцают вторичную реальность, хотя воздействие ее на узников реально и непосредственно. Согласно Бодри, платоновский миф о пещере с пугающей точностью предвосхитил ситуацию зрителя в кино:

Таким образом, моторный паралич — невозможность встать и уйти — лишает их возможности удостовериться в реальности происходящего. Это приводит к приукрашиванию ложного представления и заставляет путать репрезентацию и реальность, точнее, изображение реальности и его проекцию на экран, в роли которого выступает стена пещеры, от которой они не могут отвести свои глаза. Они приклеены, привязаны, прикованы к поверхности проекции — эти отношения [между зрителями и экраном / между поверхностью проекции и глазами] делятся, так как они не в силах их разорвать. Эта поверхность — последнее, что они видят, прежде чем предаться сновидению³⁵.

Все в кинотеатре — специфическое расположение проектора, экрана и зрителей вместе с «центрирующим» эффектом оптической перспективы и фокусирующими стратегиями кинематографического повествования — сделано так, чтобы приковать зрителя к его месту и незаметно ввести в состояния транса, в котором границы

³⁵ Baudry J.-L. The Apparatus: Metapsychological Approaches to the Impression of Reality in the Cinema. P. 303.

между «здесь-внутри» и «там-снаружи» размываются. Аппаратная теория, таким образом, — ставшая известной в англосаксонском мире своего рода амальгама технической, психоаналитической, художественно-исторической, философской и идеологической критики, — через метафору зеркала предлагает, казалось, многомерную, со своим набором взаимосвязанных концептов модель для отображения отношений между кинозалом, фильмом, а также чувствами и сознанием зрителя, его телом и бессознательным:

Возвращение к относительному нарциссизму или даже к способу отношения к реальности, который можно определить как облекающий (*enveloping*) и в котором разделение между собственным телом и внешним миром, четко не задано. Если следовать такому ходу рассуждения, можно понять и причины такой интенсивной привязанности субъекта к образам, и процесс идентификации в кино. Возвращение к примитивному нарциссизму через регрессию либидо, «...» отсутствие [установленных] телесных границ, просачивание внутреннего во внешнее³⁶.

Насколько бы изобретательной не казалась аппаратная теория в свое время, когда именно сложность была аргументом в ее пользу среди новой академической элиты, были у нее и свои критики. Во-первых, критические возражения были слышны со стороны только зарождавшейся тогда феминистской кинотеории, поставившей под сомнение аппаратную теорию из-за гендерной нейтральности и «фетишистского» подхода к технологии. В двух своих знаменитых статьях Констанс Пэнли утверждала, что, хотя аппаратная теория и защищает ненарративные, экспериментальные или «материалистские» фильмы как прогрессивные попытки критической деконструкции

³⁶ Ibid. P. 313.

присущего аппарату кино идеализма, киноавангард тем не менее является пленником своего собственного воображаемого и конструирует что-то вроде «холостяцких машин» (используя выражение Марселя Дюшана) неудавшегося мужского контроля. Проще говоря, это опять игрушки для мальчиков³⁷. С этой выигрышной точки зрения, аппаратная теория — очередной случай (само)обмана в череде почти трагических попыток теории 1970-х годов вырваться из западни соблазненности движущимися изображениями, строящейся как на эффектах реальности, так и на субъективных эффектах.

Во-вторых, аппаратная теория не только основывалась на (спорной) концепции стадии зеркала, постулируемой Лаканом, и радикальном, антиидеологическом прочтении ренессансной центральной перспективы, прямым потомком которой был назван монокулярный режим восприятия кинематографа; она также предлагала слишком уж упрощенную и монолитную трактовку истории кино. Если историк искусства Джонатан Крэри оспорил генеалогическую связь между кино и монокулярной перспективой³⁸, историки раннего кино поставили под сомнения идею, что первые зрители были «привязаны» к сиденьям, даже метафорически. На самом деле кинозал с пронумерованными сидениями, как мы его знаем теперь, стал результатом довольно долгого процесса «дисциплинирования» аудитории, которую из шумного и часто неуправляемого коллектива постепенно превращали в индивидуализированных, молчаливых и «прикованных» зрителей³⁹. Парадоксальным образом эта фигура индивидуализированного зрителя открыла дорогу более

³⁷ Penley C. 1.) The Avant-Garde and Its Imaginary // Camera Obscura. 1977. Fall. N 2. P. 3–33; 2.) Feminism, Film Theory, and the Bachelor Machines // m/f 10. 1985. P. 39–59.

³⁸ Крэри Д. Техники наблюдателя. М.: V-A-C press, 2014. Крэри опирается на теорию Фуко, чтобы углубить генеалогию «оптического» видения и вуайеризма, обращая внимание на историю более овеществленной теории восприятия и напоминая читателям о популярности стереоскопов в XIX веке. И то и другое подрывает представление о линейном развитии кино из техники центральной перспективы и camera obscura.

³⁹ Подробнее об этом см.: Elsaesser T. Wie der frühe Film zum Erzählkino wurde // Kino / ed. by I. Schenk. Erlebnisort Marburg: Schüren, 2000. P. 34–54.

мобильным практикам просмотра перед многочисленными новыми типами экранов, начавших появляться примерно в тот момент, когда Бодри сформулировал свою знаменитую теорию. Это придает ей, со всей ее строгостью и чистотой, почти ретроспективный (если не ностальгический) характер.

В заключительной главе мы вернемся к проблеме развития и появления новых форм экранов в цифровую эпоху. Пока же стоит отметить влияние исследований раннего кино и так называемой ревизионистской истории кино на психоаналитически ориентированную кинотеорию. Суммировав десятилетние дебаты о природе раннего кино в одной ясной формуле, Том Ганнинг предложил именовать изначальный режим изображения и обращения к зрителю как «кино аттракционов» (cinema of attractions). Этот успешный и богатый смыслами термин еще сильнее ослабил хватку аппаратной теории, поскольку утверждал, что в истории кино существовала альтернативная модель отношений между экраном, зрителем и изображением, а именно — модель свободно связанных друг с другом, полуавтономных «аттракционов», которые прямо воздействуют на зрителя с помощью открыто перформативных жестов, а не эффекта реальности, упакованного в субъективные эффекты или возникающего в силу дезавуированного вуайеризма⁴⁰.

(Идеологический) раскол в раннем кино проходит по другой линии. С одной стороны, в раннем кино можно обнаружить неявно выраженную тревогу относительно цельности человеческого тела, что выражается в страхе фрагментации посредством монтажа. Широко известна история о сопротивлении, которое встретили Д. У. Гриффит и его оператор Билли Битцер при попытке использовать крупный план. Линда Уильямс с феминистских позиций обратилась к хронофотографии Эдварда Мейбриджа, чтобы проанализировать

⁴⁰ Gunning T. The Cinema of Attraction // *Early Cinema: Space, Frame, Narrative* / ed. by T. Elsaesser. London: British Film Institute, 1990 (первая публикация: 1986). P. 56–62.

двусмысленную зачарованность (голым, гендерно-маркированным) телом и его механическим движением («животной локомоцией»). Так она пыталась объединить теорию стадии зеркала с новым пониманием истории кино⁴¹. С другой стороны, как показали Люси Фишер, Ноэль Берч и другие историки кино, в огромном количестве фильмов расчленение использовалось как в пугающих, так и в комических сценах, иными словами, в «аттракционах»⁴². Это характерно для многих фильмов Мельеса, таких как «Необыкновенные иллюзии» и «Турецкий палач», английской ленты «Каково это, когда тебя переехали», или фильмов, которые показывали несчастные случаи, как «Взрыв автомобиля». Берч утверждал, что подобные кинокартины были попыткой примириться с постепенной дезинтеграцией целостности тела, пришедшей в культуру вместе с кино (как и механизированным режимом труда и конвейерной формой производства). Жанр слэпстика⁴³, особенно та его часть, что была доведена до совершенства в Голливуде, продолжил эту тенденции в 1910-х и 1920-х годах. В ранних фильмах Чарли Чаплина, Бастера Китона, Гарольда Ллойда и Гарри Лэнгдона социальный подтекст проявляется в обыгрывании резкого влияния на сознание и тело симптомов и символов современности (автомобилей, небоскребов, фабрик, толп, больших городов)⁴⁴.

Изменяющийся размер киноизображения и общая проблема масштаба и детализации, которую мы обсуждали выше в связи с вопросом крупного плана и человеческого лица, указывает на важность близости / отдаленности камеры от изображаемых событий и зрителя от экрана. Именно в ответ на тревогу зрителей раннего кино по поводу изображения тела и дезориентацию восприятия в 1910-х годах в «классическом» кино начался процесс «рецентрирования» и «рекалибровки»

⁴¹ Williams L. Film Body: An Implantation of Perversions // Ciné Tracts 12. 1981. Winter. Vol. 3. N 4. P. 19–35.

⁴² См.: Fisher L. The Lady Vanishes: Women, Magic, and the Movies // Film Quarterly 33. 1979. Autumn. N 1. P. 30–40; документальный фильм Ноэля Берча *Correction Please, or How We Got into Pictures* (1979).

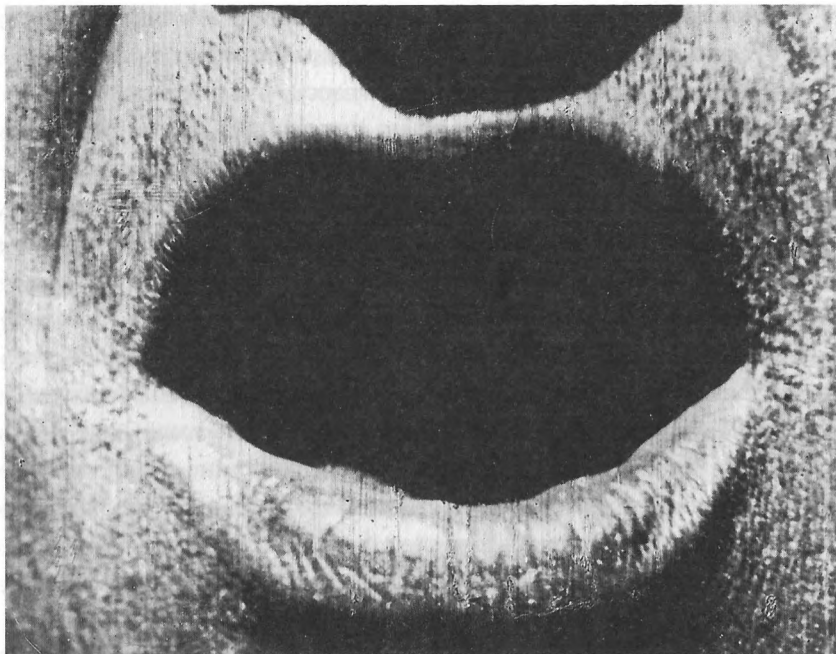
⁴³ Комедийный жанр немого кино, для которого характерен балаганный юмор с обилием падений, драк, погонь и т. п. — Примеч. ред.

⁴⁴ См. сборник статей: *Slapstick Comedy* / ed. by R. King, T. Paulus. New York, London: Routledge, 2010.

человеческой фигуры и выработки стандартов пространственных отношений и пропорций. То, что в аппаратной теории мыслилось как «первопричина» и исходное состояние, то есть классическая форма кино, сейчас может рассматриваться как эффект и ответная реакция — процесс, который продолжается до сих пор. Если следовать такой линии рассуждения, становится понятно, почему немецкий киноэкспрессионизм, одна из попыток оспорить гегемонию голливудского повествовательного подхода к кино 1920-х годов, использовал искаженную перспективу и странные ракурсы, а также часто обыгрывал мотивы двойника, зеркала и утраченной тени⁴⁵ — темы, позаимствованные из романтической литературы XIX века, которым механическая и квазиавтоматическая зеркальная функция кинематографа придала новую жизнь.

Если согласиться с Ганнингом, что раннее кино демонстрирует саморефлексивное отношение к перформативному показу, то пугающее или игровое использование крупного плана, смещения перспективы и масштабов приобретают совсем иной смысл. Вместо того чтобы анализировать, как они могут быть (ре)интегрированы в окружающее действие, их нужно понимать как перформативные повороты, «монтажные перебивки», а не как крупные планы, постепенно приближающие зрителя к действию на экране. Хорошим примером может служить фильм «Бабушкина лупа», в котором использование крупных планов можно списать на рудиментарную нарративную рамку (мальчик находит бабушкину лупу на столе и наводит ее на различные предметы) или же, наоборот, интерпретировать лупу как всего лишь нарративный повод для показа серии простых и пугающих укрупненных кадров. В привычных (канарейка, котенок) и необычных изображениях (часовой механизм, гневный глаз бабушки) есть определенная двусмысленность — зритель не уверен, как он должен реагировать на внезапную непосредственность

⁴⁵ Можно привести в пример такие фильмы, как «Другой», «Пражский студент», «Кабинет доктора Калигари», «Голем, как он пришел в мир», «Носферату, симфония ужаса» и «Восковые фигуры».



Ил. 3.4. Близость как дезориентация. «Большой глоток». Реж. Джеймс Уильямсон. 1901

объектов мира, и парадоксальным образом переживает укрупнение плана и свою близость к предметам как дистанцирование и дезориентацию (см. первую главу). Дезориентирующий эффект еще сильнее в «Большом глотке» — фильме о человеке, который не хочет, чтобы его снимали. Вместо того чтобы избегать навязчивую камеру, он приближается к ней — и к нам — все ближе и ближе, пока, открыв рот, не проглатывает ее вместе с оператором, облизывая губы от удовольствия. Комичность фильму придает пугающая невозможность: в критический момент гигантский рот заполняет весь экран и преодолевает обычно невидимое «пространство напротив» камеры, что, должно быть, пугало зрителей раннего кино не меньше, чем рот, вылезавший из телевизора в «Видеодроме» Дэвида Кроненберга.

Поскольку крупный план объединяет внимание к детали, к которому мы привыкли в миниатюрах, с монументальностью публичных мемориалов и статуй, то в нем всегда есть напряжение, можно даже сказать противоречие между желанием подобраться еще ближе и желанием отойти и удержать правильную перспективу. Памятник обычно подразумевает собственные пространственные координаты — пустую площадь, перспективу аллеи, холм, — которые позволяют нам выбрать точку просмотра, согласующуюся с масштабом монумента. В кино, где нет возможности движениями тела влиять на пропорции изображения, крупный план всегда фундаментальным образом трансгрессивен по отношению к человеческим масштабам: он одновременно слишком велик и слишком близок, что обычно нивелируется повествовательной мотивацией, хотя некоторые режиссеры, в первую очередь Альфред Хичкок и Фриц Ланг, оставляют за собой возможность критиковать с его помощью реалистическую онтологию кино⁴⁶.

⁴⁶ См.: Elsaesser T. Too Big and Too Close: Alfred Hitchcock and Fritz Lang // Hitchcock Annual 12. 2003. P. 1–41. О проблеме масштаба и пропорций см. также: Doane M. A. The Close-Up: Scale and Detail in the Cinema // A Journal of Feminist Cultural Studies 14. 2003. Fall. N 3. P. 89–111.

Что касается нарушения зрительского ощущения безопасной дистанции, то в этом «Большой глоток» схож с открывающей сценой «Презрения», где мы видим съемки того же самого фильма, который смотрим. В открывающей сцене кинокамера, за которой можно узнать оператора фильма Рауля Кутара, медленно приближается к нам, снимая, как вместе с камерой в нашу сторону движется помощница режиссера Франческа. Как только они подходят близко к точке, из которой мы видим сцену, диететическая камера (камера, которую мы видим на экране) поворачивается, и зритель обнаруживает себя вглядывающимся в зияющую бездну закрытого объектива. После беглого рассмотрения монтажной перебивки, крупного плана и прямого обращения к зрителю в раннем кино мы подходим в «Презрении» ко второму аспекту метафоры зеркала — модернистской саморефлексивности. «Презрение» акцентирует внимание на функции рефлексивного удвоения, типичной для «новых волн» 1960-х и 1970-х годов начиная с французской *nouvelle vague* и заканчивая «новым немецким кино». Наряду с характерными работами Бергмана, Феллини и Антониони, фильм Годара дистанцируется от себя самого и приближается к зрителю, наблюдая и показывая процесс собственного производства.

Если обратиться к некоторым каноническим фильмам европейского арт-кино 1960-х годов, становится виден общий знаменатель этого модернистского поворота. Вспомним, что первые две наши парадигмы — шаг через порог (дверь) и взгляд через прозрачную преграду (окно) — в сущности определяли основные правила коммуникации между зрителем и фильмом. Но так как кино стало терять свою аудиторию из-за телевидения и перестало понимать, на какую публику оно еще может рассчитывать, режиссеры обратили взгляд на самих себя и — через возвращение взгляда и зеркальное отражение лица — попробовали расшифровать взгляд другого. Так что нет ничего удивительного в том, что многие из этих фильмов исследовали сам процесс творчества: главные герои четырех ключевых фильмов того

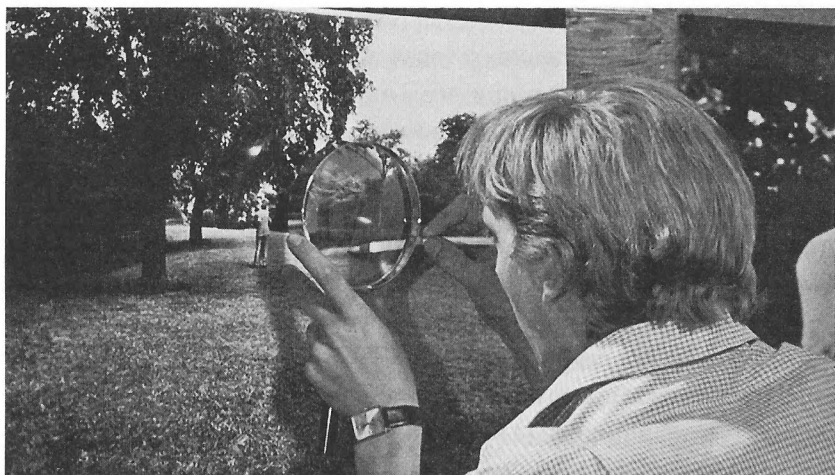
времени — люди творческих профессий. В «Презрении» Мишель Пикколи играет сценариста Поля Жавалья; в «Персоне» Ингмара Бергмана, обсуждавшейся в начале главы, Лив Ульман играет актрису Элизабет Фольгер; в «Фотоувеличении» Микеланджело Антониони Дэвид Хеммингс — фотограф Томас; наконец, в «8½» Федерико Феллини Марчелло Масторояни изображает кинорежиссера Гвидо Ансельми. Все четыре героя переживают творческий кризис, который вращается вокруг их отношения к искусству и к миру: Жаваль боится, что он проданся капиталу, Фольгер немеет прямо на сцене, Томас (у которого в фильме нет фамилии) уверен, что на одной из своих фотографий он запечатлел сцену убийства, а Ансельми не способен завершить съемки фильма. Поскольку темами этих фильмов являются творчество и его возможности, они рефлексиируют и процесс своего собственного создания.

С одной стороны, такой прием можно понимать как удвоение и, таким образом, как обогащение изображаемого мира, но в то же время он влечет за собой герменевтическое замыкание, дестабилизирующее привычную роль зрителя, которому неясно, по какую сторону зеркала он находится в данный момент. На самом деле, в этих фильмах не только ставится под вопрос творческий процесс, но и теряется чувство идентичности персонажей, о чем часто сигнализирует размытие границ между реальностью и фантазией. Во всех перечисленных примерах рефлексивность кино ведет к самоуничтожению в том смысле, что различные конструкции *mise en abyme* сродни взгляду в зеркало, что предполагает сомнение модернистского европейского арт-кино в условиях собственного существования, да и в своем праве на существование вообще. В этих фильмах самовопрошание заявляется как кризис, затрагивающий близкие и интимные отношения: «презрение» к другому в паре («Презрение»), в войне полов; эффект рикошета или маятника в общей сверхидентификации двух персонажей, которых больше нельзя отделить друг от друга («Персона»); радикальное сомнение в собственном восприятии («Фотоувеличение»); или

творческий кризис, при котором требования внешнего мира и внутренние демоны высасывают всю энергию и единственной стратегией остается либо цинизм, либо побег в прошлое («8½»).

Расцвет рефлексивного кино обусловлен несколькими причинами. Изначально итальянский неореализм отстаивал модель прямого доступа к реальности через медиум кино (см. первую главу), но уже с момента использования *temps morts*, или «мертвого времени» — бессюжетных сцен бездействия в ранних фильмах Антониони, таких как «Хроника одной любви», что потом стало его визитной карточкой, — или бесцельных блужданий героев «Путешествия в Италию» Роберто Росселлини было очевидно, что такое изображение (внутренней и психологической) реальности (персонажей) приведет к фрагментации и распаду классических форм повествования с их ясными целями и однозначной мотивацией. Во-вторых, в 1960-е годы медиа-теория и театральные практики Бертольта Брехта стали главенствующей силой в культуре. Одной из основных задач Брехта было сделать зрителя активным — критическим судьей, который с подозрением бы относился к реализму, опиравшемуся на внешнюю видимость и психологическую мотивировку как критерии правдивости. В-третьих, к концу 1960-х годов критическая рефлексивность кино подпитывалась общим стремлением к политическому действию посредством революционной эстетики, часто понимавшейся как деконструкция феноменального реализма — результата специфических исторически обусловленных властных отношений подавления и несправедливости, представленных как «вторая природа». Разные движения за эмансипацию (женщин, геев и лесбиянок, черных, третьего мира, бывших колоний и т. д.) охотно брали на вооружение эту эстетическую модель преодоления, подрыва и деконструкции классического повествования⁴⁷.

⁴⁷ См., напр., дискуссию: Teshome G. *Third Cinema in the Third World*. Ann Arbor (MI): UMI Research Press, 1982; *Questions of Third Cinema* / ed. by J. Pines, P. Willemsen. London: British Film Institute, 1989. Подробнее о феминистском прочтении этого подхода см. четвертую главу, подробнее о постколониальном повороте в кинотеории см. пятую главу.



Ил. 3.5. Визуализация творческого кризиса Томаса. «Фотоувеличение».
Реж. Микеланджело Антониони. 1966

Модернистская рефлексивная эстетика также позаимствовала у Брехта теорию очуждения, которая пыталась разорвать «контракт» доверия к вымыслу между зрителем и театральной постановкой. Тем не менее кинематографу, как мы видели, такие приемы удвоения, отражения и игры с дистанцией и близостью были известны с момента самого его зарождения, использовались ли они для критической деконструкции или просто как гэг и дополнительный способ вовлечь зрителей в перформативное самолюбование. Но 1960-е придали этой рефлексивности новую актуальность и неопределенность. Уже недостаточно было просто рассказывать историю; нарративу нужно было оправдывать свое право на существование, показывая, как он появился вместе с той историей (а иногда и вместо нее), что спровоцировала акт рассказа изначально. Эта модернистская эстетика была языком кризисного кинематографа, но тем не менее показала невероятную изобретательность в художественном транспонировании удвоения и отражения — как сомнения, как отсрочки, как увертки или как критического саморассмотрения — в различного рода повествовательно-изобразительные формы: через вложенную структуру (фильм в фильме), через кадрирование, подчеркивавшее искусственность мизансцены или через намеренную игру с традиционными сюжетными клише, условностями жанра, стилизацией и цитатами. Зритель больше не входил в фильм через воображаемое прозрачное окно или путем пересечения одного маркированного порога за другим. Эту трансформацию можно анализировать разными способами: через визуальную метафору зеркала — движения вперед, при котором взгляд удерживаешь на своем отражении в зеркале заднего вида, или же при помощи более делезианского образа «складки», указывающей на «внутренность внешнего», когда удвоение складывается само на себя так, что лицевую сторону невозможно отделить от изнанки⁴⁸.

⁴⁸ Делез Ж. 1.) Фуко. М.: Изд-во гуманитарной литературы, 1998. С. 128–130. См. также: 2.) Складка. Лейбниц и барокко. М.: Логос, 1997.

В обоих случаях ясно, что в 1960-х годах изменение отношений между зрителем и фильмом отражало тревоги и новые возможности так же наглядно, как и в «барочный» момент, когда кино было впервые «изобретено». Оглядываясь назад, можно сказать, что невероятная рефлексивность кинематографа 1960-х годов отмечает одновременный творческий пик и лебединую песнь европейского авторского кино. У режиссеров, наиболее благосклонно относящихся к голливудскому наследию, как, например, Р. В. Фасбиндер и Тодд Хейнс, мотив зеркала (позаимствованный у Дугласа Сирка) использовался в качестве прямого критического инструмента, который разоблачает лицемерие общества или его двуличность.

С приходом в 1980-х годах постмодернизма, однако, вера в критические возможности рефлексивности сильно пошатнулась. Новые формы иронии и пародии не служили более импульсом к несогласию и протесту, а стали эмблемой смирения, а значит, и соглашательства. Тем не менее не стоит однозначно отвергать критический потенциал рефлексивности. Куда лучше различить разные формы самореференции и удержать разнообразие рефлексивных техник и контекстов. «Черный лебедь» прекрасно демонстрирует, как эти визуальные и структурные приемы могут соединяться в интеллектуальном триллере. Валерина нью-йоркской трупы все время находится среди зеркал, сам род ее деятельности подразумевает постоянный (само)надзор. Нина (Натали Портман), главная героиня, окружена персонажами, ввергающими ее в пограничное психическое состояние, поскольку для нее они — воображаемые двойники: подруга и соперница Лили (Мила Кунис), бывшая дива Бет (Вайнона Райдер), властная мать (Барбара Херши), которая бросила свою карьеру ради дочери. Она испытывает давление со всех сторон, и нам очень трудно различить, что в мире Нины является реальностью, а что — лишь ее искаженным восприятием. Зеркало самопознания и зеркало *vanitas*

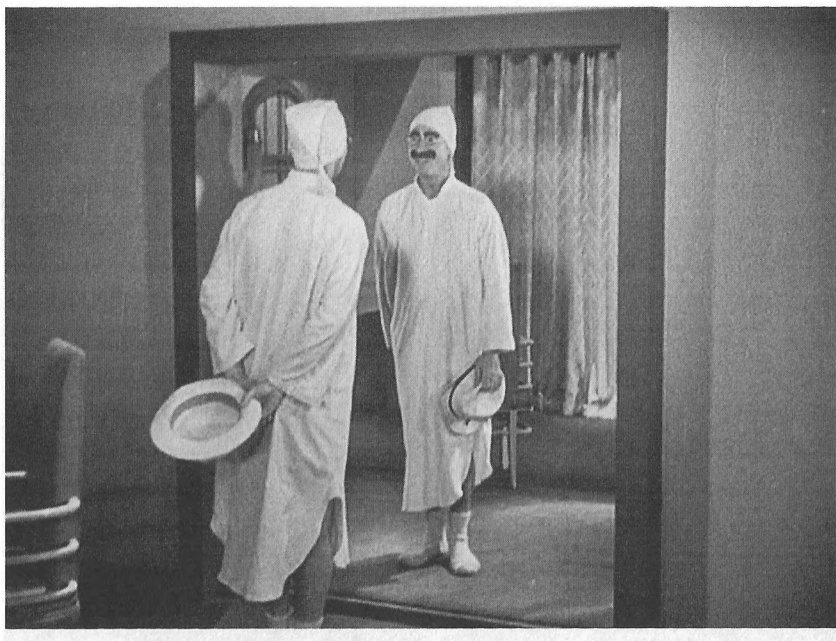
обрушиваются друг на друга в этом мире, напоминающем бесконечный зал с зеркалами, где разворачивается внутренняя драма парадоксального самоузнавания.

В «классическом» кино мы обычно не испытываем чувство (или нас от него оберегают), что погружаемся в бездну умножающихся, бесконечных отражений, дробящихся до тех пор, пока они не сольются с ничто. Но именно это ощущение уходящей из-под ног почвы и делает зеркало привилегированной точкой онтологической неопределенности — в силу того, что зеркало воплощает нехватку основания кинематографического образа и превращает его в двойное отражение. «Алиса в стране чудес» (1865) Льюиса Кэррола — далеко не первый текст, который исследовал магические свойства зеркала, способного перевернуть мир (и его порядок) и привести его в состояние хаоса. В кино, однако, функция зеркала колеблется между онтологической и психологической, и найдется не так много фильмов, где зеркало не используется, чтобы привлечь наше внимание к ключевому моменту сюжета или развития протагониста. Часто оно указывает на психическую нестабильность героя или героини⁴⁹. В большом количестве знаменитых кинокартин ключевой для повествования момент строится на взгляде в зеркало: в фильме «М — город ищет убийцу» Фрица Ланга маньяк-убийца Беккерт (Петер Лорре) гримасничает перед зеркалом и карикатурно изображает составление психологического портрета в полиции; в «Орфее» Жана Кокто зеркало позволяет скорбящему Орфею попасть в мир мертвых; а в «Затмении» Микеланджело Антониони Виттория (Моника Витти) не может и не хочет смотреть на свое отражение. Похожим образом в «Отвращении» Романа Полански Кэрол (Катрин Денев) свои первые галлюцинации видит стоя перед зеркалом. Но самой

⁴⁹ См. обсуждение Юрием Цивьяном зеркальных кадров в раннем русском кино: *Immaterial Bodies: Cultural Anatomy of Early Russian Films* / prod. B. Schneider, ed. M. Kinder. Los Angeles: Annenberg Center for Communication and University of Southern California, 2000. CD-ROM.



Ил. 3.6. Убийца видит в зеркале оставленную на нем метку. «М — город ищет убийцу». Реж. Фриц Ланг. 1931



Ил. 3.7. Зеркало как онтологическая несостоятельность. «Утиный суп». Реж. Лео МакКерри. 1933

знаменитой из подобных сцен является, пожалуй, сцена с зеркалом в «Таксисте» Мартина Скорсезе, где Трэвис Бикл (Роберт Де Ниро) обращается к своему отражению как враждебному Другому («Это ты мне?»), что по-новому раскрывает ненормальность и расстройство личности героя. Неслучайно эта сцена была позаимствована для инсталляции Дугласа Гордона «В зазеркалье» (Through a Looking Glass, 1999), в которой он выворачивает наизнанку внутри-диегетическое пространство через его удвоение в пространство галереи и вовлечение зрителя, тем самым умножая и усложняя прямое обращение Трэвиса к зеркалу.

В многочисленных мелодрамах, женских фильмах и нуарах — начиная с «Саспенса» Лоис Вебер и «Обмана» Сесила Б. ДеМилля и таких фильмов, как «Леди из Шанхая» Орсона Уэллса, «Леди-призрак» Роберта Сьодмака, «Все, что дозволено небесам» Дугласа Сирка, «Страх съедает душу» Райнера Вернера Фасбиндера, «Письмо незнакомки» Макса Офюльса, «Спасение» Тодда Хейнса, «Больше чем жизнь» Николаса Рэя и «Малхолланд Драйв» Дэвида Линча, — кадры с зеркалом отмечают момент разрыва и удвоения, одновременно напоминая зрителю о том, как хрупка кинематографическая иллюзия, и глубже погружая его в (часто раздвоенную) личность героя. Этим «психопатологическим» примерам можно противопоставить онтологическое — но также и комическое — использование зеркала в «Утином супе» братьев Маркс, которое к тому моменту уже было предвосхищено Чарли Чаплиным в «Контролере универмага» и Максом Линдером в фильме «Семь лет несчастий». Для создания жуткого ощущения зеркало используется Арнольдом Шварценеггером во «Вспомнить все» Пола Верховена, а в «Шоссе в никуда» Дэвида Линча использование зеркального приема смещается из визуального регистра в акустический — когда Загадочный Человек (Роберт Блейк) на вечернике предлагает Фреду Мэдисону (Билл Пуллман) поговорить «с ним» по телефону, позвонив себе домой.

Зеркало, лицо, восприятие, сознание и действие могут быть объединены вместе и по-другому — и это заключительный аспект парадигмы зеркала, к которому мы обратимся. Он приглашает нас выйти за рамки киноведения в сферу когнитивистики и нейронаук. Изучение сознания не только достигло впечатляющих результатов в упомянутых профессиональных областях, но и все больше вдохновляет гуманитарных исследователей, не только киноведов. Особое внимание в середине 1990-х годов привлекло открытие так называемых зеркальных нейронов в лобных долях головного мозга обезьян, о чем некоторые говорили как о революции в нейробиологии⁵⁰. Сейчас стали появляться свидетельства наличия этих нейронов и у людей. Они могли бы помочь объяснить некоторые психологические феномены, которые до сих пор остаются загадкой, например, возможность эмпатии к другим и способность человека обучаться, имитируя чужое поведение⁵¹. Зеркальные нейроны — это нервные клетки, которые активируются в мозге, когда мы наблюдаем, как другие выполняют определенные целенаправленные действия и движения: одна и та же мозговая активность может быть зафиксирована, когда мы сами выполняем какие-то операции (например, протягиваем руки, чтобы что-то взять) и когда мы видим, как те же операции выполняются другими. Таким образом, зеркальные нейроны стирают, соединяют или сплавляют различия между активным и пассивным, между внутренним и внешним, между «Я» и Другим. Некоторые ученые выдвигают гипотезу о наличии целой системы зеркальных нейронов в человеческом мозге, хотя их точное функционирование и взаимосвязь еще не прояснены. С точки зрения этих зеркальных нейронов, похоже,

⁵⁰ Недавний обзор дебатов вокруг зеркальных нейронов см.: Keyser C., Gazzola V. Towards a unifying neural theory of social cognition // *Progress in Brain Research* 156 / ed. by S. Anders, G. Ende, M. Junghöfer, J. Kissler, D. Wildgruber. Amsterdam: Elsevier, 2006. P. 379–401.

⁵¹ Ученый из США В. С. Рамачандран утверждает даже, что существование языка и культуры зависит от существования зеркальных нейронов. См.: Ramachandran V. S., Blakeslee S. *Phantoms in the Brain: Probing the Mysteries of the Human Mind*. New York: William Morrow, 1999. См. также научно-популярный обзор этой темы: pbs.org/wgbh/nova/sciencenow/3204/01.html.

нет разницы между видением и действием — и в этом, конечно, есть определенный потенциал для новых исследований в кинотеории. Зеркальные нейроны контролируют не только ключевую для человеческого обучения моторную мимику, но также эмпатию и сострадание к другим людям. Очевидно, что научно верифицируемая теория симпатии и эмпатии может иметь далеко идущие последствия для теории кино — она могла бы продолжить то, на чем остановилась аппаратная теория, или, как считалось, потерпела крах из-за слишком большого количества необоснованных допущений⁵².

Эта теория предполагает, что в теле зрителя существует абсолютная связь между органами чувств и обработкой информации в мозге: корреляция между мозгом и телом, сенсомоторный контроль, видение и действие (с точки зрения мозговой активности) становятся неразрывным целым. Литературы по этой теме до сих пор не очень много (один из ранних примеров посвящен фильму Бергмана «Персона», которым мы открыли эту главу), но она растет⁵³. Пока остается только гадать, какую общую теорию кино и кинематографического опыта на основе зеркала и лица смогут предоставить нам эти новые теории. Возможно, старый дуализм между феноменологическим реализмом и дискурсивным конструктивизмом будет преодолен и заменен теорией более обширной и всеохватной. С другой стороны, кинотеория могла бы и дальше отражать господствующие парадигмы гуманитарных наук, в настоящее время в значительной степени озабоченных неясным статусом тела в медиа- и технологических средах. Поэтому мы наблюдаем интерес к вопросам чувств,

⁵² См.: Tan E. The Empathic Animal Meets the Inquisitive Animal in the Cinema: Notes on a Psychocinematics of Mind Reading // *Psychocinematics: Exploring Cognition at the Movies* / ed. by A. P. Shimamura. New York: Oxford University Press, 2013. P. 337–367.

⁵³ См., напр.: Rugg L. H. Self-Projection and Still Photography in the Work of Ingmar Bergman: *Persona* // *Ingmar Bergman Revisited* / ed. by M. Koskinen. London: Wallflower Press, 2007; Brown W. Is Acting a Form of Simulation or Being? Acting and Mirror Neurons // *Theorizing Film Acting* / ed. by A. Taylor. London: Routledge, 2012. P. 107–119; Heimann K., Umiltà M. A., Guerra M., Gallese V. Moving Mirrors: A High-density EEG Study Investigating the Effect of Camera Movements on Motor Cortex Activation During Action Observation // *Journal of Cognitive Neuroscience* 26. 2014. July. N 9. P. 2087–2101.

ощущений и медиализированного опыта, к проблемам различных способов хранения (память, травма, архив) и контакта (кожа и прикосновение, аффект), а также к переносу в теорию кино доминирующих метафор из наук о жизни, например компьютера как модели человеческого мозга.

В качестве итогов и заключения было бы полезно еще раз рассмотреть семантическое поле понятия «зеркало», сконцентрировавшись теперь на скрытых парадоксах, антиномиях и противоречиях с целью сделать их продуктивными. Первый парадокс — это парадокс экстериоризации и интериоризации. Переход от раннего кино к классическому можно охарактеризовать как трансформацию статуса экранного пространства и пространства кинозала — переход от коллективного восприятия в физическом пространстве (в котором есть музыкальный аккомпанемент, конференсье, перформативное взаимодействие) к индивидуальному зрителю, поглощенному зрелищем в воображаемом пространстве (пространстве диегезиса фильма, «центрирующего» зрителя). Изменение функции крупного плана завершает и закрепляет эту трансформацию от фактического к виртуальному, в чем есть как достижения (связность диегетического пространства, погружение зрителя в повествовательную вселенную, линейное время), так и утраты (физического пространства, коллективной рецепции, циклического времени, прямого обращения). Наше обсуждение того, как крупный план соотносится с интимностью и монументальностью, показал, что в основе этой трансформации лежит сущностное противоречие: крупный план выражает интимную монументальность или монументальную интимность?

Если вспомнить первые две модальности кино, обсуждавшиеся в первой и второй главах, возникает другой парадокс — парадокс зеркала: окно и рамка, дверь и экран, стоит им утратить свою прозрачность и проницаемость, становятся отражающей поверхностью. Таким образом, зеркало — всего лишь, можно сказать, кризисная

форма или предельное проявление двух других парадигм. Их соответствующая трансформация, как указывалось раньше, связана с изменчивой природой «контракта» между фильмом и зрителем. На другом, более философском и психологическом уровнях, утрата прозрачности изображения одновременно усиливается и разрешается с появлением лица — мы больше не смотрим через прозрачный медиум, так как кто-то смотрит на нас. Мы смотрим (look) на лицо на экране и вместе с тем на наше собственное видение (looking), теперь с переходной (и переменной) силой. В то же время зритель привык идентифицироваться со взглядом других и привык сливаться со взглядом на экране, чтобы избежать взгляда, направленного прямо на него. Внутри этой констелляции крупный план колеблется между усиленной саморефлексивностью, при которой акцентируется собственная позиция зрителя, и усиленной идентификацией, в которой зритель сливается с персонажем на экране. Лицо, таким образом, становится очень нестабильным объектом репрезентации и даже сигнализирует о коллапсе репрезентации, основанной на перспективе, если сформулировать это в терминах истории и теории изобразительного искусства. Как кажется, крупный план одновременно подтверждает и ставит под вопрос фундаментальную для классического кино калибровку вокруг человеческого тела и принципа «камера на уровне глаз».

Если рассматривать лицо как образ-аффект, то крупный план порождает еще один парадокс — парадокс подвижности и невыразительности. И хотя вместе с Балашем мы можем утверждать, что кино заново открывает лицо как выразительное средство, делает оно это путем существенного уменьшения подвижности и мобильности. Когда современные зрители смотрят раннее кино, их часто забавляет театральный стиль игры и нарочитое изображение эмоций: широко открытые от ужаса глаза, нахмуренные брови или насупившееся лицо. Современное предпочтение минимализма в актерской

игре проявляется, например, в том, что Бастер Китон, «великое каменное лицо», сегодня как актер ценится больше, чем Чарли Чаплин. Великими считаются многие актеры с большими глазами и безэмоциональными лицами: Генри Фонда, Пол Ньюман, молодой Клинт Иствуд. Серджио Леоне в «Однажды на Диком Западе» подчеркивает «пустынные пейзажи» классического лица через чередование крупных планов (лица Фонды) с панорамными кадрами (Долины Монументов). Сильнее всего в крупном плане на нас воздействуют мельчайшие, почти незаметные экспрессивные движения лица.

Парадокс чистого присутствия и декодируемого знака еще раз обнаруживает напряжение между теориями миметико-реалистическими и символично-семиотическими, представляющими две главные традиции в теории кино. Это напряжение можно ощутить в крупном плане, изображающем эмоциональную реакцию, которым часто заканчивают серию в мыльных операх. С одной стороны, сверхдраматичная выразительность производит избыточную эмоциональность, цель которой — создать аффект достаточной силы, чтобы удерживаться до следующей серии, где покажут отложенный обратный план. С другой стороны, такой аффективно заряженный образ не только полностью превратился в жанровое клише, но и через свою интеграцию в историю начал обладать нарративным значением, требующим для понимания семиотического подхода, что отличается от «приостановки» повествования, как в случае крупного плана у Дрейера или монтажной перебивки в «кино аттракционов».

Наконец, парадокс масштаба и размера еще раз указывает, насколько решающими для кино являются пространство и отношение зрителя к экрану. Как мы уже указали в разборе динамики между монументальностью и миниатюрностью, крупный план колеблется от ощущения интимной близости к ощущению подавленности размером. Крупный план лица слишком близок и слишком велик, что приводит к появлению своего рода вакуума, потому что близость

крупного плана (как на это указывает сам термин — close-up) не позволяет сделать шаг назад и отступить. Пространство в этом смысле проглатывает зрителя (как в «Большом глотке» и открывающей сцене «Презрения»), теряющего чувство пропорции и не способного установить или восстановить дистанцию. В следующей главе мы в деталях обсудим механизмы, разработанные классическим кино с целью контролировать и преодолевать эту нестабильность, описанную только что в форме парадоксов. Эти механизмы стали неотъемлемой частью кино, и, безусловно, кино пришлось заплатить за это свою цену.

Глава четвертая. Кино как глаз: взгляд и пристальный взгляд

«Бегущий по лезвию» — Активный и пассивный глаз — Подвижный
глаз раннего кино — Дзига Вертов — Аппаратная теория —
«Молчание ягнят» — Историчность модусов восприятия —
Режимы пристального взгляда — Большой Другой (Жак Лакан) —
Славой Жижек — Паноптический взгляд (Мишель Фуко) —
Самонаблюдение (Никлас Луман)

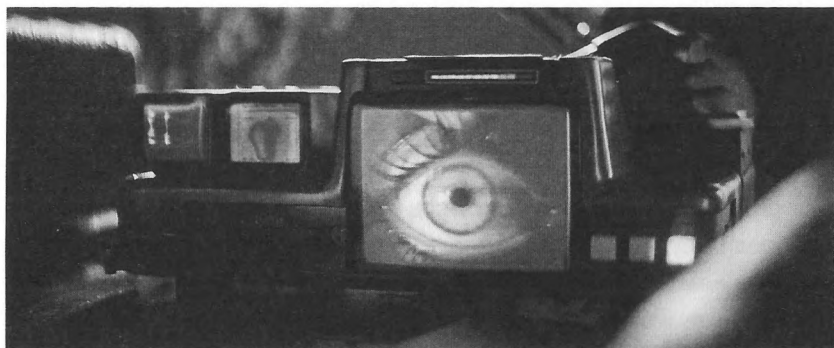
Два человека сидят друг перед другом за столом, на котором расставлены приспособления, регистрирующие движения глаз, а также записывающие и измеряющие, насколько расширен зрачок. Цель — установить, является ли объект тестирования человеком или так называемым репликантом: искусственным существом, внешне напоминающим биологический организм. Собеседование идет привычным ходом, пока тестируемый не ощущает, что его пытаются спровоцировать вопросом о матери, не вытаскивает пистолет и не стреляет в собеседника со словами «Я тебе расскажу о моей маме!» Этот тест Войт-Кампфа предположительно может, измеряя эмпатию, отличать бесстрастных репликантов от чувствующих и сочувствующих людей. Глаз предстает в качестве центрального мотива уже в открывающей сцене «Бегущего по лезвию». Первоначально глаз функционирует как орган истины (и души) в картезианском смысле, поскольку граница между реальным человеческим существом и искусственным проводится при помощи анализа глаза. С другой стороны, источником знания или маркером границы выступает не активный глаз — ищущий, проникающий или изучающий: различие в этом научно-фантастическом фильме, скорее, возникает через пассивный, рецептивный или реактивный глаз, превращенный в объект изучения. Дело еще больше усложняет тот факт, что репликантом в конце концов оказывается главный герой Декард (Харрисон Форд)¹, который, в отличие от искусственных существ, не имеет ни имени (обычно являющегося сильным маркером индивидуальности), ни сильных чувств. Искусственные существа в то же время более эмоциональны и чувствительны, и наличие у них воспоминаний делает границу между людьми и нелюдьми еще более неустойчивой и проницаемой, если

¹ По крайней мере, именно это предполагает так называемая режиссерская версия, то есть предположительно аутентичная версия, смонтированная Ридли Скоттом и вышедшая в прокат в 1992 году (вторая, «более аутентичная» версия, была не так давно выпущена на DVD). Подробнее о замысле, анализе и интерпретации «Бегущего по лезвию» можно прочитать в: Bukatman S. *Blade Runner*. BFI Modern Classics. London: British Film Institute, 2000; The Blade Runner Experience: The Legacy of a Science Fiction Classic / ed. by W. Brooker. London: Wallflower, 2005.

вообще возможной. Уже в первом кадре фильма далекие вспышки газа отражаются в гигантском зрачке, тем самым прочно закрепляя центральную роль за глазом. При этом через мотив отражения дается намек на неустойчивое положение глаза между субъектом и объектом, между агентом или инструментом контроля и субъектом, которого переполняют и парализуют чувственные впечатления.

В данной главе мы хотим проследить некоторые из этих линий: с одной стороны, рассмотрим роль глаза в кинематографе как органа раскрытия мира (потому что фильмы позволяют нам открывать мир прежде всего через зрение), а с другой — обсудим тревожный и ненадежный характер этого раскрытия, на который указывают случаи, когда взгляд, как кажется, исходит из безличного или десубъективированного источника. Взгляд в зеркало, которому была посвящена предыдущая глава, предполагал определенную пространственную организацию, внутри которой эффекты удвоения и расщепления были знаками отражения и рефлексивности. Зеркало также маркирует точку, в которой действия персонажа и его экстериорность по отношению к телу и «я» уступают место неизбежной интериоризации и субъективации. В отличие от первых двух наших «онтологий» кино, окна и двери, зеркало вовлекало «я» в то, что оно видит. В настоящей главе, которая будет посвящена глазу и взгляду, мы вернемся к этим позициям, расширив присущие им взаимодействие и взаимообмен, и тем самым усложним их.

В 1970–1980-х годах в теории кино наблюдалось появление нескольких позиций, которые, с одной стороны, испытали на себе сильное влияние постструктуралистской переработки Фрейда Жаком Лаканом, а с другой, опирались на теорию «паноптикума» — надзирающей и самонадзирающей тюремной архитектуры, придуманной Иеремией Бентамом в качестве модели одновременно и социального контроля, и субъективности. В этой перспективе глаз — привилегированная точка схождения различных структур видимости



Ил. 4.1. Машины Войт-Кампфа охраняют размытую границу между людьми и нелюдьми. «Бегущий по лезвию». Реж. Ридли Скотт. 1982

и взглядов, артикулированных в кадре, кадрировании и монтаже. Феминистская кинотеория особенно активно занималась выявлением присущих взгляду специфических паттернов контроля и захвата (во внутри-диегетическом пространстве между камерой и персонажами или между зрителями и фильмом). Подобно подходам, которые мы обсуждали, обращаясь к зеркалу и лицу, эта логика тоже предполагает, что постоянно поддерживается некоторая дистанция, характерная для «видения» как чистого акта зрительного восприятия. Однако, в отличие от рамки или окна, эта дистанция не облегчает или регулирует доступ к диегетическому миру, а подчеркивает властный потенциал, заложенный в такой организации, или таящуюся в ней угрозу господства или овладения.

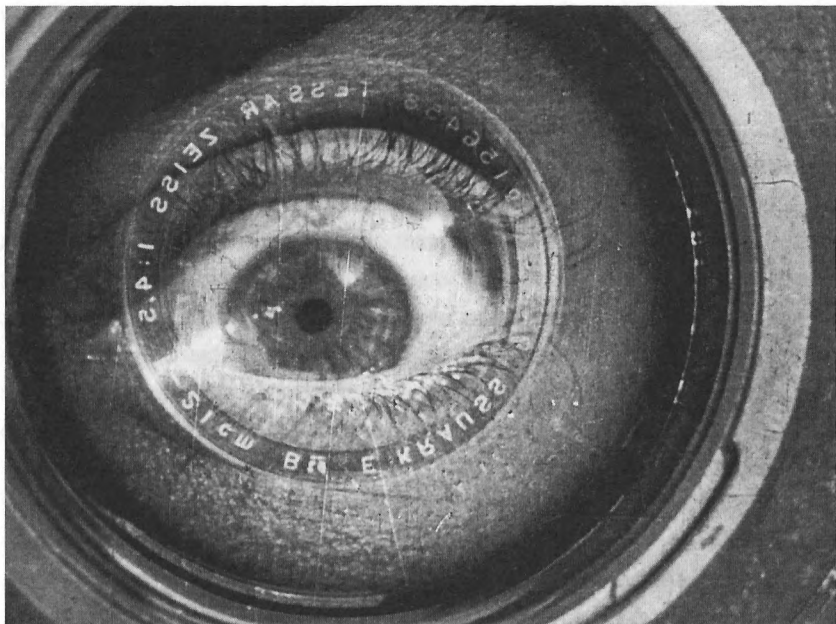
Если мы рассматриваем глаз как интерфейс, связывающий зрителя и фильм, мы можем выделить несколько конфигураций, которые разными способами формируют взгляд и зрительную деятельность. Еще до того, как они были подхвачены кинематографом и получили в нем дальнейшее развитие, некоторые из этих конфигураций были уже давно обусловлены культурно и глубоко укоренены в народном воображении. Например, глаз занимает центральное место в нескольких мифах о способности к автономной деятельности: от творческого (и внутреннего) глаза воображения, характерного для эпохи романтизма, до дурного глаза, приписываемого этническому и культурному Другому. Благожелательное око всевидящего христианского Бога (как он изображен на американской долларовой купюре) переходит в демократический идеал глаза, который символизирует прозрачность и открытость: взгляд просвещения и разума, характеристикой которого становится свет (эпоха Просвещения — *le siècle des lumières*), уравнивает глаз и солнце как источники знания. Но глаз и взгляд также могут неотступно побуждать к самоанализу вплоть до самообвинения, как показывают охота на ведьм времен Инквизиции, сталинские показательные суды или любое другое признание, вырванное силой.

В каждом случае вина, которую себе вменяют, активируется (воображаемым) пристальным взглядом* (gaze) Другого, которому для этого совсем необязательно смотреть. Темный и непроницаемый, этот пристальный взгляд может быть невидимым, поэтому его власть оказывается в прямой зависимости от способности оставаться вне поля зрения. В данной главе мы проследим за двумя этими фундаментальными инстанциями взгляда: с одной стороны, ясным и безобидным, подразумевающим знание и просвещение, и, с другой, темным и злонамеренным, ассоциирующимся с властью и подчинением. Многие из этих конфигураций можно найти в кинематографе, где они трансформируются в несколько иную динамику активного и пассивного взгляда (с четким разделением субъекта и объекта, власти и подчинения), с одной стороны, и всепроникающего и карающего ока, с другой.

Прежде чем подробнее рассмотреть эти конфигурации, необходимо произвести краткий экскурс в историю глаза в раннем кинематографе и классическом авангардном кино. С самого начала кинематографическая оптика часто функционировала как глаз-протез, служащий механическим дополнением к человеческому восприятию. Сто лет назад мир, в котором еще практически не было авиации и частных автомобилей, знал только железную дорогу в качестве легкодоступного средства механизированной транспортировки². В этот мир ворвался кинематограф — бесконечно податливый, ничем не скованный подвижный глаз: какое чувство восторга должна была вызывать возможность приобретения, наконец, органа, не привязанного больше к телу и способного свободно блуждать и путешествовать. Он мог быть практически невидимым, попасть почти в любое место без всяких ограничений (частное, общественное или физическое)³

² О взаимосвязи между кино и современностью см.: Kern S. *The Culture of Time and Space, 1880–1918*. Cambridge (MA): Harvard University Press, 1983; *Cinema and the Invention of Modern Life* / ed. by L. Charney, V. R. Schwartz. Berkeley (CA): University of California Press, 1995; Casetti F. *Eye of the Century: Film, Experience, Modernity*. New York: Columbia University Press, 2008.

³ Кинематограф предоставил женщине доступ к публичным развлечениям, куда раньше допускали одних только мужчин, — это важный фактор привлекательности раннего кино для зрительниц. →



Ил. 4.2. «Кино-глаз» завоевывает время и пространство. «Человек с киноаппаратом». Реж. Дзига Вертов. 1929

и не только, как казалось, существовал всегда, но и позволял путешествовать во времени — назад в историю или вперед в будущее, как, например, в «Путешествии на Луну» Жоржа Мельеса. Неудивительно, что фильмы, снятые камерой, установленной спереди или сзади поездов (так называемые призрачные поездки или панорамные фильмы)⁴, на раннем этапе кинематографа пользовались огромной популярностью или что прибывающий поезд стал столь ярким символом силы, преодолевающей все препятствия и достигающей самых отдаленных мест⁵. Бесплотное око восхвалялось как мощная иллюзия власти и всемогущества. Есть тенденция забывать о том, что вуайеризм, который стал неизменным интересом кинотеории, зависим от форм развоплощения, в особенности от того представления, что за телесное присутствие в данном месте или в данный момент времени можно не нести ответственность.

Знаменитый авангардный фильм Дзиги Вертова «Человек с киноаппаратом» можно понимать (в дополнение к его недавним влиятельным интерпретациям, данным Львом Мановичем, Юрием Цивьяном или Джонатаном Беллером⁶) как выражение именно этого ликующего зрения, органа чувств, открывающего мир как будто в первый раз. Когда в начале фильма распахиваются ставни на окнах, подобно глазам, открывающимся в начале нового дня, и когда отчаянный оператор в другой сцене снимает летящий на него поезд, не причиняющий ему никакого телесного вреда, кино-глаз Вертова кажется бестелесным и всевидящим. Действительно, он и его группа называли себя

⁴ Подробнее об этом см.: Schlüppmann H. *The Uncanny Gaze: The Drama of Early German Cinema* / trans. I. Pollmann. Urbana-Champaign (IL): University of Illinois Press, 2010; Hansen M. *Babel and Babylon: Spectatorship in American Silent Film*. Cambridge (MA): Harvard University Press, 1991.

⁴ Более подробно о «призрачных поездках» см.: Gunning T. *An Unseen Energy Swallows Space: The Space in Early Film and Its Relation to American Avant-Garde Film* // *Film Before Griffith* / ed. by J. A. Fell. Berkeley, Los Angeles (CA): University of California Press, 1983. P. 355–366.

⁵ См. видеозапись Кэтрин Грант «Жуткое „Прибытие поезда“» (*Uncanny Arrival at a Railway Station*): vimeo.com/41351769.

⁶ См.: Manovich L. *The Language of New Media*. Cambridge (MA): MIT Press, 2001; Tsivian Y. *Man with a Movie Camera, Reel One: a Selective Glossary* // *Film Studies: An International Review*. 2000. N. 2. P. 51–76, а также аудиокomentarий Юрия Цивьяна к DVD, выпущенному Британским киноинститутом, и Beller J. *Dziga Vertov and the Film of Money* // *Boundary*. 1999. Vol. 26. N. 23. P. 151–199.

«киноками», отсылая к механизированному зрению, бросающему вызов «зрительному представлению о мире у человеческого глаза и предлагающему свое „вижу“»⁷. В своих текстах и фильмах Вертов прославлял технологическое отделение кинематографического зрения от недостаточности человеческого восприятия, то есть абсолютную, триумфальную (оптическую) победу кино над ограниченностью человеческих органов чувств и миром, который они воспринимают. Вальтер Беньямин также с энтузиазмом приветствовал проникновение камеры в окружение человека; он считал, что кино облегчает доступ к «оптическому бессознательному», или ко всем тем феноменам, которые стали впервые доступны для наблюдения благодаря крупному плану, съемкам рапидом, стоп-кадру, необычным ракурсам и покадровой съемке. Беньямин рассматривает кино не как реалистический медиум репрезентации, но как нечто, способное раскрывать городское пространство и регламентированное время:

Наши пивные и наши городские улицы, наши конторы и меблированные комнаты, наши вокзалы и фабрики, казалось, безнадежно замкнули нас в своем пространстве. Но тут пришло кино и взорвало этот каземат динамитом десятых долей секунды, и вот мы спокойно отправляемся в увлекательное путешествие по грудам его обломков⁸.

Этот страстный и поэтический энтузиазм, который вызывает способность камеры преодолевать ограничения человеческого восприятия, типичен для авангарда 1920–1930-х годов⁹.

⁷ Вертов Д. Киноки. Переворот // Вертов Д. Статьи, дневники, замыслы / под ред. С. Дробашенко. М.: Искусство, 1966. С. 50–58.

⁸ Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости // Беньямин В. Учение о подобии. М.: РГГУ, 2012. С. 221–222.

⁹ Попытка идентифицировать отдельную часть кинотеории, построенную вокруг подвижного глаза, была предпринята в кн.: Turvey M. *Doubting Vision: Film and the Revelationist Tradition*. New York: Oxford University Press, 2008.

В раннем кинематографе метафорическая роль зрения и глаза подчеркивается многочисленными протезами, с которыми они связаны. В предыдущей главе мы обсуждали фильм «Бабушкина лупа», в котором увеличительное стекло использовалось для исследования не только ограниченного и увеличенного мира комнаты и стола для шитья, но и бабушкиного сверлящего взгляда. Зритель в этой ситуации оказывается не уверен, открывает ли бабушкин глаз его собственный взгляд или, наоборот, ее рассерженный взгляд обращен к зрителю. Такие фильмы, как «Что видно в телескоп», «Веселый продавец обуви» и французские фильмы о подглядывании в замочную скважину не оставляют сомнений в фаллической природе пытливого, дотошного рассматривания: женское тело исследуется мужским пристальным взглядом, на помощь которому приходят устройства-протезы. Кажется, что эти фильмы выдают секрет, который классический кинематограф будет скрывать более тщательно: направленный на (женское) тело (мужской) пристальный взгляд власти и его вуайеристская природа показаны напрямую, а не интегрированы в нарратив¹⁰.

Сходным образом фильмы немецкого экспрессионизма часто эксплицитно изображают удовольствия и ужасы зрения. Герои таких фильмов, как «Кабинет доктора Калигари», «Улица» и «Носферату» — это все «подглядывающий Том»¹¹, тогда как Фриц Ланг предпочитал представлять карающий взгляд: в катакомбах «Метрополиса» Ротванг фактически пронзает Марию направленным потоком света из своего фонаря, а потом скользит им по ней, садистски «раздевая» ее и выставляя напоказ. У главного героя фильма

¹⁰ См. примеч. 21 и обсуждение влиятельной теории Лауры Малви.

¹¹ «Подглядывающий Том» — американская короткометражная комедия-драма 1897 года, выпущенная American Mutoscope Company, в которой человек подсматривает через замочную скважину за привлекательной молодой женщиной. Сюжет был популярным для пип-шоу и множество раз воспроизводился в раннем кинематографе. Название фильма стало нарицательным для сцен вуайеризма. Также Подглядывающий Том — персонаж английской легенды о Леди Годиве, решившийся посмотреть на обнаженную графиню и ослепший. — Примеч. ред.

«Доктор Мабузе, игрок» гипнотический взгляд, которому люди должны подчиняться, а в ранних звуковых фильмах Ланга «М — город ищет убийцу» и «Завещание доктора Мабузе» сложные взаимоотношения зрения и слуха превращаются в главный источник пугающей власти фильма (см. шестую главу). Однако визуальный садизм Ланга (или его героев) сильно уступает начальной сцене из другого фильма того же периода — «Андалузского пса» Луиса Бунюэля и Сальвадора Дали, в котором зрителя в невыносимо прямолинейной манере сталкивают одновременно с желанием и уязвимостью глаза. В параллельном монтаже мы видим, как (заостренное) облако (оптически) протыкает Луну, и мужчина разрезает глаз женщины бритвой. Здесь мы не только встречаем «пассивный» глаз, знакомый нам по предыдущей главе в качестве окна души (как например, в «Страстях Жанны д'Арк») или слияния «Я» и Другого (например, в «Персоне»), но также в самом прямом смысле испытываем на себе «пристальный взгляд» власти. В «Андалузском псе» этот «взгляд» представлен мужчиной с лезвием (которого играет сам Бунюэль), а в «Окне во двор» он совпадает, хотя бы на короткое время, со взглядом мистера Торвальда (Рэймонд Берр), когда тот «возвращает» Джеффри его вуайеристский взгляд наблюдателя, ворвавшись в квартиру с намерением его убить. В большей части классического кинематографа такие карающие пристальные взгляды, напротив, в основном бестелесны, помещаются в сферу воображаемого, где неясно ни то, откуда они исходят, ни куда направлены и кому адресованы. Подробнее к этому вопросу мы вернемся во второй части главы. Сначала же обратимся к тому, что мы назвали, используя крайне сжатую формулировку для очень сложного вопроса, «активным» глазом и соответствующему взгляду власти и желания. Чтобы понять такой модус зрения в кино (применительно к зрителю) и такой модус бытия в кино (применительно к фильму) следует вспомнить аппаратную теорию Жана-Луи Бодри (см. третью главу).



Ил. 4.3. Желание и уязвимость глаза. «Андалузский пес». Реж. Луис Бунюэль. 1929

Парадигмы, обсуждаемые в этой главе, являются продолжением теории Бодри и Жана-Луи Комолли, поскольку эти парадигмы возникли как оппозиция аппаратной теории, но в то же время опираются на нее. Эта теория, как мы помним, основана прежде всего на анализе фиксированного и неизменного расположения (бестелесных, обездвиженных и впечатляемых) зрителей, (фиксированного) экрана и (скрытого) проектора, находящихся друг с другом в особых пространственных отношениях. Это расположение создает архитектуру взглядов, связывающих камеру, аудиторию и героя (героев), которая превращает экран в воображаемое зеркало желания зрителя. Но несколько шагов усложняют это представление: в основу своей теории Бодри положил понимание кино как сна, но фундаментировал эту довольно банальную и, как мы видели, обманчивую физиологическую аналогию с помощью ключевых проблем западной эпистемологии и онтологии; отсюда его возвращение к Платону, в частности к мифу о пещере. Кинотеория Бодри, которую на самом деле следовало бы называть «теорией кинозала», учитывая ее акцент на специфическом положении зрителей в кинотеатре, легко находила поддержку и в марксистской критике идеологии и ложного сознания (Ж.-Л. Комолли)¹², и в психоаналитической критике эго-психологии и буржуазного индивидуализма.

Именно эта последняя критика вышла на первый план после поворота Бодри к Жаку Лакану. (Визуальная) теория Бодри, благодаря акценту на так называемой зеркальной стадии образования субъекта у Лакана, предстает квазиантропологическим объяснением преобладания видения и зрения в формировании (современной) идентичности. В то же время она дополняет предложенную Луи Альтюссером марксистскую версию образования субъекта через (слуховую) «интерпелляцию», то есть через «„Эй ты!“-эффект»: ощущения,

¹² Comolli J.-L., Narboni J. *Cinéma / Idéologie / Critique* // *Cahiers du cinema*. 1969. N. 216. P. 11–15.

что, когда слышим личное местоимение «ты», адресуются именно к нам. Когда люди рождаются, они, скажем так, еще не готовы для мира и в обретении собственной автономии зависимы от растящего их «внешнего». Лакан вывел из этого факта эволюции общее объяснение того, почему нас так захватывают образы нас самих. Возвращаясь к фрейдовской теории личности (Оно / Я / Сверх-Я), Лакан в то же время настаивает на различии между идеальным Я и Я-идеалом. Когда мы идентифицируемся с идеальным Я, мы испытываем на себе пристальный взгляд Другого не потому, что интернализовали Другого (как наше Сверх-Я), но потому, что мы воображаем, когда смотрим на самих себя, как смотрит Другой. Обычно мы пользуемся таким критическим взглядом со стороны, когда проверяем в зеркале свою позу, прическу или одежду — постоянное повторение зеркальной стадии в любой отражающей поверхности, которое демонстрирует привычный и повседневный характер этой драмы самонаблюдения как самопотребления. Я-идеал — это, наоборот, наше представление о человеке, которому мы хотим подражать, о нашей ролевой модели, объекте идеализации, поклонения и любви. Конфликт возникает потому, что (воображаемый) взгляд Другого всегда оказывается несовместим с нашим собственным (нарциссическим) взглядом. Если взять две эти стороны «Я» и соединить их вместе, становится понятно, почему мы никогда не можем «быть» собой и вечно мечемся между идеальным Я и Я-идеалом. Именно этот негативный, навсегда разделенный взгляд на человеческую субъективность и идентичность привнес в кинотеорию Бодри. Он указывает, что кинематографический аппарат не только имитирует платоновский идеализм с его познаваемостью мира только через отражение оно-го, но и воспроизводит неполноценный характер человеческого существа при рождении, отсутствие у него двигательной координации и неспособность к самостоятельному выживанию. Таким образом, кино предлагает протетический опыт онтогенеза человека,

инсценируя драму «становления субъектом» в форме компульсивного повторения. Кинотеория Бодри проникнута таким глубоким пессимизмом, что может считаться по-настоящему «трагическим взглядом на кинематограф». Она была провокацией для любителей кино, не желавших, чтобы их «хороший объект» очернялся, но не приветствовали ее и те, кто, в особенности в 1970-е, хотел верить в освободительный и прогрессивный потенциал кинематографа.

Учитывая радикальные следствия теории Бодри, неудивительно, что вскоре некоторые ее аспекты, если не вся конструкция в целом, стали считаться проблематичными. Здесь мы обратимся к трем направлениям критики, которые оказали наибольшее влияние на последующее развитие теории кино: функции нарратива и наррации, роли гендера и сексуального различия и вопросу об историческом / эмпирическом, а также воплощенном / развоплощенном* зрителе. Что касается роли глаза и взгляда в кинематографической системе наррации, вспомним, что Кристиан Метц различал первичную и вторичную идентификацию (см. третью главу). При этом первичная идентификация, то есть идентификация со взглядом камеры и с самим актом кинематографического повествования (или высказывания), имеет столь решающее значение, что делает вторичную идентификацию, то есть идентификацию с индивидуальными героями (их взглядами) почти незначимой с теоретической точки зрения. Таким образом, акцент на первичную идентификацию ставит вопрос о том, как привыкнуть к монтажным склейкам и изменениям позиции камеры, или, иными словами, почему дисконтинуальности и разрывы, вводимые монтажом, кажется, не нарушают этой «первичной» связи со зрителем. Жан-Пьер Удар, Даниэль Дайян и Стивен Хит, если оставаться внутри теоретической рамки, заданной Бодри, придумали хитроумное «решение» этой проблемы, которое получило название «теории „шва“» (suture theory). Термин «шов», позаимствованный из хирургии и обозначающий зашивание

раны после операции, вошел в кинотеорию через Лакана и, в частности, через эссе его последователя Жака-Алена Миллера в ходе объяснения процесса связывания или обхватывания, который относится к образованию субъекта¹³.

Не входя в подробности психоаналитической теории, кратко резюмировать значение «шва» для кинотеории мы можем следующим образом: учитывая, что первичная идентификация основана на смешении двух взглядов, взгляда камеры и взгляда зрителя, разделенных во времени (съемки и просмотр), а также асимметричных по своей деятельности (активный взгляд камеры, пассивный взгляд зрителя), она образует эффект идеологии. Такая идентификация маскирует то, как происходят это слияние и обращение и какой ценой, тем самым делая их крайне неустойчивыми. Или, согласно иронической формулировке Стивена Хита: «Глаз в кино — идеальный глаз, прочная и вездесущая власть над сценой, переходящая от режиссера к зрителю посредством кинематографического аппарата»¹⁴. Разрыв, который вносит монтаж, может привлечь внимание зрителя к скрытой машинерии зрения («аппарату») и тем самым вызвать мимолетное чувство тревоги и утраты, которое следующий кадр должен уловить, связать или сдержать — короче говоря, защитить. Это происходит, по крайней мере в так называемом последовательном монтаже (*continuity editing*), при помощи визуального совпадения (*match cut*) или выравнивания рамки, ракурса и точки зрения обоих кадров согласно ряду правил, которые обеспечивают (со)ответствие второго кадра первому — либо на зрительском уровне (например, путем установления между ними логики «видящий—видимое», также называющейся «прямой и обратной точкой съемки», или «восьмеркой»), либо через ответ на (имплицитный) вопрос,

¹³ Основополагающей работой здесь является: Miller J.-A. *Lasuture // Cahiers pour l'analyse*. 1966. N. 1, которая случайно была опубликована по-английски в контексте кинотеории: Suture: Elements of the Logic of the Signifier // *Screen*. 1977. Vol. 18. N. 4. P. 24–34.

¹⁴ Heath S. *Narrative Space // Questions of Cinema*. London: Macmillan, 1981. P. 32.

например: «Где?» — «Здесь». То, что кажется шаткими мостками, на самом деле оказывается особенно прочной связью: страх зрителя запутаться и угроза того, что его либо бросят, либо раскроют, становится тем самым связующим веществом, которое заставляет его еще глубже погружаться в поток фильма, то есть «идентифицироваться» с его господствующим взглядом. Поэтому термин «шов» так хорошо подходит для обозначения силы последовательного монтажа как техники, обеспечивающей не только континуальность, плавность и непротиворечивую логику действий, но также эффект, который «зашивает» субъекта-зрителя в фильм благодаря разрыву, а не вопреки ему¹⁵. Как будет показано, для понимания теории «шва» необходимо некоторое представление о системе континуальности (которая часто отождествляется с классическим кинематографом), поэтому сейчас мы сделаем краткий обзор основных правил последовательного монтажа.

Традиционно «последовательным монтажом» называется техника или набор правил, который позволяет незаметно спрессовать пространство и время, при этом создавая и поддерживая пространственную и временную связность. За счет чего это достигается? Монтажные склейки, или разрывы в пространственно-временной структуре плана, обычно «мотивируются» движением, действием или взаимодействием персонажей, что, в свою очередь, позволяет зрителю не обращать внимание на сами склейки или не воспринимать их как неприятные помехи. Решающую роль здесь играет

¹⁵ Центральный текст по этой теме: Oudart J.-P. *Noteson Suture // Screen*. 1977–1978. Vol. 18. N. 4. P. 35–47; первая публикация на французском языке: *La suture // Cahiers du cinéma*. 1969. N. 211. P. 36–39; N. 212. P. 50–55. В 1970-е годы влиятельной была работа: Dayan D. *The Tutor-Code of Classical Cinema // Film Quarterly*. 1974. Fall. P. 22–31. Последний текст вышел на английском языке раньше текста Удара, но без надобности сузил дискуссию, сведя ее к обсуждению «восьмерки». Еще одна основополагающая работа, относящаяся к этим дебатам: Heath S. *Noteson Suture // Screen*. 1977–1978. Vol. 18. N. 4. P. 48–79. URL: lacan.com/symptom8_articles/heath8.html. Ретроспективный обзор и дальнейшее развитие можно найти в Silverman K. *Suture // The Subject of Semiotics*. New York: Oxford University Press, 1983. P. 194–236, а также в парадигме словенского философа Славоя Жижека: Žižek S. *Back to the Suture // The Fright of Real Tears: Krzysztof Kieślowski Between Theory and Post-Theory*. London: British Film Institute, 2001. P. 35–54.

приоритет наррации, ориентированной на персонажа, которой подчинены все остальные кинематографические приемы композиции, включая монтаж. Кино, таким образом, понимается как преимущественно нарративный медиум, а не как медиум чистой визуальности изобразительной репрезентации (как в случае авангарда)¹⁶ или медиум движения и времени на имманентном уровне (как в философии Жюль Делеза)¹⁷. Исторически система последовательного монтажа была господствующим стилем в коммерческом кинематографе начиная с 1920-х годов. Поэтому даже там, где кинематограф не соответствовал этой системе (например, русский стиль монтажа или многие японские фильмы 1940-х и 1950-х годов), он скрыто отсылал к ней, разрушая или нарушая ее нормы, прочно установившиеся в умах зрителей всего мира с конца 1910-х годов. Такие разные фильмы, как «Броненосец „Потемкин»», монтаж которого мы обсуждали в первой главе, «Андалузский пес» (см. выше) или «Идиоты» Ларса фон Триера, играют с правилами последовательного монтажа (и отсылают к ним), стратегическим образом их подрывая.

Поэтому оппоненты теории «шва» могут возразить, что логика повествования (или «нарративная понятность») дает гораздо более простое объяснение эффективности и живучести последовательного монтажа (а также отклонений от него) и без психоаналитического «балласта»¹⁸. С другой стороны, важно, что система последовательного монтажа основывается прежде всего (или даже исключительно) на взглядах — частично на взглядах персонажей внутри диегетического мира, частично на воображаемых взглядах — и что пространственная конфигурация фильма определяется линиями взгляда. Один из центральных элементов пространственной связности — правило

¹⁶ См.: Currie G. *Image and Mind: Film, Philosophy, and Cognitive Science*. Cambridge: Cambridge University Press, 1995.

¹⁷ См.: Делез Ж. *Кино: Кино 1: Образ-движение; Кино 2: Образ-время*. М.: Ad Marginem, 2004.

¹⁸ Раннюю критику идеи «шва» см.: Rothman W. *Against the System of the Suture* // *Film Quarterly*. 1975. Vol. 29. N. 1. P. 45–50. Основную полемику с теорией «шва» можно найти в: Carroll N. *Mystifying Movies: Fads and Fallacies* // *Contemporary Film Theory*. New York: Columbia University Press, 1988. P. 183–199.



Ил. 4.4. Съемка «из-за плеча» обеспечивает последовательность. «Касабланка».
Реж. Майкл Кертиц. 1942

180 градусов: внутри одной сцены камера постоянно остается по одну сторону действия. Эта сторона образована воображаемой линией, проведенной между основными персонажами, и любое ее пересечение воспринимается как нарушающее логику или, по крайней мере, весьма проблематичное. Таким образом, поддерживается постоянная ориентация экрана: движение после склейки продолжается (приблизительно, то есть двигаясь налево или направо) в том же направлении, потому что в противном случае произошло бы пересечение осевой линии. Вот почему солдаты, устремляющиеся вперед в военном фильме, или персонажи комедии слэпстик во время погони всегда движутся в одном направлении от одной монтажной склейки к другой. В то же время положение камеры после склейки должно быть не слишком близким к предыдущей позиции: каждый следующий кадр должен отклоняться по крайней мере на 30–35 градусов, потому что иначе монтажный переход может быть воспринят как резкий «скачок» или «джам-пкат» (jumpcut) (и, конечно, общая вариация внутри одной и той же сцены не должна превосходить 180 градусов без пересечения осевой линии).

Дополнительные приемы обеспечивают поддержание пространственной последовательности и мотивированность склеек действием. Речь идет о так называемом соответствии направления взгляда (eye-line match) или «субъективном плане» (point-of-view shot, POV), когда мы, зрители, предполагаем, что кадр, следующий за тем, в котором представлен (пристально) смотрящий на что-то человек, показывает объект, на который он смотрит. Обычно зрители интерпретируют такой кадр как снятый с точки зрения персонажа¹⁹. Говоря шире, любое изменение отношений между героями и предметами

¹⁹ В принципе это ничем не отличается от так называемого эффекта Кулешова. В знаменитом монтажном эксперименте 1910-х годов русский режиссер Лев Кулешов вставил между двумя совершенно одинаковыми планами актера Ивана Мозжухина план с чашкой супа, женским лицом и гробом ребенка. В каждом случае зрители (ошибочно) принимали второй (реактивный) план с Мозжухиным как выражающий голод, любовь и печаль, хотя на самом деле это было одно и то же изображение.

в фильме отражается в соответствующем изменении типа кадра — в переходе, мотивированном движением. Монтажная склейка по середине движения является менее заметной и резкой, потому что зритель может инстинктивно следовать за действием после нее. То есть непрерывность движения и действия влияет сильнее, чем прерывание, вызванное монтажной склейкой. И наконец, параллельный монтаж, открытие которого обычно приписывают Д. У. Гриффиту, поочередно показывает две разные сюжетные линии и создает у зрителя впечатление одновременности событий. В фильмах Гриффита, например в «Рождении нации», различные линии повествования сходятся и разрешаются в общей кульминации.

Вопрос, возникающий в связи с этими открытиями и их последствиями: являются ли эти сложные и крайне специфические правила последовательности обязательными в силу какого-то «жестко запрограммированного» аспекта психологии человеческого восприятия? Или же они и в самом деле идеологически или психоаналитически обусловлены, поскольку соответствуют некоторой «геометрии» образования субъекта или субъективации, которая просто оказалась кодифицирована и «натурализована» в этих «правилах»? Хотя такие ученые, как Дэвид Бордуэлл и Эдвард Браниган предложили детальные опровержения теории «шва», основываясь на когнитивной психологии и пространственной логике обычного человеческого восприятия, Славой Жижек активно вступился за эту теорию, которую он считает как никогда актуальной, попытавшись проанализировать ряд «постклассических» или авторских фильмов, в частности картины Дэвида Линча и Кшиштофа Кесьлевского²⁰. Иными словами, с точки зрения ее защитников, теория «шва» объясняет некоторые из наиболее важных особенностей как классического, так и постклассического кинематографа, а именно его способность погружать

²⁰ Bordwell D. *Narration and the Fiction Film*. London: Routledge, 1987; Branigan E. *Narrative Comprehension and Film*. New York: Routledge, 1992; Žižek S. *The Frigate of Real Tears: Between Theory and Post-Theory*.

зрителя не только во внешнее действие, но и во внутренний мир героев, посредством изощренных манипуляций взглядом, пристальным взглядом, кадрированием и закадровым пространством, тогда как ее противники склонны видеть в ней всего лишь метафизическую теорию, не доказанную ни экспериментально, ни эмпирически, поскольку она основана на шатких или тавтологических утверждениях о связи восприятия с телесной целостностью у ребенка.

Кроме этого, аппаратная теория получила развитие в зарождающемся феминизме, который сосредоточился на том, как в геометрическую схему Бодри вписан гендер и какую роль он в ней играет. Будучи одновременно и уточнением, и критикой, эта разновидность аппаратной теории также сфокусировалась на глазе и взгляде: она поставила вопрос о зрительстве не в описательных, а в откровенно полемических терминах. Центральная категория того, что стало называться феминисткой кинотеорией, «взгляд», господствовала в бесчисленных дебатах как минимум с середины 1970-х до середины 1990-х. Если не первое, то, по крайней мере, наиболее сжатое и успешное на данный момент ее изложение можно найти в коротком, но содержательном эссе Лауры Малви «Визуальное удовольствие и нарративный кинематограф»²¹. Исторически и для исследований кино как дисциплины тезисы Малви являются поворотными. Этот манифест второй волны феминизма не только сыграл фундаментальную роль в кинотеории, его влияние распространилось далеко за ее рамки — в историю искусства, культурологию и даже теорию литературы. Его самым провокационным — и в итоге, возможно, самым проблематичным — моментом был «антиэстетизм», радикальное иконоборчество и неприятие красоты и удовольствия: «Считается, что, анализируя удовольствие или красоту, мы одновременно разрушаем анализируемое. В этом и состоит цель данной

²¹ Малви Л. Визуальное удовольствие и нарративный кинематограф // Антология гендерной теории. Минск: ПроPILEI, 2001. С. 280–296.

статьи»²². Опираясь на теорию зеркальной стадии Лакана и на теории «шва», Малви имплицитно затрагивает различные проблемы в подходе Бодри, при этом в определенном смысле разделяя его «трагический» взгляд на кинематограф. Однако отправной точкой для нее становится идея о том, что (нарративный) кинематограф структурирован прежде всего подвижной, динамичной и полностью асимметричной конфигурацией взглядов. Вслед за Кристианом Метцем Малви различает три типа взглядов, становящихся значимыми в соединении с любым кинематографическим опытом: взгляд камеры на действие, взгляд зрителя на экран и, наконец, внутри-диегетические взгляды героев друг на друга.

Эти взгляды не соответствуют взглядами в раннем и авангардном кинематографе, но представляют их «прирученную» и встроенную в пространство и в нарратив форму. В голливудской системе они организованы иерархически и следуют логике, по которой два первых взгляда (то есть взгляд камеры и взгляд зрителя) подчинены третьему (то есть взгляду героев), если вообще не отрицаются и не замещаются им. Классический фильм не указывает ни на присутствие камеры во время съемок, ни на присутствия зрителей в зале; оба этих присутствия аннулируются правилами последовательного монтажа. Если зрители перестают быть охваченными диегетическим вымыслом и более не «защиты» в него при помощи взглядов, как это, например, происходит, когда персонаж смотрит прямо в камеру или когда за планом смотрящего персонажа не следует план того, что он видит, гладкая синхронизация пространственного единства и временной последовательности, как и зрительская идентификация и понимание нарратива, начинают трещать по швам. В результате рождается «кинематограф неудовольствия», в котором исключаются или отрицаются обычные субъект-эффекты полноты

²² Малви Л. Визуальное удовольствие и нарративный кинематограф. С. 284.

или идеологические эффекты иллюзионизма, возникающие благодаря плавным переходам и увлеченности сюжетом фильма²³.

Дело не только в классическом *désoeuvrage* (здесь — «монтаж»), поддерживающем и вуйаеристский процесс, который в особенности объективирует женщин, и нарциссический процесс идентификации с «Я-идеалом», который зритель видит на экране, но также в других особенностях, вносящих свой вклад в это явление:

И хотя фильм действительно показывается и предназначен для просмотра, условия его демонстрации и нарративные конвенции дают зрителю иллюзию подсматривания за личной жизнью. Среди всего прочего позиция зрителя в кинематографе — это со всей очевидностью место подавления его эксгибиционизма и перенесения его подавляемых желаний на исполнителя²⁴.

Таким образом, Малви сформулировала теорию зрительства в психоаналитическом ключе: она видит источник власти и очарования кино в двух независимых друг от друга влечениях. Первое — это удовольствие от рассматривания (то, что Фрейд называет «скопофилией»), удовольствие, использующее «других людей как объекты, подвластные контролирующему их любопытному [пристальному] взгляду»²⁵. Это очевидно в архитектонике кинотеатра (темнота зала и освещенность экрана), а также в вуйаеристском стиле классического кинематографа, который требует, чтобы присутствие камеры и кинематографического аппарата, равно как сконструированность

²³ Малви полагает, что это может быть изменено только на уровне кинематографической практики через киноформу, лишаящую любого скопофилического удовольствия (удовольствия от просмотра) и любой зрительской удовлетворенности, которые могут быть получены от нарциссической эго-идентификации (в случае мужчин) или от фетишизма и страха кастрации (в случае женщин). В этот период Малви применяла этот тезис на практике, прежде всего в своем фильме *Riddles of the Sphinx* (1977, совместно с Питером Уолленом). Взаимосвязь теории и практики была важным аспектом феминистского движения в 1970-е и 1980-е годы — см., напр., два влиятельных журнала: *Women and Film* (1972–1975) в США и *Frauen und Film* в Германии (с 1974).

²⁴ Малви Л. Визуальное удовольствие и нарративный кинематограф. С. 286.

²⁵ Там же. С. 285.

кинематографического дискурса, не признавались открыто (см. обсуждение выше). Еще один источник удовольствия в кино — в регрессии к ранней стадии развития, а именно к стадии зеркала. Как мы видели в предыдущей главе, на этой стадии ребенок в возрасте между шестью и восемнадцатью месяцами идентифицируется с изображением в зеркале, которое представляется обладающим более развитыми моторными способностями. Этот изначальный момент самоузнавания — всегда уже момент ложного самоузнавания, идеализированная проекция себя, и это решающая характеристика последующих процессов идентификации.

Это смещение акцента на внутри-диегетические взгляды и дезавуирование позиции зрителя создает в патриархальном обществе еще один эффект, который играет центральную роль в тексте Малви: «В мире, построенном на половом дисбалансе, удовольствие от рассматривания расщепляется между активным / мужским и пассивным / женским»²⁶. Главный аргумент Малви состоит в том, что в голливудском кинематографе нормативно функционирующая иерархия взглядов кодируется в категориях гендера: мужчина смотрит, женщина является объектом взгляда. Главное новшество ее подхода заключается в повороте от содержания к форме, поскольку она критикует уже не репрезентацию, а способ репрезентации. Предшествующие феминистские тексты касались прежде всего роли женщин в фильмах, сосредоточивались на репрезентации, понимавшейся как миметический реализм, результатом чего было, например, влиятельное исследование изображения женщин, варьировавшегося от подавления до изнасилования²⁷. Малви радикализовала эту критику, обвинив весь классический кинематограф, независимо от того, представляют ли отдельные фильмы образцы позитивных ролевых моделей

²⁶ Малви Л. Визуальное удовольствие и нарративный кинематограф. С. 288.

²⁷ Вероятно, самым влиятельным исследованием по этой теме была работа, опубликованная незадолго до полемики вокруг статьи Малви: Haskell M. From Reverence to Rape: The Treatment of Women in the Movies. New York: Holt, Rinehart, and Winston, 1974.



Ил. 4.5. Марлен Дитрих как объект скопофилии. «Голубой ангел». Реж. Джозеф фон Штернберг. 1930

для женщин или нет, в том, что они поддерживают господствующую фаллоцентрическую патриархию и закрепляют ее структуры.

Классический голливудский кинематограф обычно не только фокусируется на протагонисте-мужчине в нарративе фильма, но и предполагает зрителя-мужчину (или зрителя, кодируемого как мужчина):

Поскольку зритель идентифицирует себя с главным героем, он проецирует свой взгляд вовне, совмещая со взглядом себе подобного, то есть своего экранного заместителя таким образом, что власть главного героя, обусловленная его контролем над событиями, совпадает с активной властностью эротического взгляда; оба типа власти придают уверенное чувство всемогущества²⁸.

Только несколько жанров, среди которых мелодрама, имеют протагониста-женщину, и неслучайно эти жанры часто с презрением назывались «женскими фильмами» или «слезовыжималками». Дополнительная проблема в этих фильмах состоит в том, что они, как кажется, предлагают только мазохистскую позицию идентификации с героиней и ее страданиями (см. ниже). Более того, по мнению Малви, присутствие женщины в фильме всегда указывает на нехватку, потому что на символическом уровне женщина всегда вводит в игру угрозу кастрации. В такой констелляции у фильма есть только два способа бороться с «опасностью» кастрации: фетишизм или садизм. Женщина либо возносится до положения фетиша (или частичного объекта) и переносится в царство воображаемого, как это, по мнению Малви, демонстрируют фильмы Джозефа фон Штернберга с Марлен Дитрих, либо ее наказывают по ходу сюжета за желание видеть и изгоняют из символического порядка, из-за чего она

²⁸ Малви Л. Визуальное удовольствие и нарративный кинематограф. С. 290.

«регрессирует» в зависимое положение, как в фильмах Альфреда Хичкока, в особенности в «Марни», «Птицах» и «Головокружении».

Тезисы Малви повторялись бесчисленное количество раз и в итоге были сведены к списку психоаналитических концепций, таких как фетишизм, вуайеризм, страх кастрации, фаллос и дезавуирование, или отрицание. Поколения студентов, писавших работы по этой статье, превратили сложный, хотя и сжатый, набор аргументов Малви в простые утверждения: «взгляд — мужской» или «женщина как образ, мужчина как обладатель взгляда»²⁹, «для садизма необходима некая история»³⁰ или «желание — это нехватка». С другой стороны, по меньшей мере два поколения теоретиков кино (которых мы можем упомянуть только мимоходом) с 1980-х годов успело выдать большое количество изощренных комментариев о нарратологических, гендерных и идеологических следствиях аргументов Малви о кино и статусе «полового различия».

Среди наиболее влиятельных вкладов в этот продолжающийся диалог, если брать только книги, перенос модели Малви на «женский фильм» у Мэри Энн Доан; усложнение модели идентификации, предложенное Терезой де Лауретис, в соответствии с которым женщина всегда расщеплена между идентификацией с пассивным (женским) объектом и активным (мужским) субъектом; включение акустического аспекта кинематографа у Каджи Сильверман; исследование Таней Модлески женщин у Хичкока; анализ Сэнди Флиттерман-Льюис творчества трех французских режиссеров-женщин (Жермены Дюлак, Мари Эпштейн, Аньес Варда) и историческая контекстуализация Барбары Клингер³¹ мелодрам режиссера Дугласа Сирка. Две

²⁹ Там же. С. 288.

³⁰ Там же. С. 292.

³¹ Doane M. A. *The Desire to Desire: The Woman's Film of the 1940s*. Bloomington (IN): Indiana University Press, 1987; de Lauretis T. *Alice Doesn't: Feminism, Semiotics, Cinema*. Bloomington (IN): Indiana University Press, 1984; Silverman K. *The Acoustic Mirror: The Female Voice in Psychoanalysis and Cinema*. Bloomington (IN): Indiana University Press, 1988 — см. также шестую главу о слухе; Modleski T. *The Women Who Knew Too Much: Hitchcock and Feminist Theory*. London, New York: Methuen, 1988; Flitterman-Lewis S. *To Desire Differently: Feminism and the French Cinema*. Urbana, Chicago (IL): →

последние работы показывают, что после крайне политизированных, но в некотором смысле аисторических изысканий, опубликованных в 1970-е и в начале 1980-х годов, теория кино обратилась к историческим исследованиям. Все эти исследования объединяет центральная роль, которую в них играет проблема зрительства (с противопоставлением зрителя-мужчины и зрительницы-женщины), характеризующаяся парадоксальной утратой «я» (вуайеристским и скопофилическим удовольствием смотрения на других людей, будто бы тайком) и одновременно его укреплением (идентификация как двойное движение узнавания — ложное узнавание и подавление / отрицание этого ложного узнавания).

Историчность взгляда, его культурное и временное многообразие действительно стали расширяющимся полем исследований в области кино- и медиатеории. Мартин Джей и Питер Уоллен показали, как «теория пристального взгляда» развивалась во французской мысли XX века от семинаров Александра Кожева о Гегеле в 1930-е годы до Лакана, Сартра и Малви³², тем самым внося свой вклад в историю теории кино, еще одну из относительно недавно появившихся научных областей³³. А в рассуждениях, затрагивающих антропологию и пристальный взгляд (этнического) Другого, Пола Амад теоретически осмыслила то, как в документальном материале, снятом в Африке в 1920-е годы, взгляд в камеру артикулирует сложный набор (двусторонних) властных отношений³⁴. Вопрос о пристальном взгляде культурного и этнического Другого будет обсуждаться в пятой главе, посвященной кинематографу как средству и инструменту контакта и обмена.

³² University of Illinois Press, 1990; Klinger B. *Melodrama and Meaning: History, Culture, and the Films of Douglas Sirk*. Bloomington (IN): Indiana University Press, 1994.

³² Jay M. *Downcast Eyes*. Berkeley: University of California Press, 1993, Wollen P. *On Gaze Theory* // *New Left Review*. 2007. N. 44. P. 91–106.

³³ См. международный проект «Постоянный семинар по истории теории кино», который занимается конференциями и переводами: filmtheories.org.

³⁴ Amad P. *Visual Riposte: Looking Back at the Return of the Gaze as Postcolonial Theory's Gift to Film Studies* // *Cinema Journal*. 2013. Vol. 52. N. 3. P. 49–74.



Ил. 4.6. Женщина, изгнанная из символического порядка. «Головокружение». Реж. Альфред Хичкок. 1958

Эссе Малви было также важнейшим вкладом в бурно обсуждавшуюся в 1970-е и 1980-е годы тему репрезентации женщины в голливудском кинематографе. Модель, господствовавшую в начале 1970-х годов, можно назвать «тезисом о ролевых моделях», и дело она имела прежде всего с негативными или позитивными стереотипами. Этот социологически ориентированный контент-анализ не слишком интересовался кинематографическим способом репрезентации, выведенным в общих чертах из формальных параметров; его целью была трансформация общества посредством позитивных ролевых моделей³⁵. Более радикальные критики из Великобритании, например Пэм Кук или Клэр Джонстон, обвиняли этот анализ в политической и социальной наивности:

Если женский кинематограф все-таки возникнет, он не должен будет только лишь представлять положительных героинь, сосредоточиваться на женских проблемах и т. д.; он должен пойти гораздо дальше, если хочет оставить свой отпечаток в сознании. Это потребует революционной стратегии, которая может быть основана только на анализе того, как фильм работает в качестве медиума внутри специфической культурной системы³⁶.

Близкими подходами, которые также черпали энергию из возникающей теории кинематографической наррации, были еще и «тезис о подавлении», согласно которому фильм хочет скрыть и поглубже запрятать противоречия и уязвимость, образуемые женщиной в его текстуальной системе³⁷, и «тезис о разрыве», который подчеркивает,

³⁵ Классические исследования в этой области: Rosen M. *Popcorn Venus: Women, Movies and the American Dream*. New York: Coward, McCann & Geoghegan, 1973; Haskell M. *From Reverence to Rape: Women and Their Sexuality in the New Film*. New York: Horizon, 1974.

³⁶ Johnston C. *Women's Cinema as Counter Cinema* // *Notes on Women's Cinema* / ed. by C. Johnston. London: Society for Education in Film and Television, 1972. P. 25.

³⁷ Cook P., Johnston C. *The Place of Woman in the Cinema of Raoul Walsh* // *Issues in Feminist Film Criticism* / ed. by P. Erens. Bloomington, Indianapolis (IN): Indiana University Press, 1990. P. 19–27.

что женщина означает для системы «проблему» или «конфликт», что в свою очередь порождает основную динамику развития нарратива, сосредоточенного на мужчине. Таким образом, женщина необходима как триггер (или катализатор), но не участвует в разрешении конфликта или устранении проблемы. Связанный с предыдущим «тезис о сдерживании» полагается на троп «женщина как возмутительница спокойствия», приводящий повествование в движение. Однако в конечном счете женщина опять же должна «сдерживаться», чтобы фильм мог достичь идеологически приемлемой развязки³⁸.

В ходе этих дебатов проект Малви не только получил развитие, но и подвергся критике на самых разных основаниях, например за гетеросексистскую аргументацию, поскольку скрытым или непредумышленным образом он устанавливает гетеросексуальную идентификацию в качестве нормы³⁹. Согласно такой критике, в этой модели нет места для лесбийской (или гомосексуальной) идентификации, на что Малви ответила статьей, в которой подчеркнула «перверсивную» идентификацию с мужским взглядом как возможную субъектную позицию для женщины⁴⁰. Гейлин Стадлар предположила, что Малви переоценивает садизм в качестве главного источника удовольствия, напомнив о мазохизме как «первичной» позиции субъекта в кино⁴¹. Наконец, Малви раскритиковали за то, что она изображает идеологическое конструирование гендерно обусловленной идентичности как успешную гегемоническую деятельность, хотя патриархальный процесс конструирования идентичности через кинематограф может добиться только частичного успеха, если вообще не потерпеть неудачу. С этой точки зрения

³⁸ По этой теме см. ставшие классическими разборы Рэймона Беллурпа, представленные в: Bellour R. *The Analysis of Film* / ed. by C. Penley. Bloomington (IN): Indiana University Press, 2000; или сборник статей Стивена Хита: Heath S. *Questions of Cinema*. London, Basingstoke: MacMillan, 1981.

³⁹ Более подробно см. в специальном выпуске журнала *Camera Obscura: The Spectatrix // Camera Obscura* / ed. by M. A. Doane, J. Bergstrom. 1990. NN. 20/21.

⁴⁰ Mulvey L. *Afterthoughts on Visual Pleasure // Framework*. 1981. NN. 15–17. P. 12–15.

⁴¹ См.: Studlar G. *In the Realm of Pleasure: Von Sternberg, Dietrich, and the Masochistic Aesthetic*. New York: Columbia University Press, 1988.

Малви обвиняли в том, что она не участвует в деконструкции тех самых патриархальных структур, которые критикует, и вместо этого оказывает поддержку идеологии в ее стремлении конструировать гендерную идентичность посредством популярной культуры. Приписывая столь мощную власть патриархальной культуре, Малви рискует косвенно еще больше укрепить эту власть, представляя ее как сверхгегемоническую.

Модель абсолютного господства, предложенная Малви, была смягчена и дифференцирована в исследованиях отдельных фильмов, циклов или жанров. Критики, работающие с разными теоретическими параметрами, такие как Линда Уильямс и Джоан Копжек, в мелодраме выявили альтернативные социосексуальные и психодинамические структуры, а Мэри Энн Доан дала этим дебатам фукианский поворот, расширив жанр мелодрамы за счет включения в него «медицинских» женских фильмов⁴². В хоррорах гендерно обусловленная архитектура взглядов (видеть / быть увиденным, внутри- и экстрадигетические) снова сдвигается: Кэрол Кловвер показала, как так называемая последняя девушка (*final girl*), то есть девушка, которая в конце концов расправляется с монстром, побуждает идентифицироваться с ней даже мальчиков-подростков, позволяя тем самым в игровой форме сменить гендерную позицию и примерить на себя альтернативную без всякого прямого риска⁴³. Некоторые оспорили теорию Малви даже в отношении к нуарам и *femme fatale*⁴⁴.

Хороший кейс, на примере которого можно рассмотреть деконструкцию мужского взгляда как имплицитной нормы и ориентира, — фильм «Молчание ягнят», в котором героиня Клариса

⁴² См.: Williams L. *Melodrama Revised // Refiguring American Film Genres: History and Theory / ed. by N. Browne. Berkeley (CA): University of California Press, 1998. P. 42–88; Copjec J. Read My Desire: Lacan Against the Historicists. Cambridge (MA): MIT Press, 1994; Doane M. A. The Clinical Eye: Medical Discourses in the Woman's Film of the 1940s // The Female Body in Western Culture: Contemporary Perspectives / ed. by S. R. Suleiman. Cambridge: Harvard University Press, 1986. P. 152–174.*

⁴³ Кловвер К. Ее тело, он сам: гендер в слэшерах // *Логос*. 2014. № 6 (102). С. 1–60.

⁴⁴ См.: *Women in Film Noir / ed. by E. A. Kaplan. London: British Film Institute, 2005.*

Старлинг (Джоди Фостер) знает, что за ней наблюдают (агент ФБР, Ганнибал Лектер и ее начальство), но использует эти взгляды как источник перформативного раскрепощения. Это объясняет, почему мнения критиков-феминисток по поводу фильма разделились. С одной стороны были те, кто считал, что роль женщины в нем такая же, как в фильмах Хичкока — быть объектом садистского удовольствия мужчины. С другой были критики, полагавшие, что Клариса символизирует новую постфеминистскую сильную женщину. Интерпретация последних подчеркивала не только позитивную ролевую модель (для женщины), призванную продемонстрировать смелость и решимость, но также и то, что это женщина, которая должна доказать свой профессионализм в мире мужчин. В финальной схватке Клариса знает, что на нее смотрят, хотя сама ничего не видит (действие происходит в темном погребе у Буффало Билла, который пользуется прибором ночного видения), но при этом не теряет контроль и держит палец на спусковом крючке.

То, что «Молчание ягнят» вызвало оживленную публичную дискуссию, показывает, как в конкретном кинематографическом контексте социальное силовое поле может повлиять на рецепцию фильма и вследствие этого на «субъектную позицию» зрителя (зрителей)⁴⁵. Споры разгорелись не только среди теоретиков феминизма, но и среди активистов феминистских и ЛГБТ-движений. Они были вызваны «сексуальной политикой» фильма, то есть значением сексуальности и гендерной позиции Кларисы (и самой Джоди Фостер). ЛГБТ-активисты восприняли фильм Демме как гомофобский, поскольку он представлял гомосексуальность как патологию через фигуру Джеймса Гамба (или Буффало Билла), серийного убийцы, трансвестита и транссексуала-психопата. С точки зрения эмпирических

⁴⁵ Staiger J. Taboos and Totems: Cultural Meanings of The Silence of the Lambs // *Film Theory Goes to the Movies* / ed. by J. Collins, H. Radner, P. A. Collins. AFI Film Readers. New York, London: Routledge, 1993. P. 142–154. Подробный анализ «Молчания ягнят» см.: Elsaesser T., Buckland W. *Studying Contemporary American Film*. London: Bloomsbury, 2002. P. 249–283.

исследований рецепции (исследования аудитории), структуры власти публичного пространства дебатов оказались гораздо важнее структур власти внутри замкнутого фильмического (или текстуального) пространства между позицией камеры (точкой зрения) и позицией субъекта («шов»)⁴⁶.

Примечательно то, что фильм смог вызвать столь противоречивое восприятие, не став при этом бессвязным или не потеряв мифологического и поп-культурного резонанса. С одной стороны, это еще раз доказывает мастерство Голливуда: насколько просчитанным и коммерчески ориентированным, но в то же время сознательно амбивалентным и двусмысленным должно быть (пост)классическое повествование, чтобы предложить и запустить в оборот столь разные рецепции. Но, с другой стороны, это также показывает, насколько проблематичными могут быть отношения между кинематографическим аппаратом как технологией видения и показывания — которую «Молчание ягнят» самореференциально и со знанием дела аллегоризирует и на которую ссылается, — и получающейся в результате теорией субъекта, в особенности когда они зависят друг от друга, как это постулируется у Бодри и в феминистской кинотеории.

Критики психоаналитического и психосемиотического подходов в исследованиях кино вследствие этого утверждали, что аппаратная теория основывается на столь же проблематичной предпосылке, что и Декарт: когда глаз как часть мозга отделяется от глаза как части тела, он получает приоритет перед всеми остальными органами воплощенного чувственного восприятия, в процессе чего восприятие становится дематериализованным. Одним словом, эти критики возражают против того, что и классическая, и лакановская кинотеория слишком сосредоточены на зеркальном и визуальном восприятии, систематически игнорируя значимость тела зрителя,

⁴⁶ Подробнее об исследованиях рецепции и кино см.: Staiger J. *Perverse Spectators: The Practices of Film Reception*. New York: New York University Press, 2000.

которое является непрерывной воспринимающей поверхностью и основным принципом пространственной и временной ориентации даже в кино. Таким образом, аппаратная теория, как и феминистская теория кино, хотя и обвиняют мейнстримный кинематограф в производстве отчужденных форм человеческого опыта, тем не менее, пусть и непредумышленно, укрепляют (буржуазную) идеологию, заставляющую смотреть на фильмы развоплощенным, деконтекстуализированным и дематериализованным образом. Более того, в своих попытках теоретически осмыслить кинематографический опыт психоаналитические кинотеории склонны рассматривать отношения между зрителем и экраном так, будто бы они основываются на перцептивной иллюзии (то есть как будто зрители верят, что объекты, увиденные на экране, реально присутствуют), в то время как с не меньшей убедительностью можно утверждать, что зритель видит репрезентации, символические конструкции или культурно обусловленные образы. Этой линии в своих рассуждениях придерживались многие теоретики, опиравшиеся при обсуждении «идентификации» и зрительства на когнитивные теории восприятия и понимания⁴⁷.

В следующих двух главах (о коже и слухе) мы вернемся к вопросу о воплощенном восприятии. Сейчас же мы хотим обратиться к вопросу об историческом характере модусов зрения и форм восприятия. Как мы уже не раз говорили, на протяжении 1980-х и 1990-х годов киноисториография внесла свой вклад в трансформацию теоретического поля. Возможно, именно из-за (глобальных) исторических изменений, которые в конце 1960-х годов казались неизбежными, но так и не произошли в той форме, в которой их ожидали, в середине 1970-х годов из разочарования и смирения родился новый интерес

⁴⁷ Некоторые из этих позиций убедительно аргументируются в: Allen R. *Projecting Illusion: Film Spectatorship and the Impression of Reality*. Cambridge: Cambridge University Press, 1997; Smith M. *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford: Clarendon Press, 1995.

к истории, частично архивный, частично образовательный и в какой-то мере даже деконструкционный. В исследованиях кино фокус сместился, среди прочего, на истоки кинематографа⁴⁸, и вместе с «новой историей кино» была создана теоретически фундированная версия ранее неотрефлексированной позитивистской историографии⁴⁹. В процессе этих изменений раннее кино стало независимой областью исследований, в которой новые вопросы могли быть поставлены иначе и подкреплены эмпирическими данными. Феминистская теория открыла ранний кинематограф как публичную сферу, в которой женщины, в отличие от классического кино, не были маргинализированы и не превращались в стереотипы; наоборот, им как производителям и потребителям была дана толика свободы и активного участия⁵⁰. Наконец, в более широком контексте гуманитарных и социальных наук постструктуралистские исследования историчности и сконструированности истории дали новый толчок для исторически ориентированных исследований отношений кино и медиа с частной и публичной памятью⁵¹.

Именно в этом широком контексте можно локализовать третье направление критики теории Бодри. Оно касается историчности теории вообще и в частности исторического воображаемого, лежащего в основе теории Бодри, которая кажется а-историчной, поскольку претендует на универсальность. Если следовать аппаратной теории буквально, любые отношения с конкретными фильмами становятся просто иллюстрацией или декорацией, поскольку будет казаться,

⁴⁸ См., напр.: Mannoni L. *The Great Art of Light and Shadow: Archaeology of the Cinema*, trans. R. Crangle. Exeter: University of Exeter Press, 2000; Herbert S. A. *History of Pre-Cinema*. 3 vols. London, New York: Routledge, 2000.

⁴⁹ В качестве краткого введения см.: Elsaesser T. *The New Film History // Sight and Sound*. 1986. Vol. 55. N. 4. P. 246–251. Из монографий см.: Allen R. C., Gomery D. *Film History: Theory and Practice*. New York: Knopf, 1985.

⁵⁰ Недавний обзор см.: *A Feminist Reader in Early Cinema* / ed. by J. M. Bean, D. Negra. Durham (NC), London: Duke University Press, 2002. См. также работы Мириам Хансен и Хайде Шлюпман, указанные в примеч. 3.

⁵¹ В этом контексте вспоминаются работы Хейдена Уайта и «новый историцизм», с которыми выступили Стивен Гринблатт и др. Применительно к кино см.: *The Persistence of History: Cinema, Television and the Modern Event* / ed. by A. V. Sobchack. *FI Film Readers*. London, New York: Routledge, 1996.

что неизменность системы подавляет любые вариации на уровне отдельного произведения. Однако удивительно, что Бодри разработал свою влиятельную теорию в тот момент, когда пространственная организация, расположение аудитории и технология проекции, с которыми так тесно связаны кинематографический аппарат и его «метафизика», уже утратили большую часть своего господства и уж точно потеряли претензию на «нормативность». В 1970-е и 1980-е годы даже казалось, что не только кинематограф, который впервые использовал этот аппарат, уступит место телевидению и его «каналам», но и что кинотеатр как публичное пространство обречен на исчезновение. Поэтому можно предположить, что подобный упор на непобедимость и всемогущество кинематографического аппарата в его теории был сделан в идеологически симптоматичном, противоречивом отношении к уменьшению влияния этого аппарата на практике. Иными словами, аппаратная теория отреагировала на кризис кино, исторически вызванный развитием иных аудиовизуальных технологий и изменениями в поведении аудитории. Она была своего рода работой траура по кинематографу, в которой перед лицом его надвигающейся кончины любящий ностальгирующий взгляд синефилов уступал место особым отношениям любви-ненависти⁵².

Учитывая тему настоящей главы, нельзя не обойтись без историзации взгляда (*look*) и пристального взгляда (*gaze*), то есть их технологических, идеологических и политических условий. Именно поэтому в 1980-е годы предпринимались попытки модифицировать и усовершенствовать тезисы Бодри — чтобы понять субъективности и субъектные позиции, формируемые кинематографом, в их исторической, социальной и политической вариативности. Можно ли трактовать кинематографический аппарат как институт, где в зависимости от социального контекста, с которым имеют дело

⁵² Дальнейшее развитие этой позиции, а также альтернативные позиции см.: *Cinephilia: Movies, Love, and Memory* / ed. by M. de Valck, M. Hagener. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2005.

исторические зрители, могут варьироваться не только технологии, но и психические аспекты? В поисках ответа на этот вопрос исследователи кино обратились, например, к психоаналитику Александру Митчерлиху, который в своих книгах о национал-социализме и «обществе без отцов» диагностировал тип взгляда, характерный для современных обществ. Согласно его теории, национал-социализм является, среди прочего, ответом на «нарциссическое оскорбление», которое мужчинам нанесла современность, столкнув их с миром образов и взглядов, не отвечающих взаимностью их собственным. Опираясь на Вальтера Беньямина и Зигфрида Кракауэра, понимавших консервативную реакцию на веймарскую современность в категориях «эстетизации», Митчерлих интерпретирует публичную пропаганду образов и медиа, которая была выстроена национал-социалистами, как культурную революцию, пытавшуюся коллективно организовать глаз, который возвращает пристальный взгляд, глаз доброжелательного отца и взгляд значимого другого⁵³. Эти размышления оказались полезными, поскольку стремились раскрыть исторически детерминированные условия «политической» истории взгляда и ее амбивалентность. Гипотеза о своеобразной форме эксгибиционизма, которым отвечают на невидимый взгляд, имплицитно указывает на различные стратегии уклонения от власти авторитета (или аппарата государственного надзора) путем перверсивного, но в то же время продуктивного выставления себя перед ними напоказ. Популярная культура — от показного ношения мусорных мешков в панк- и трэш-среде и гиперсексуализированного образа

⁵³ Mitscherlich A. *Society Without a Father*. New York: Schocken Books, 1970. Применительно к кино: «Не состояло ли перверсивное удовольствие от фашизма, его очарование, не столько в садизме и жестокости офицеров СС, сколько в том, чтобы быть увиденным, предстать перед всевидящим глазом Государства? ... Фашизм в его социальном воображении поощрял моральный эксгибиционизм, равно как доносы и слежку друг за другом. Гитлер апеллировал к Народу, но он всегда изображал немецкую нацию стоящей „перед глазами всего мира“. Массовое превращение общественной жизни в зрелище в соответствии со знаменитым диагнозом Вальтера Беньямина об „эстетизации политики“, можно сказать, помогло институционализации этой структуры („быть — значит, быть увиденным“, которую не перестает вопрошать кинематограф Фасбиндера» (Elsaesser T. *Fassbinder's Germany: History, Identity, Subject*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 1996. P. 93).

Jeune fatale у Мадонны вплоть до апроприации рэпом и хип-хопом оскорбительных выражений и абъектных* позиций субъекта — часто прибегала к этой стратегии реализации (негативных) стереотипов с целью сделать их источником раскрепощения, как бы эта стратегия ни называлась: «пастиш», «пародия», «означивание» или «сокрытие у всех на виду».

В теорию кино, а не культурологию, самые влиятельные модели пришли опять же из Франции: с одной стороны, концептуализация Жаком Лаканом «большого Другого» с целью проанализировать потенциал силы, которую мы ранее называли непроницаемым или темным взглядом, а с другой — теоретическое осмысление Мишелем Фуко «диспозитива» надзора, яснее всего изложенное им в комментарии к «паноптикуму» — идее более «человечной» тюрьмы, придуманной Иеремией Бентамом. Здесь мы переходим к финальной части главы, а именно к взгляду как пристальному взгляду: к цепкому взгляду власти, который, кажется, исходит из ниоткуда, но оттого становится еще сильнее, как это демонстрируют всевидящее око тоталитарного государства, некоторые виды централизованной тюремной архитектуры, а также более привычные, менее заметные, но от того не менее всепроникающие государственные меры безопасности, механизмы контроля и аппарат наблюдения, следящий за нашими движениями в реальном и виртуальном пространстве.

Источник этого «пристального взгляда», или взгляда как вглядывания, как скопического режима контроля и господства, не могут быть локализованы ни в каком конкретном месте и не могут ассоциироваться с конкретным человеком. Термин «пристальный взгляд» охватывает одновременно и историческое (Фуко), и структурное (Лакан) измерения визуальных (властных) отношений. Взгляд этот включает в себя все индивидуальные взгляды, обволакивает их и господствует над ними в силу своего имперсонального и трансперсонального характера. Пристальный взгляд контролирует визуальное поле

из «другой сцены» и попадает в область видимого в лучшем случае как фантазм, потому что в психоаналитическом смысле он относится к порядку Реального, то есть функционирует как сила, последовательно уклоняющаяся от любой формы воплощения или репрезентации. Для (позднего) Лакана и его последователей (среди которых Славой Жижек является, пожалуй, наиболее известным в области кинотеории) Реальное — это область, которая парадоксальным образом не может быть определена иначе, кроме как через отношение с тем, чем она не является: с Воображаемым и Символическим, для которых Реальное становится одновременно отметкой границы и безграничного эксцесса.

В отношении именно пристального взгляда Реальное в понимании Лакана означает тот жуткий факт, что в некоторых обстоятельствах объект нашего взгляда смотрит на нас в ответ. По Лакану, пристальный взгляд принадлежит объекту, а взгляд относится к порядку субъекта. Хотя мы можем думать, что контролируем наш взгляд и тем самым контролируем объект, любое чувство вуайеристской и скопофилической власти омрачается тем, что материальность существования, или Реальное, всегда преодолевает и разрушает смысл и значение, возникающие в символическом порядке. Один из любимых примеров Лакана, картина Ганса Гольбейна «Послы» (1533), может помочь прояснить отношения между взглядом и пристальным взглядом. Сначала на картине шестнадцатого века мы видим двух состоятельных господ, демонстрирующих эмблемы мудрости, веры и богатства. Как зрители, мы испытываем чувство визуального господства и контроля над сценой, пока не разглядим странную форму у нижнего края картины, пятно, которое при ближайшем рассмотрении оказывается анаморфическим изображением: если посмотреть на него с острого угла, оно становится черепом, который пристально смотрит на зрителя. Тот факт, что объект взгляда (в данном случае картина) смотрит на нас, служит мощным



Ил. 4.7. Реальное как пятно в символическом порядке. «Послы». Худ. Ганс Гольбейн. 1533

напоминанием о том, что от материальности Реального символический порядок отделяет лишь тонкий слой лака. Обычно Реальное находится на самых дальних границах нашего горизонта восприятия: еще в поле зрения, но не сразу распознаваемое, постоянно присутствующее, но пока не осознанное. Только заняв особую позицию под наклонным углом, мы можем сфокусироваться на первичной силе Реального, которая находится за границами обеспечиваемого Воображаемым приятного узнавания и социального контроля Символического. Таким образом, пристальный взгляд является внешним по отношению к человеческому субъекту, неконтролируемой и неассимилируемой силой, подобраться к которой можно только при помощи сложного маневра, позволяющего смотреть, как смотрят на вас⁵⁴.

Славой Жижек, наиболее продуктивный и оригинальный из последователей Лакана, а также мыслитель, намеренно провоцирующий, вносящий раскол и, похоже, никого не оставляющий равнодушным⁵⁵, выступил важным посредником в применении лакановских идей и к современному, и к классическому кинематографу. Сила Жижека, практикующего своего рода сократическое гегельянство, лежит в неожиданной точности его примеров, которые он неизменно черпает из поп-культуры, политики, новостей, анекдотов и забавных шуточек, равно как и из оперы, классической музыки, литературы или философии. В случае теории кино, вместо того чтобы крайне сложный концептуальный аппарат Лакана использовать для объяснения современного кинематографа, Жижек выбирает путь противоположный: он объясняет Лакана при помощи примеров, позаимствованных из хорошо известных, а порой и совершенно

⁵⁴ Картина находится в Национальной галерее в Лондоне. Подробнее о картине см.: Foister S., Roy A., Wild M. Holbein's Ambassadors. London: Yale University Press, 1998.

⁵⁵ См., напр., дебаты между Жижеком и Дэвидом Бордуэллом. Жижек раскритиковал Бордуэлла за то, что он счел отстаиванием «пост-теории»: Žižek S. The Fright of Real Tears: Krzysztof Kieślowski Between Theory and Post-Theory. London: British Film Institute, 2001. Бордуэлл ответил в своем блоге: Slavoj Žižek Say Anything: davidbordwell.com/essays/zizek.php.

известных фильмов, хотя очевидно, что больше всего он любит Хичкока и Линча⁵⁶. Учитывая продуктивность Жижека — на его счету более пятидесяти книг — не получится отдать должное его работам, ограничившись всего лишь несколькими страницами⁵⁷. Поэтому мы сосредоточимся только на некоторых мотивах, особенно важных для нашего обсуждения пристального взгляда и скопического режима.

Примером нам может послужить «Головокружение» — один из наиболее известных фильмов Хичкока и явный фаворит Жижека. Ключевая сцена фильма происходит в ресторане «У Эрни». Скотти (Джеймс Стюарт), бывший полицейский, который страдает головокружениями и теперь работает частным детективом, сидит в баре и впервые видит Мадлен Элстер (Ким Новак) — женщину, за которой он должен следить, пока она ужинает с мужем за столиком в углу ресторана. Скотти потрясен красотой Мадлен и не может отвести от нее глаз. Однако дважды в течение сцены мы видим кадры Мадлен, которые не могли быть сняты с субъективной позиции Скотти, хотя это кажется наиболее логичным и интерпретаторы Хичкока склонны считать это само собой разумеющимся. За каждым из этих кадров следует кадр, снятый с точки зрения Скотти. Как пишет Жижек:

Мы, таким образом, дважды получаем одно и то же движение от избытка «субъективности без субъекта-агента» к стандартной процедуре, называемой «швом». <...> Таким образом, избыток «приручается», захватывается зеркальными отношениями субъект—объект. <...> То, с чем мы сталкиваемся в этом избытке — это взгляд как объект, свободный от привязки к конкретному субъекту⁵⁸.

⁵⁶ То, что вы всегда хотели знать о Лакане (но боялись спросить у Хичкока) / под ред. С. Жижека. М.: Логос. 2004.

⁵⁷ См. обзор в: Butler R. Slavoj Žižek: Live Theory. New York: Continuum, 2005.

⁵⁸ Žižek S. Organs without Bodies: On Deleuze and Consequences. London, New York: Routledge, 2004. P. 154.

Теория «шва» не интерпретируется здесь Жижеком как способ погрузить зрителя в кинематографический вымысел, а, напротив, получает еще один дополнительный поворот: как если бы Хичкок прочел Лакана и оставил эти кадры «несшитыми». Нарушая нормы классического стиля, Хичкок на мгновение делает видимым неустранимый разрыв между перспективой камеры, кодируемой в качестве «субъективной», и взглядом камеры, который не привязан к точке зрения человека. Если в сюжетном измерении «несшитые» кадры передают галлюцинаторную власть, которую Мадлен (как образ) имеет над Скотти, хотя является «объектом» его взгляда, с точки зрения нашей теории Хичкок дал пример пристального взгляда («объекта», смотрящего на нас), который окружает и подчиняет себе взгляд (Скотти). В этом смысле пристальный взгляд — это взгляд «невозможной субъективности, которая не может быть локализована внутри диегетического пространства»⁵⁹.

Знаменитое теоретическое осмысление Мишелем Фуко «паноптикума» как модели общества и субъективности сходится с лакановской теорией и в то же время в некоторых отношениях ей противостоит. Согласно Фуко, мы до такой степени интериоризировали и интегрировали пристальный взгляд Другого в нашу собственную субъективность, что для поддержания этой системы больше не требуется никакого (надзирающего) человека. То, что в любую минуту за нами могут наблюдать, делает нас заложниками этой системы, даже если нет никого, кто выполнял бы функции наблюдателя или надзирателя. Паноптический взгляд подчеркивает сам факт того, что нас «видят», и не особенно касается активного взгляда, о котором мы говорили ранее. Поток власти направлен преимущественно в одну сторону, и применительно к кинематографу такое всевидящее око обычно ассоциируется с дисциплиной или самонаблюдением, а не

⁵⁹ Žižek S. The Fright of Real Tears. P. 34.

с пунвайеризмом или вписыванием полового различия. Фуко как-то заговорил в знаменитой цитате, как будто в ответ на различие в феминистской кинотеории наррации и зрелища:

Наше общество — общество надзора, а не зрелища. <...> Мы находимся не на скамьях амфитеатра и не на сцене, а в паноптической машине, мы захвачены проявлениями власти, которые доводим до себя сами, поскольку служим колесиками этой машины⁶⁰.

Параноидальные триллеры, которые пользовались популярностью в 1970-е годы («Три дня Кондора», «Заговор „Параллакс“», «Клют») и после 11 сентября в атмосфере страха перед аппаратом государственной безопасности и его проникновением во все сферы жизни вернулись вместе с сериалами («24 часа» и «Родина») и такими фильмами, как «Иллюзия полета», «Переводчица», «Преданный садовник», «Сириана» или «На крючке», с готовностью отдаются мизансцене паноптического пристального взгляда, более не централизованного, а рассеянного по миллионам устройств наблюдения, не все из которых, повторимся, должны быть оптическими или относиться к зрению. В «Особом мнении» искусно представлены всевозможные устройства наблюдения и мониторинга, включая реальный паноптикум, как будто фильм хочет представить свой собственный «архив» устаревших технологий.

Если использовать понятия дисциплины и контроля у Фуко для деконструкции актов видения и смотрения в фильме, пришлось бы искать не только гендерно обусловленные дисбаланс и асимметрию, но также и то, как зрение и знание в фильме оказываются асимметричными по отношению друг к другу: видеть больше не значит знать, и зрительная проверка больше не является гарантией истины. Точно так же структуры политической и экономической власти редко можно

⁶⁰ Фуко М. Надзирать и наказывать. 1999. М.: Ad Marginem. С. 317.

увидеть, и зачастую они слишком сложны или изменчивы, чтобы люди могли претендовать на обладание «знанием» в смысле господства. Жиль Делез однажды описал концепцию пристального взгляда Фуко как его «складки зрения», чтобы отличить ее от окулярной пирамиды, связываемой со зрением, основанным на перспективе: «некую онтологическую Видимость, всегда готовую вот-вот „скрутиться“ в своего рода „самовидящее“, в иное измерение, нежели измерение [пристального] взгляда и его объектов»⁶¹. Паноптический взгляд надзора, несмотря на четкие геометрические иерархии, обеспечивающие его работу, таким образом, не столько связан с глазом, сколько обозначает континуум между внутренним глазом и внешним мониторингом, предполагая пристальный взгляд кого-то, кто смотрит, но также и пристальный взгляд, возникающий из пустого пространства, построенный одновременно по модели власти, отправляемой через зрение, и власти, транслируемой сознанием человека в «самонадзоре».

Наконец, Фуко и Лакан — не единственные мыслители, утверждавшие, что (воображаемый) пристальный взгляд Другого на «Я» конститутивен для развития субъективности. Никлас Луман в своей теории систем также проработал роль наблюдения первого и второго порядка для конструирования идентичности:

Индивиды являются само-наблюдателями. Они отличают себя друг от друга тем, что наблюдают за своим собственным актом наблюдения. В современном обществе они не определяются более ни своим (более или менее удачным) рождением, ни происхождением или чертами, которые обособляют их от всех остальных индивидов. Крещенные или нет, они больше не «души» — в смысле неделимых субстанций, — что гарантировало бы им вечную жизнь. Часто говорится, что у Зиммеля, Мид

⁶¹ Делез Ж. Фуко. М.: Изд-во гуманитарной литературы, 1998.

и Сартра человеческая идентичность достигается только за счет взглядов других; однако это происходит только в том случае, если индивиды наблюдают за тем, как наблюдают за ними⁶².

Если мы увидим в концепции Лумана о самонаблюдении новую социальную модель, она совпадет с тем, что Делез назвал обществом контроля, которое, как он предсказывал, придет на смену дисциплинарному обществу, исследованному Фуко в его книгах по истории тюрем, клиники, человеческой сексуальности: не только власть становится модулярной и гибкой, вырабатывая все новые и новые формы привязки либидинальных энергий к труду и телу, но и зрение и визуальность не являются более руководящими принципами субъективности. Кинематографический аппарат, как бы мы его ни определяли, не столько нуждается в теории, способной на его деконструкцию, сколько рискует морально устареть, когда верх над ним возьмут механизмы власти и удовольствия, напрямую связанные с телом⁶³.

Но это уже выводит нас в область, которая больше связана с телом и с воплощенным восприятием, чем с парадигмой глаза, которую мы изучили в двух взаимосвязанных аспектах: с одной стороны, активного глаза и пассивного глаза в феминистской кинотеории, один из которых видит сам, а второй подвергается взгляду; с другой стороны, безличного пристального взгляда, который, будучи бессубъектным и занимая позицию, которую невозможно определить, контролирует в еще большей степени. Смещение фокуса в следующих двух главах к телу и его перцептивным поверхностям, который будет осуществлен за счет понятий кожи и слуха, выступает параллелью к только что очерченным процессам и намечает движение в сторону более сильной привязки киноопыта к зрителю как существу, наделенному плотью.

⁶² Luhmann N. Art as a Social System / trans. E. M. Knodt. Stanford (CA): Stanford University Press, 2000 (первая публикация на немецком языке: 1995). P. 93.

⁶³ См.: Делез Ж. Post-scriptum к обществу контроля // Переговоры. СПб.: Наука, 2004. С. 226–232.

Глава пятая. Кино как кожа: тело и прикосновение

«Гравитация» — Возвращение к телу — Критика окулоцентризма —
Феноменология, синестезия, интермодальность — Вивиан Собчак —
Практики авангарда — Тело и жанр (Линда Уильямс, Барбара Крид) —
Гаптическое восприятие и «кожа фильма» (Лора Маркс) —
«Столкновение» — Кожа и идентичность — «Новый Свет» —
Акцентированный кинематограф (Хамид Нафиси) — Этнографическое
кино — Зигфрид Кракауэр

Тело, одно в открытом космосе, плывет сквозь бездонные просторы за пределами земной атмосферы. Астронавт защищен скафандром, поэтому доктор Райан Стоун (Сандра Буллок) может выжить в негостеприимной среде, но она теряет пуповину, соединяющую ее с космолетом, который в свою очередь остается единственной связью с родной, нежно мерцающей вдалеке планетой. «Гравитация» иронично заявляет в названии то, чего в фильме нет и что становится предметом отчаянных поисков. Его драма состоит в стремлении одинокого тела, потерянного в безграничной пустоте, вновь найти место, где законы гравитации позволяют уверенно ориентироваться в пространстве (верх / низ, лево / право), вновь обрести чувство принадлежности и «твердо встать на ноги». То, как главная героиня предельно осторожно, но восторженно исследует мир без горизонтов, эстетически передается с помощью 3D-технологий и очень длинных планов, в совокупности порождающих у зрителя столь же амбивалентное чувство дезориентации и невесомости. Редуцированное повествование и поэтическое исследование нулевой гравитации превращают этот фильм в лабораторию чувств и ощущений, которая приближает зрителя к телесному переживанию парения и зависания в открытом космосе. Однако «Гравитация» не была бы голливудским фильмом, если бы доктор Стоун не оправдала свою фамилию¹ и не нашла бы способ спуститься обратно на Землю, демонстрируя по ходу, как кино символически может воспроизвести онтогенез человеческой расы — от воды к земле, от водоплавающего к млекопитающему. Кажется, фильм говорит нам: «Забудь про Запад. Последний фронт — это человеческое тело». Параллельно этот же урок выучила и теория кино. Почти с самого начала в кинотеории преобладала окоцентрическая парадигма, в рамках которой кинематограф рассматривался, прежде всего, как визуальный опыт. Эта парадигма начала

¹ От англ. stone — «камень». — Примеч. пер.

доминировать в 1920-х годах, когда Рудольф Арнхейм привнес в теорию кино так называемую гештальт-теорию, а Бела Балаш впервые обратил внимание на особую значимость крупных планов. Конструктивистские теории монтажа Эйзенштейна и базеновское понимание реальности как двусмысленной, но неделимой явленности бытия, базовой онтологической формой которой является кинематограф, тоже основывались на глазе и визуальном восприятии (хотя, как показано в первой главе, Базен не меньше внимания уделял материальному следу и телу, используя метафоры мумии и ее покрова). Ведущие теории 1960-х и 1970-х годов, о которых речь шла в двух предыдущих главах, еще сильнее подчеркивали значение зрения: теория зеркального отражения и затем аппаратная теория поместили «видимого человека» в платоновскую пещеру, а феминистская кинотеория сделала своим основным концептом мужской пристальный взгляд, используя такие ключевые слова, как «вуайеризм», «фетишизм» и «эксгибиционизм», — все они непосредственно связаны со зрением.

Было бы, конечно, абсурдным отрицать центральную роль визуальных ощущений в кинематографе, однако, как мы попытались показать в предыдущей главе, сочетание глаз / взгляд само по себе предполагает динамическое обращение: согласно изложенным выше теориям, современный субъект создается пристальным взглядом, режимом наблюдения, который «не возвращает взгляд» и в конечном счете не привязан ни к какому конкретному месту или инстанции наблюдения, но паноптичен и всевидящ, благодаря чему еще более могуществен в этом процессе. Это самоконституирование субъекта, обращенного вовне, поддерживается доминированием публичных (медийных) зрелищ, которые также «не возвращают взгляд», но предполагают наличие участников-наблюдателей, добровольного эксгибиционизма и перформативного маскарада. Зритель, таким образом, находится под воздействием бесчисленных взглядов или их тщательно оркестрованных комбинаций, за которыми нетрудно предположить наличие



Ил. 5.1. Одинокое тело в пространстве без горизонтов. «Гравитация». Реж. Альфонсо Куарон. 2013

постоянных и извращенных форм слежки, контроля, обмана и манипулирования. Более позитивную или уступчивую реакцию на этот публичный спектакль репрессивной видимости мы обнаружили в перформативном использовании поп-культурой эксгибиционизма и демонстрации в качестве технологий конструирования собственной субъективности: когда мы смотрим реалити-шоу, имидж-шоу, кастинги или на селфи в сети (в YouTube, Facebook, Instagram, Twitter, блогосфере), становится очевидно, что индивидуумы научились, не испытывая какого-либо дискомфорта, использовать взгляд Другого для конструирования «Я». Здесь мы не можем ответить на вопрос, создана эта необходимость самими медиа, подпитывающимися подобным контентом, является ли она антропологической константой, или же это явление — *condition humaine* (с лат. — «условие человеческого существования») эпохи (пост)модерна. В любом случае, медиа создают (а кино опосредует) тупики наших (пост)модерных режимов видения, всегда находясь на грани «патологизации» зрителя, одновременно являющегося и участником, и наблюдателем спектакля.

Без сомнения, этот особый акцент на поверхностной демонстрации является одной из причин возникновения новых теорий, которые рассматривают формы чувственного восприятия, выходящие за пределы зрения и его внутренних противоречий. Часто их обозначают ярлыками феноменологии, синестезии и интермодальности*. Подходы, представленные в этой (и последующих) главах, являются не отрицанием визуального, а, скорее, попытками понять чувственные ощущения в их взаимосвязи и то, как воплощено восприятие, а также теоретизировать эту телесность в ее собственной сложности. Вивиан Собчак, являющаяся, возможно, ключевым мыслителем для тем, поднятых в этой главе, резюмирует критику окулоцентризма следующим образом:

До очень недавнего времени «...» современная теория кино в целом игнорировала как сенсорные качества кинематографа,

так и телесно-материальную природу кинозрителя. «...» Большинство теоретиков кино, кажется, растеряны либо озадачены и смущены телами, которые в кино действуют зачастую жестоко и бездумно, исподволь противостоя ясному разуму, тонким интеллектуальным построениям и языку критической рефлексии².

Именно поэтому в настоящей главе мы сосредоточимся на «возвращении» к человеческому телу как сложному, но неделимому комплексу узлов коммуникации и восприятия. С одной стороны, мы рассмотрим концепции, согласно которым кино понимается как специфический вид контакта, как столкновение с (в расовом или культурном отношении закодированным) Другим — как это, например, происходит в постколониальных исследованиях или в теории межкультурного кино. С другой стороны (хотя часто эти позиции в некоторой степени пересекаются), мы разберем подходы, основанные на понимании кожи как органа непрерывного восприятия и кинематографа как в том числе и гаптического* опыта. Интеркультурная и феноменологическая школы особое внимание обращают на человеческое тело, его поверхность и уязвимость — все эти темы весьма важны для кинематографа двух последних десятилетий.

Каким образом мы можем рассуждать о теле, коже и контакте? Кожа — это всего лишь покров, невыразительная поверхность человеческого тела, которая не может ничего сказать нам о функционировании внутренних органов и кровеносной системы, о сознании и духе, скрытых под ней. С этой точки зрения, ее можно назвать герменевтической, под покровом располагается некая скрытая структура, которую стремятся проанализировать или диагностировать. В то же время современная культура проявляет глубокий интерес к коже

² Sobchack V. What My Fingers Knew: The Cinesthetic Subject, or Vision in the Flesh // Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture. Berkeley (CA): University of California Press, 2004. P. 53–84, здесь 55ff. Другая версия этого текста доступна по ссылке: sensesofcinema.com/2000/conference-special-effects-special-affects/fingers.

как средству выражения и поверхности для нанесения меток и надписей, особенно если мы обратим внимание на широкое распространение татуировок и пирсинга, предполагающих выставление напоказ того, что раньше было скрыто «внутри». Поэтому кожа всегда амбивалентна: с одной стороны, это бесконечная поверхность без начала и конца, напоминающая ленту Мебиуса, но с другой — это нечто большее, чем просто телесный покров, и обладающее значительным семантическим потенциалом. В том, что касается кинематографа, все теории, обращающие особое внимание на кожу и контакт, в отличие от предыдущих, гораздо большее внимание уделяют телу при рассмотрении отношений между экраном и зрителем. Как пишет Собчак: «Любой фильм мы воспринимаем не только глазами. Мы смотрим, понимаем и чувствуем фильмы всем нашим телесным существом, основываясь на всей истории воспитанного культурой сенсориума и полученного с его помощью плотского знания»³. Даже если зрители часто забывают о теле или не обращают на него осознанного внимания в процессе просмотра, оно, тем не менее, остается обязательным условием получения чувственного и эстетического опыта.

Основываясь на феноменологии Мориса Мерло-Понти, Вивиан Собчак разработала теорию кино, в которой интеллектуальное понимание и когнитивные навыки дополняются значительным телесным компонентом. Этот процесс понимания является циклическим или самоусиливающимся: фильм — это выражение опыта, но в акте просмотра фильма само это выражение переживается, то есть становится опытом выражения — «выражением опыта посредством опыта»⁴. С помощью хиазма, риторической фигуры обратного параллелизма (также известной как «перекрестная структура»), Собчак, вслед за

³ Sobchack V. What My Fingers Knew. P. 63.

⁴ Sobchack V. The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience. Princeton (NJ): Princeton University Press, 1992. P. 3.

Мерло-Понти, утверждает, что такие пары не приводят к диалектическому синтезу смысла, а указывают на обратимость и внутреннюю нестабильность, типичные для опыта кинопросмотра:

Классические и современные теории кино недостаточно полно рассматривают кинематограф как жизнь, выражающую жизнь, как опыт, выражающий опыт. В них также не исследуется взаимное обладание опытом восприятия и его выражение автором фильма, самим фильмом и кинозрителем — всеми зрителями просмотра, становящимися участниками динамических и обратимых по своему направлению актов, рефлексивно и рефлексивно образующих восприятие выражения и выражение восприятия. На самом деле, именно эта взаимная способность к опыту и обладание опытом через общие структуры воплощенного существования, через схожие режимы бытия-в-мире обеспечивают интерсубъективную основу для объективной кинематографической коммуникации⁵.

В кино интерсубъективная коммуникация между зрителем, фильмом и его автором изначально основывается на общих для них структурах воплощенного опыта, которые обуславливают восприятие опыта и опыт восприятия. Мы воспринимаем фильмы соматически, всем телом, и образы влияют на нас даже раньше, чем обработка когнитивной информации или подсознательная идентификация охватывают нас на другом уровне. Собчак подчеркивает нередуцируемую и внутреннюю природу соматического и смешанного восприятия, поскольку ни один из органов чувств никогда не работает изолированно. Анализируя первые кадры фильма «Пианино» Джейн Кэмпбелл, Собчак утверждает, что ее пальцы еще до

⁵ Ibid. P. 5.

визуального и сознательного восприятия «знали», что она увидит на экране, — взгляд через пальцы, которые человек держит перед глазами:

Когда я смотрела первые эпизоды «Пианино», <...> кажется, произошло нечто необычное. Несмотря на мою «почти полную слепоту», «неотчетливую дымку» и сопротивление изображения моим глазам, пальцы мои знали, что именно я вижу — и это происходило еще до объективного обратного плана, в котором эти пальцы попали на свое обычное место (туда, где их можно было видеть объективно, а не субъективно «насквозь»). Фактически все, что я видела с самого начала, не было неразличимым изображением, сколь бы смазанным и неразборчивым оно ни было для моего зрения, сколь невозможным для моих глаз было разглядеть хоть что-нибудь. С первого кадра (хотя до второго плана я не осознавала этого) мои пальцы понимали это изображение, ухватили его почти незаметным зудом внимания и предвосхищения и, за пределами экрана, «ощутили себя» в качестве потенциальности субъективной и телесной ситуации, изображенной на экране. И это случилось до того, как я смогла оформить свое чувственное понимание в мысль: «Ага, это пальцы, на которые я сейчас смотрю». И действительно, сначала, до наступления этого сознательного узнавания, я не понимала эти пальцы как «те» — то есть отдельно от своих собственных пальцев, как другие, объективно находящиеся «там». Скорее, те пальцы сначала воспринимались чувственно и с помощью разума как «эти», и двусмысленным образом находились как за пределами экрана, так и на нем — субъективно «здесь» и объективно «там», одновременно «мои» пальцы и пальцы, принадлежащие экранному изображению. Поэтому — хотя это можно было бы посчитать удивительным открытием, учитывая мою «почти полную слепоту»

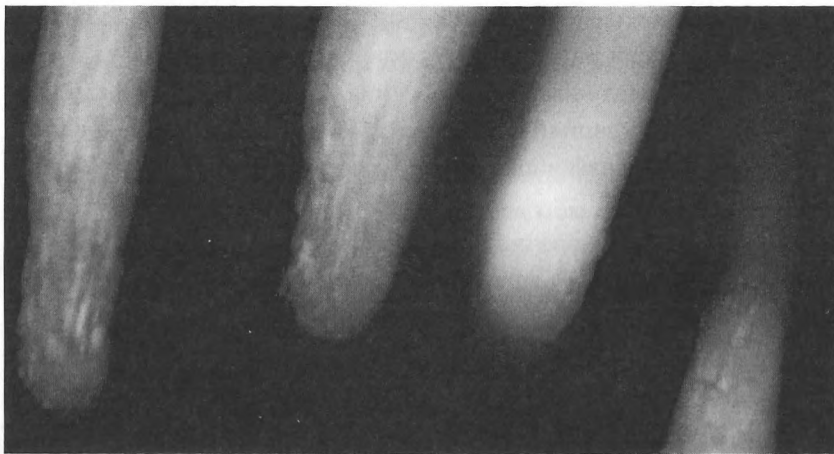
в первом кадре, — второй, объективный обратный план с женщиной, глядящей на мир через растопыренные пальцы, на самом деле не вызвал никакого удивления. Напротив, он казался приятной кульминацией и подтверждением того, что мои пальцы — и я сама, рефлексивно, хотя пока и не рефлексивно — уже знали⁶.

Эта сцена, красноречиво описанная Собчак, подразумевает, что теории, основанной на воплощенном восприятии, какой является феноменология, необходимо было разработать иное понимание идентификации. В предшествующих главах мы представили ряд моделей, описывающих эти специфические отношения между фильмом и зрителем. Кристиан Метц, например, проводит различие между первичной и вторичной идентификацией, где первый термин означает идентификацию через акт восприятия, с помощью которого, в первую очередь, и создается фильм, а второй означает идентификацию зрителя с придуманными персонажами. Сторонники неоформалистских подходов ищут признаки определенного (когнитивного, эмоционального) соотношения персонажа фильма со зрителем в зале. Обе эти теории — неважно, имеют ли они психоаналитическую или когнитивистскую направленность, — локализуют отношение между фильмом и зрителем в абстрактной ментальной плоскости. Собчак и другие феноменологи, напротив, постулируют двойное и одновременное присвоение позиции симпатии к Другому, в которой осознание своей собственной телесности становится принципиально нередуцируемым условием эмпатии к Другому или иной ситуации.

Опыт кинопросмотра, таким образом, ничем принципиально не отличается от других форм опыта, поскольку восприятие заведомо предполагает расположение субъективности в живом теле⁷. В более

⁶ Sobchack V. What My Fingers Knew. P. 63.

⁷ Sobchack V. Beating the Meat / Surviving the Text, or How to Get Out of the Century Alive // Carnal Thoughts.



Ил. 5.2. Зритель понимает пальцы интуитивно и соматически. «Пианино». Реж. Джейн Кэмптон. 1992

широком смысле (кинематографический) образ и (зрительское) тело невозможно противопоставить в рамках семиотической дихотомии означающего и означаемого, что подчеркивает Стивен Шавиро:

Величайшая сила кино, возможно, состоит в его способности опорожнять смысловое содержание и лишать идентичности, размножать сходства, лишённые смысла или источника. «...» В нем нет структурирующей нехватки, нет изначального разделения, но есть лишь непрерывность взаимосвязи между физиологическими и аффективными реакциями моего собственного тела и появлениями и исчезновениями, изменениями и сохранениями тел и изображений на экране. Ключевое различие не является иерархическим, бинарным противопоставлением тел и изображений или реальности и ее репрезентаций. Вопрос, скорее, состоит в распознавании множественных и постоянно меняющихся взаимодействий между тем, что можно без всякого различия определить в качестве тел и изображений: степени неподвижности и движения, действия и страсти, скупенности и пустоты, света и тьмы⁸.

Шавиро отказывается как от «структурирующей нехватки», краеугольного камня психоаналитических теорий, так и от главенства нарратива, в которое верит большинство неоформалистов. Он фокусируется только на непрерывности (и обратимости) взаимодействия между физиологическими и аффективными реакциями человеческого тела и тем, что происходит на экране. В отличие от большинства обсуждавшихся выше теорий, основанных на предположении о наличии дистанции и границы между фильмом и зрителем, в феноменологическом подходе подчеркиваются взаимное влияние, непрерывность и переходы между ними.

⁸ Shaviro S. *The Cinematic Body*. Minneapolis (MN), London: University of Minnesota Press, 1993. P. 255ff.

Но стоит отдавать себе отчет в том, что постоянное риторическое внимание к телу как центральному элементу любой отдельно взятой теории само по себе не отменяет наличия дистанции между фильмом и зрителем, понятыми в терминах феноменологии. Действительно, существует ряд подходов, в рамках которых постоянно обсуждается тело, но все же используется парадигма репрезентации, типичная для культурологии. Идеологическую критику таких подходов невозможно с легкостью примирить с феноменологическим опытом тела. Тело как экран для проекции и как объект пристального взгляда признавалось важным даже в окулоцентрических теориях (обсуждавшихся в третьей и четвертой главах), но не в аспекте воспринимающей, аффективной и чувственной материи, а, скорее, в качестве локуса эротической фетишизации и овеществленной, отчужденной товарной формы.

Феноменологическая парадигма активно развивалась с 1990-х годов, и в ее рамках возникли внутренние специализации. Кроме работ Лоры Маркс, которые мы обсудим ниже, следует отметить вклад еще нескольких человек, разделявших ту же неудовлетворенность окулоцентрическими парадигмами, но иначе понимавших роль других органов чувств⁹. Особое внимание, вполне в согласии с парадигмой репрезентации, может по-прежнему уделяться изображению прикосновения и рук¹⁰ или, при более инновационном подходе, практикам авангарда, преодолевающим, деконструирующим и ставящим под вопрос (предположительно) развоплощенное восприятие, присущее классическому кино. Здесь достаточно будет

⁹ Более обширные труды, посвященные различным направлениям феноменологических исследований: Barker J. *The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience*. Berkeley (CA): University of California Press, 2009; Hanich J. *Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers: The Aesthetic Paradox of Pleasurable Fear*. London, New York: Routledge, 2010; Laine L. *Feeling Cinema: Emotional Dynamics in Film Studies*. New York: Continuum, 2011.

¹⁰ См., напр.: McElhane J. *Fritz Lang and the Cinema of Tactility // I cinque sensi dei cinema: The Five Senses of Cinema / ed. by A. Autelitano, V. Innocenti, V. Re*. Udine: Forum, 2005. P. 299–314. Также существует ряд фильмов, в которых рука используется в качестве мотива и метафоры, напр.: «Руки», «Зверь с пятью пальцами», «Рука», «Жесты рук».

привести три примера. Первый — венгерский художник и один из пионеров авангарда Ласло Мохой-Надь, который до своей эмиграции в 1933 году работал в Германии (в том числе в качестве преподавателя в «Баухаусе») и разработал художественную практику и теорию кино, в которых пытался придавать равное значение всем видам чувственного восприятия. Мохой-Надь считал, что функцией искусства в стремительно развивающемся современном мире является всестороннее обращение к (часто фрагментированному) индивидууму с целью помочь ему справиться с последствиями технологических, культурных и социальных перемен. Таким образом, воспитание тела и всех его органов чувств с помощью кино способствует адаптации индивидуума к сложным задачам восприятия и физиологическим аспектам современности. Мохой-Надь «действует, исходя из предположения о том, что только через развитие чувственного восприятия субъект сможет в полной мере реализовать свой чувственный потенциал и отвечать вызовам своего времени»¹¹. В этом подходе, как и во всех, концентрирующихся на коже, контакте и прикосновении, киноматериалу уделяется меньше внимания, чем воспринимающему его субъекту: эстетический опыт становится важнее, чем эстетический объект.

Вторым примером трансформированного чувственного обращения к зрителю в авангардном искусстве является работа Вали Экспорт «Тактильное кино» (Tapp- und Tastkino, 1968), ситуативный «кинематограф действия», на первый план выдвигающий прежде всего проблемы феминизма¹². Занавешенный ящик, скрывающий обнаженный торс художницы (и напоминающий зрительный зал), позволяет проходящему мимо зрителю дотронуться до женской груди, хотя взгляду она недоступна. Эта работа указывала одновременно

¹¹ Sahli J. Filmische Sinneserweiterung: László Moholy-Nagy Filmwerk und Theorie, Zürcher Filmstudien 14. Marburg: Schüren, 2006. P. 24.

¹² См.: reactfeminism.org/entry.php?l=lb&id=46&e=. Также см.: Strauven W. Touch, Don't Look // I cinque sensi dei cinema: The Five Senses of Cinema. P. 283–297.

на овеществление и объективизацию женского тела в коммерческом кино и на возможную переориентацию кинематографа с визуального на гаптическое восприятие.

Третий пример — столь же простая и изящная инсталляция Энтони МакКолла «Линия, описывающая круг» (Line Describing a Cone, 1973):

На стену темной комнаты проецируется тридцатиминутный фильм, в котором показано формирование круга. Искусственный дым позволяет четко видеть луч проектора, который постепенно из тонкой линии превращается в полный конус, в то время как круг на стене медленно замыкается¹³.

В этой киноинсталляции свет — базовый элемент любой проекции — более не является прозрачным медиумом, который позволяет кодированной информации показываемого фильма стать видимой и различимой, а, напротив, сам делается видимым в заполненной дымом комнате и даже гаптически ощутимым, по мере того как зрители пересекают этот световой конус, взаимодействуют с окружением и становятся физической частью и участниками произведения искусства.

Другая область, в которой зритель и его (телесный) контакт с фильмом становятся продуктивной частью анализа, — исследование жанров. Обсуждая три жанра, находящиеся внизу иерархии культурных ценностей — мелодрамы, фильмы ужасов и порнографию, — Линда Уильямс убедительно напоминает нам о роли, которую играет телесная реальность кинозрителей как подверженных аффектам и как вызывающих аффекты существ. Непосредственные телесные реакции, такие как слезы в мелодраме, холодный пот

¹³ Beyond Cinema: The Art of Projection: Films, Videos, and Installations from 1963 to 2005 / ed. by J. Jäger, G. Knapstein, A. Hüscher. Ostfildern: Hatje Cantz, 2006. P. 130.

при виде расчлененных или кровоточащих тел в жестоком фильме ужасов, а также реакция зрителя на изображение полового акта в порнографии, подчеркивают избыточность этих жанров в сравнении с классическим режимом нормированного повествования. Но это только одна из причин, по которым эти жанры обычно относят к низким. Эти, по определению Уильямс, «телесные жанры» демонстрируют (чаще всего женское) тело, охваченное мощными неконтролируемыми эмоциями; тело, которое дергается и извивается, бесконтрольно издавая нечленораздельные звуки. Причиной низкого культурного статуса этих жанров является показ человеческого тела в его наиболее неартикулированных проявлениях, но также и то, что подобные телесные реакции выходят за пределы экрана, охватывая зрителя и «дотрагиваясь» до него: «В случае телесных жанров <...>, как представляется, успешность часто измеряется той степенью, с которой чувства зрителей имитирует видимое на экране»¹⁴. Непосредственность, с которой эти жанры обращаются с физиологическими жидкостями (слезами, кровью, потом, спермой), делает их (в культурном отношении, но также и с точки зрения цензора) подозрительными, поскольку они нарушают базовое правило современной эстетики — (беспристрастную) дистанцию между зрителем и художественным произведением: «По-видимому, эти конкретные жанры отличаются от других явным отсутствием надлежащей эстетической дистанции, чувством сверхвовлеченности в эмоции и ощущения»¹⁵. По мнению Уильямс, избыточность и телесная мимикрия впитываются, замещаются и смягчаются через активацию нескольких фантазийных нарративных сценариев, известных из психоанализа. Вызываемые подобными жанрами фасцинация и страх в этом процессе заново связываются с базовыми психоаналитическими

¹⁴ Williams L. Film Bodies: Gender, Genre, and Excess // Film Quarterly 44. 1991. Summer. N. 4. P. 2–13, здесь 4.

¹⁵ Ibid. P. 5.

тропами, такими как страх кастрации (фильмы ужасов), инцестуальное влечение к матери (мелодрама) и первичная сцена с участием родителей (порнография).

Барбара Крид, также рассматривая фильмы ужасов, обращает особое внимание на введенное Юлией Кристевой понятие «абъектного»*, описывающее то, что не признает никаких границ, правил и фиксированных позиций и разрушает идентичность, систему и порядок. В эту категорию Кристева включает такие продукты человеческого организма, как слюна, моча, экскременты и слезы, которые не являются в строгом смысле частью тела, но при этом неразрывно с ним связаны (и в этом они напоминают кожу). Фильмы ужасов интересны здесь по трем причинам. Во-первых, поскольку в них демонстрируются образы абъектного — расчлененные тела или трупы, телесные выделения и испражнения. Во-вторых, в фильме ужасов сочетаются абъектное и монструозное — монстры стирают границы между человеческим и нечеловеческим, а абъектное бросает вызов самой идее границы. И в-третьих, Крид утверждает (основываясь на нарративном анализе ряда фильмов ужасов), что хорроры связывают абъектное с материнским — либо с матерью в буквальном смысле, либо с явлениями, которые принимают на себя функции матери. Поэтому в фильмах ужасов отвратительные, абъектные (деформированные, безграничные, изувеченные) тела ставят под угрозу стабильный символический порядок (общества, семьи и самого субъекта). Таким образом, по мнению Крид, функция этого жанра состоит в сохранении в пострелигиозном либертарианском обществе границ и табу (связанных с сексуальностью и телесностью), что происходит за счет их демонстрации, тематизации и обсуждения:

Фильм ужасов пытается внести конфликт с абъектным (трупом, телесными испражнениями, монструозной феминностью),

чтобы в финале победить абъектное и заново прочертить границы между человеческим и нечеловеческим¹⁶.

В рамках этого подхода значимыми становятся регулирующая и дисциплинирующая функции кино, поскольку границы нарушаются для того, чтобы быть прочерченными заново, еще более решительно, когда «пре-ступление» наказано. И Уильямс, и Крид подчеркивают висцеральную непосредственность¹⁷ и прямоту таких фильмов, которые затрагивают социальную девальвацию, исключенность из культуры и авторитарный запрет. Если концептуализировать тело как культурный медиум для (само)записи, мы неминуемо придем к трансгрессивным эффектам, давно приписываемым медиа в целом и конкретно кинематографу, который всегда ассоциировался с массовым развлечением. Вот почему такие жанры имеют долгую историю ограничений и дисциплинарных мер.

Похожим образом исследования раннего кино — одна из наиболее продуктивных областей киноведения начиная с 1980-х годов — также склонялись к смещению фокуса в сторону изучения роли гаптического восприятия. Так называемые фильмы про деревенщину (*rube films*) показывали наивные реакции деревенского простака на явления современного города, и в изображении опыта похода в кино в них особо подчеркивалось смешение реальных событий и персонажей с их репрезентацией на экране. Основываясь на анализе этих и подобных им фильмов, некоторые исследователи раннего кинематографа заключали, что поход в кино обеспечивал городским массам разного рода образовательный опыт. С его помощью они должны были осознать реальную и воображаемую дистанцию (от экрана, от других людей, от предметов, от событий),

¹⁶ Creed B. *The Monstrous Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*. London, New York: Routledge, 1993. P. 14.

¹⁷ Висцеральный (от лат. *viscera* — «внутренности») — внутренностный, относящийся к внутренностям. — Примеч. ред.

поскольку опосредованность социальной жизни в городе во многом зависела от таких возможностей, как общественный транспорт, скорость, анонимность, конвейерные технологии в промышленности, и даже сами по себе пространственные измерения мегаполиса требовали повышенного внимания к (собственному и чужому) телу в его отношении к дистанции и близости. Поскольку в городской среде чувства, основанные на дистанции, такие как зрение и слух, важнее чувств, создающих ощущение физической близости, таких как обоняние и осязание, кинематограф, будучи медиумом, наиболее тесно связанным с городской средой, принимал заметное участие в установлении этого дисциплинарного режима: «деревенский проstack», интуитивно реагирующий на фильмы и — увидев сцену драки или раздевающуюся женщину, — стремящийся к физическому и тактильному контакту, высмеивается с целью демонстрации зрителям правильной модели поведения, которая состоит именно в опоре на дистанционное зрительное (и, в меньшей мере, слуховое) восприятие¹⁸. Можно даже утверждать, что в ходе развития кинематографа движение, которое мы описали в этой книге — от восприятия с расстояния до прямого соматического телесного контакта, — стало основной причиной появления классического кино, хотя и в обратном порядке: чтобы классическое кино могло раскрыть свои возможности, зрители должны были научиться держать дистанцию, наслаждаться индивидуальным восприятием и привыкнуть к молчаливому наблюдению. Поэтому неслучайно, что в теоретических подходах, которые в широком смысле можно отнести к парадигме контакта, рассматриваются фильмы, различным образом выходящие за рамки парадигмы классической (ранний кинематограф, авангард, пост-классическое кино).

¹⁸ См.: Elsaesser T. Filmgeschichte und frühes Kino: Archäologie eines Medienwandels. München: edition text + kritik, 2002. P. 71–74; Hansen M. Babel and Babylon: Spectatorship in American Silent Film. Cambridge (MA): Harvard University Press, 1991. P. 25–30.

В соответствии с этим Лора Маркс в своей метко названной монографии «Кожа фильма» обсуждает кино- и видеофильмы, произведенные за пределами коммерческого голливудского кино¹⁹. Основываясь на анализе этнографических фильмов-эссе 1980-х и 1990-х годов, общим знаменателем которых является связь между памятью и воплощенным чувственным восприятием, она разрабатывает теоретическое направление, расположенное между философией Делеза и феноменологией Собчак. Для Маркс «кожа фильма» предлагает метафору, способную подчеркнуть то, как фильм порождает смысл через свою материальность, через контакт между воспринимающим субъектом и репрезентированным объектом. Она также предполагает, каким образом само зрение может быть тактильным, «как если бы зритель дотрагивался до фильма своими глазами: я называю это гаптической визуальностью»²⁰.

Поверхность фильма, часто представляющая собой изображение гаптически насыщенной поверхности, как, например, крупный план тела (шкурки животного, вставших дыбом волос, мурашек на коже и т. д.) или любой другой ярко выраженной и выразительной поверхности (включая тактильность самой киноплёнки), своей материальностью может вызвать воспоминания, которые виртуально уже присутствовали и нуждались в фильме для актуализации. Основываясь на методах феноменологии, Маркс не интерпретирует воспоминания как события исключительно внутренней психики, но понимает их как процессы, в которых участвует весь перцептивный аппарат, поскольку именно способность человека воспринимать окружающий мир в первую очередь обеспечивает появление таких конструктов, как воспоминания.

При этом контакт и прикосновение не только служат метафорой материальности и работают на репрезентативном уровне

¹⁹ Marks L. U. *The Skin of Film: Intercultural Cinema, Embodiment and the Senses*. Durham (NC), London: Duke University Press, 2000; также см.: Marks L. U. *Touch: Film and Multisensory Theory*. Minneapolis (MN): University of Minnesota Press, 2002.

²⁰ Marks L. U. *The Skin of Film: Intercultural Cinema, Embodiment and the Senses*. P. XI.

изображаемого, но и играют определенную роль в распространении того типа кино, которым интересуется Маркс, — так называемых фильмов-эссе. Этот тип фильмов зависит от иной формы контакта со зрителем, чем голливудский блокбастер, поскольку «движется по специфическим, отслеживаемым каналам — от показа на местном телеканале к университетской аудитории, из провинциального клуба в художественный музей, ст просмотра с семьей и друзьями автора к показу в арт-центре»²¹. Груднодоступность этих работ, явные следы многократного использования на (обычно весьма немногочисленных) кинокопиях и в целом более активный процесс рецепции (показы часто сопровождаются лекциями, обсуждениями и ответами авторов на вопросы зрителей) помогают зрителю «влезть в кожу» фильма и более активно вписывать в него свой акт восприятия. Такой кинематограф демонстрирует существование контакта иного типа, основанного на двустороннем процессе взаимодействия и передачи информации между фильмом и зрителем. Блокбастер, напротив, предполагает более стандартизированную форму восприятия: одинаковые залы мультиплексов, одинаковые закуски и напитки и множество идентичных копий фильма, которые распространяются по всему миру в один и тот же день — теперь не в виде бобин с киноплёнкой, а на жестких дисках или в виде файлов, загружаемых со спутника. Из этих различий Маркс выводит концепцию гаптического восприятия, в рамках которой глаза функционируют как органы осязания, позволяя тому, что она называет гаптическими образами, обращаться к более сложной мультисенсорной перцепции:

Заново оценивая значимость гаптической визуальности, я предполагаю, что чувственную реакцию можно вызвать без обращения к абстракции — через миметические отношения между

²¹ Marks L. U. The Skin of Film: Intercultural Cinema, Embodiment and the Senses. P. 20.

воспринимающим субъектом и чувственным объектом. Эти отношения не требуют исходного разделения воспринимающего субъекта и объекта, опосредованного репрезентацией²².

Как многие другие — на фоне возрождения мимесиса и открыти зеркальных нейронов (см. третью главу), — Маркс стремится преодолеть парадигму репрезентации и двигаться в сторону соматического, воплощенного и тактильного восприятия. Для этого она часто обращается к истории искусства: в частности, переносит сформулированную Алоизом Риглем концепцию гаптического (изначально разработанную в связи с искусством позднего Рима и символическим языком древних египтян) и ее расхождения с оптическим в область кинематографа. Из этого междисциплинарного слияния истории искусства, исследований медиа и гештальтпсихологии возникла более широкая сфера исследований, в которой изучаются поверхностные паттерны материалов, а также интермодальные аспекты цветовосприятия и развитие органов чувств в целом²³.

Такие авторы, как Собчак и Маркс, обсуждая поверхность изображения или специфическую темпоральность кинематографа, иногда ссылаются на Жюль Делеза, однако их теории основываются на (неделезовском и более непосредственно феноменологическом) понятии субъекта, воспринимающего эти поверхности и темпоральности. Поэтому, обсуждая отношения между фильмом и зрителем, они говорят о «воплощенном восприятии» или «субъективной памяти», в отличие от Делеза, который рассматривает образы как относящиеся к плану имманентности, не принимая в расчет воспринимающего субъекта.

²² Ibid. P. 164.

²³ См.: Lant A. Haptic Cinema // October 74. 1995. P. 45–73; Trotter D. Stereoscropy: Modernism and the Haptic // Critical Quarterly 46. 2004. N. 4. P. 38–58. Термин «гаптический» также был использован Жюль Делезом в работе Francis Bacon: The Logic of Sensation. London: Continuum, 2003 (первая публикация на французском языке: 1983). Обсуждение проблемы цвета см.: Street S. Colour Films in Britain: The Negotiation of Innovation, 1900–1955. London: British Film Institute, 2012; Yumibe J. Moving Color: Early Film, Mass Culture, Modernism. New Brunswick (NJ): Rutgers University Press, 2012.

В этой связи предостережения Клэр Перкинс становятся для нас важным напоминанием о потенциальной теоретической неразберихе:

Делез «...» действительно освобождает работу кино от каких-либо концепций субъекта или объекта. «...» Образ существует сам по себе в виде материи, а не знака материи, скрытой за образом. Для Делеза, который в этом следует Бергсону, сознание находится снаружи или на поверхности вещей, в результате чего образ и «вещь» сливаются до неразличимости. Лора Маркс, несмотря на свое внимание к поверхности изображения, опирается на феноменологического субъекта, воспринимающего эту поверхность, и тем самым вызывает к жизни понятие воплощенного зрительства. Для Делеза приоритет телесного восприятия подчиняет себе само движение, заменяя его либо производящим это движение субъектом, либо подчиняющимся ему объектом. Для Маркс рассматриваемые ею работы созданы, чтобы зритель почувствовал и сформировал их — они подчеркивают сам акт восприятия. Для Делеза набор образов-движений, который и составляет кинематограф, явно никому не адресован — они являются Наблюдением, в котором «нет ни одного глаза»²⁴.

Другими словами, Делез, возможно, и признает наличие сознания, но центральное для феноменологии понятие интенциональности ему чуждо.

Этот краткий обзор места тела в теории кино приводит нас к понятию чувственных поверхностей, через которые индивидуум вступает в контакт с окружающим миром. Данная тема является ключевой для кинематографа, что можно увидеть в фильме «Столкновение» Пола Хаггиса, посвященном физическим столкновениям

²⁴ Perkins C. This Time, It's Personal // Senses of Cinema. 2004. October — December. N. 33. URL: sensesofcinema.com/2004/book-reviews/touch_laura_marks.

тел и неожиданно получившем «Оскар» в 2005 году. Этот мотив получает развитие уже в первом диалоге фильма: на фоне кадров автомобильной аварии закадровый голос сокрушается, что жители Лос-Анджелеса баррикадируются в своих автомобилях и компенсируют нехватку физических контактов жестокими столкновениями:

Это — чувство прикосновения. В любом реальном городе люди ходят по улицам, не правда ли? Вы касаетесь людей на ходу, люди натыкаются на вас. Но в Лос-Анджелесе никто до вас не дотрагивается. Мы всегда отделены от других людей металлом и стеклом. Я думаю, нам настолько не хватает этих прикосновений, что мы врезаемся друг в друга, просто чтобы хоть что-то почувствовать.

Переплетенные эпизоды фильма строятся вокруг идеи межличностного контакта и невозможности коммуникации и взаимопонимания. «Столкновение» подчеркивает парадигму кино как кожи еще в одном аспекте: фильм рисует картину Лос-Анджелеса, характеризующегося некоммуникабельностью и сверхдетерминированного расизмом и этническими предрассудками. Цвет кожи и вид тел афроамериканцев и американцев азиатского происхождения, испаноязычных иммигрантов и беженцев из Ирана создают тематический резонанс, с помощью которого уравнивается эпизодическая структура фильма. Даже на метафорически и семантически более скользком уровне фильм остается верен парадигме кожи и контакта: персонажи определяются через тюремные наколки; волшебная накидка чудесным образом защищает тело пятилетнего ребенка от пули, в то время как Святой Христофор, небесный покровитель путешественников, не спасает юного автостопера; а расист-полицейский оскорбляет состоятельную чернокожую женщину, сексуально домогаясь ее под предлогом проведения обыска. Персонажи снова и снова пытаются вступить в реальный контакт, проникнуть друг

другу под кожу и пробиться сквозь непрístupный внешний фасад — и вновь эти попытки соматического аффективного гаптического взаимопонимания разбиваются о поверхность мягкой, но на самом деле непроницаемой кожи. Это происходит потому, что кожа — нечто большее, чем «нейтральный покров» тела; это культурно и семантически заряженная поверхность взаимодействия и коммуникации.

Смена парадигмы, которой посвящена данная глава, отражается не только в кинотеории — она находит отклик и в более широких культурных процессах, еще раз демонстрируя, что теория кино не может быть понята обособлено. И в массовой, и в высокой культуре кожа стала полем, на которое часто ссылаются, что отметил, среди прочих, Стивен Коннор: для него «кожа никогда не была настолько видимой»²⁵. Литературоведческий труд Клаудии Бентин «Кожа: на культурной границе между „Я” и миром», например, показывает, что кожа как символический интерфейс взаимодействия между «Я» и внешним миром может рассматриваться как приоритетный локус для многих дискурсов, образов, фантазий и желаний. Бентин утверждает, что в XX веке кожа стала центральной метафорой разделения и пограничных ситуаций, с помощью которой изображаются и размечаются возможность и невозможность встреч и различные пределы опыта. В XVIII и XIX веках кожа также ассоциировалась с абстрактными понятиями, телесными образами и фигурами мышления, которые «покрывали» широкий тематический диапазон — включая проникновение и выставление напоказ, защиту доспехами или стигматизацию, укрытие или сбрасывание покровов. Таким образом, поверхность тела трансформировалась в поле переговоров по самым разным и зачастую взрывоопасным в политическом смысле вопросам об идентичности²⁶. Может даже показаться, что современный

²⁵ Connor S. *The Book of Skin*. London: Reaktion Books, 2004.

²⁶ Benthien C. *Skin: On the Cultural Border Between Self and the World*. New York: Columbia University Press, 2002 (первая публикация на немецком языке: 1999).

кинематограф вновь захватывает те культурно-исторические территории, которые отвергла и покинула современная литература, на этот раз в плане своего собственного медиума.

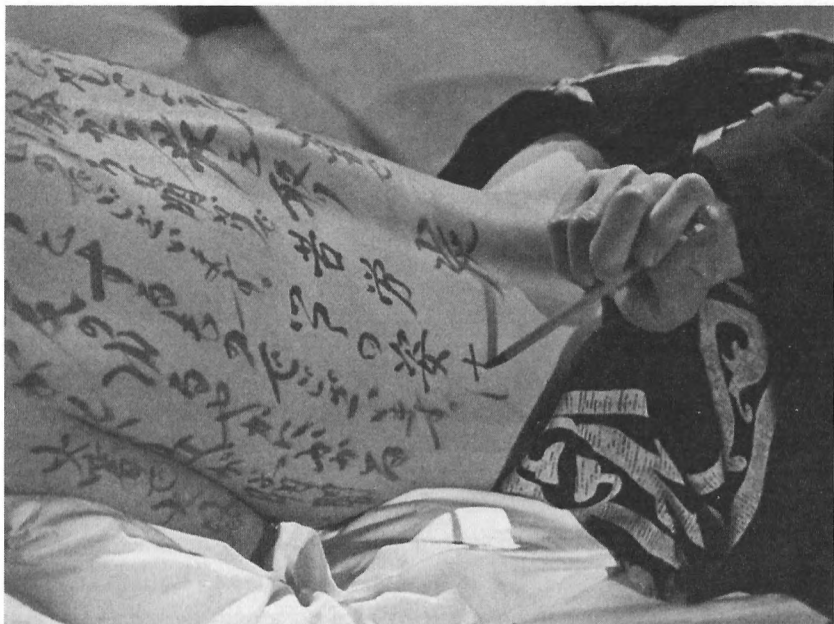
Краткий экскурс поможет нам объяснить, почему кожа во многих отношениях все еще остается важным семантическим и метафорическим полем современной политики идентичности — за пределами политического вопроса о цвете кожи. Кожа — это человеческий орган, самый обширный, но при этом мы неспособны наблюдать ее извне. Таким образом, кожа согласовывает и заново распределяет отношения между внутренним и внешним; она обозначает переходную и нечеткую лиминальность, где «я» становится миром, и наоборот. Кожа также возвращает нас к крупному плану своей драматизацией масштабов и размеров (см. третью главу): с одной стороны, кожа окружает нас целиком, превосходит нашу личность, а с другой — ее текстура и структура невидимы невооруженным глазом. В этом отношении кожа затрагивает основную гипотезу этого исследования — а именно, что в кинематографе смешение, трансформация и трансгрессия между «внутренним» и «внешним», между «Я» и Другим носят основополагающий характер, неотъемлемый и изначальный — и тем самым подтверждает непрерывную связь кинематографа с телом и близость к нему.

У кожи есть своя собственная жизнь. Мы краснеем или бледнеем — эти процессы происходят вне нашего контроля, но они часть нас и тесно связаны с нашими эмоциональными реакциями. Кожа подвержена изменениям: ее можно содрать, поранить, натереть на ней мозоль, она может слезать с нашего тела. Она живет, но в то же время постоянно отмирает, существуя в ускоренном цикле смерти и обновления, хотя мы этого не осознаем. Выражение «сбросить кожу» неслучайно означает также избавление от старой идентичности. Кожа — это оболочка без швов и краев, но ассоциирующаяся также с порезами, надрезами, клеймением, шрамами и ожогами. В культуре кожа

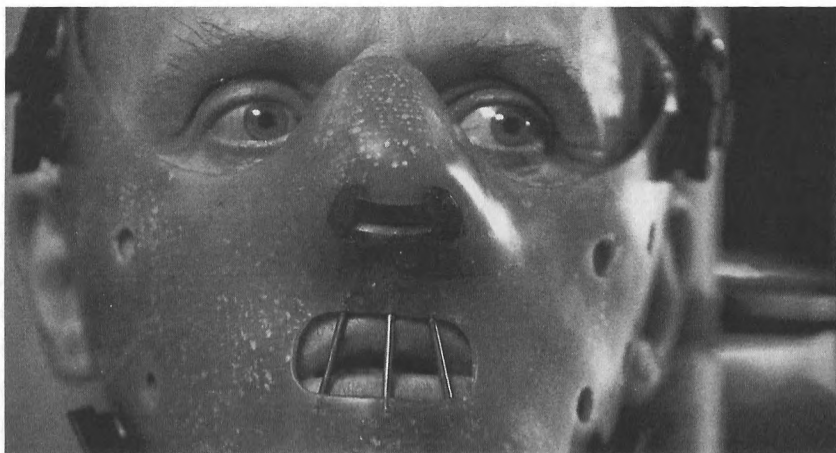
связана также с гендерными стереотипами: мягкая и светлая у женщин, огрубевшая и смуглая у мужчин. Шрамы могут рассматриваться как мужской атрибут, поскольку кожа мужчины сравнивается с панцирем или доспехами, в то время как женская кожа должна быть гладкой и податливой. Мужская кожа — это оболочка или контейнер, а кожа женщины — скорее, поверхность, которая может использоваться в качестве движущейся витрины или приглашающего к взгляду окна: место для демонстрации украшений и драгоценностей, женская кожа становится холстом, на котором ставятся и разыгрываются бесконечные драмы сокрытия и раскрытия, бесстыдства и скромности, выставления напоказ и стыда или закамуфлированного искушения и абсолютной уязвимости. Изображение женщины без кожи является культурным табу, поскольку исторически и художественно женщина представлена в первую очередь своей кожей. С другой стороны, мужчина без кожи — или лишенный кожи — иногда выступал в качестве положительного образа (само)освобождения: от художника-героя в мифе о Марсии до автопортрета Микеланджело в Сикстинской капелле и Робби Уильямса, сначала раздевающегося, а затем снимающего с себя кожу в видеоклипе «Рок-диджей» (Rock DJ, 2000), чтобы привлечь внимание красивых женщин.

И все же подходы, связанные с интересом к коже и контакту, являются не только реакцией на пренебрежение телом и воплощенным восприятием в теории кино. Тот факт, что парадигма глаза / пристального взгляда зашла в тупик, становится очевидным, в том числе и когда мы обращаемся к фильмам, декларирующим приоритет зрения настолько нарочито и избыточно, что их можно даже счесть пастишем или пародией на окулоцентризм²⁷. В начале предыдущей

²⁷ Более подробно об этом см.: Carroll N. The Future of Allusion: Hollywood in the Seventies (and Beyond) // October. 1982. Spring. N. 20. P. 240–264; Harries D. Film Parody. London: British Film Institute, 2000, а также под заголовком постмодернизма в различных эссе: Die Postmoderne im Kino: Ein Reader / ed. by J. Felix. Marburg: Schüren, 2002. См. также интерпретацию синефильской практики: Cinephilia: Movies, Love and Memory / ed. by M. de Valck, M. Hagener. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2005.



Ил. 5.3. Кожа как поверхность, на которой можно писать. «Интимный дневник». Реж. Питер Гринузй. 1995



Ил. 5.4. Рот как угроза. «Молчание ягнят». Реж. Джонатан Демме. 1990

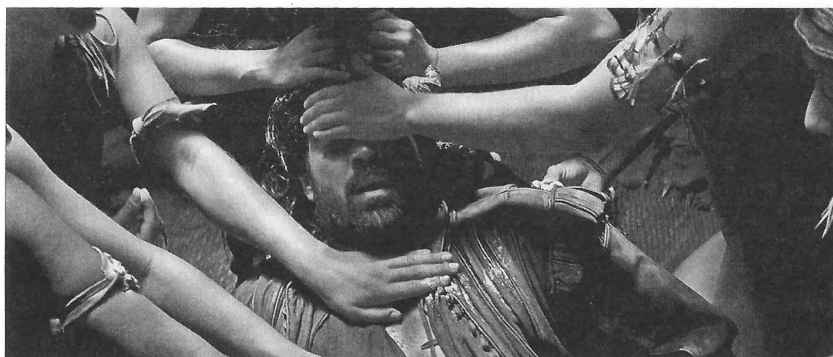
главы мы уже упоминали, что в «Бегущем по лезвию» глаз представлен ключевым мотивом, к чему можно добавить реплику Роя Батти (Рутгер Хауэр), обращенную к создавшему его глаза генетику: «Если бы ты только видел то, что твоими глазами видел я». «Заводной апельсин» Стэнли Кубрика, с его сверхкрупными планами глаза, и «Особое мнение» Стивена Спилберга, в котором фигурируют портативные глаза и похожие на пауков глазоподобные существа, собирающие информацию о готовящихся преступлениях, глазные яблоки как гротескно развоплощенные индикаторы личности, плавающие в полиэтиленовом пакете подобно декоративным рыбкам, и сканирование глаз в универсаме, используемое для распознавания и личного приветствия посетителей, — оба фильма акцентирует окулоцентрическую парадигму до такой степени, что в этом можно увидеть переломный момент: зрение окончательно инструментализируется, вместо того чтобы использоваться рефлексивно или в качестве скрытой оси системы репрезентации. Когда в фильмах специально разыгрывается какая-то теоретическая модель, когда ею размахивают как флагом, когда теория смотрит на нас с экрана, как бы насмехаясь сама над собой, мы понимаем, что владение теорией не обязательно дает нам преимущество над фильмом.

Еще одна картина, которую мы обсуждали в предыдущей главе, — «Молчание ягнят» — иллюстрирует этот амбивалентный статус теоретического знания внутри фильма. Этот фильм провозглашает окулоцентрическую парадигму настолько явно, что его тоже можно воспринимать как пастиш. В классической феминистской теории, как мы уже отмечали, мужчина захватывает центральную позицию в качестве агента и субъекта пристального взгляда — мужчина смотрит, в то время как женщина подвергается взгляду (см. четвертую главу). Главная героиня фильма Клариса Старлинг (Джоди Фостер) неоднократно становится объектом внимательного изучения и разглядывания со стороны мужчин, но она это прекрасно осознает, что

нарочито продемонстрировано сценой, в которой ее окружают агенты ФБР, все в идентичных костюмах и возвышающиеся над ней, чем почти комически подчеркивается гендерный барьер. Но она тоже агент ФБР, новичок, и также обретает фаллическую силу, связанную с обладанием оружием — позицию, традиционно зарезервированную для мужчин. В финальной сцене фильма, когда серийный убийца Буффало Билл следит за героиней с помощью фаллособразного прибора ночного видения, он превращается в пародию на вуайериста и в конце концов беспомощно лежит на спине, пиная ногами воздух — больше похожий на насекомое, чем на человека, скорее Грегор Замза из «Превращения» Кафки, чем хичкоковский Эл Би Джеффрис из «Окна во двор»²⁸.

Фильм Теренса Малика «Новый Свет» подтверждает, что трансформации подверглась не только теория кино — многие современные фильмы крутятся вокруг тех же теоретических вопросов. Если подходить к «Новому Свету» с точки зрения нарратологии (см. вторую главу), то фильм раз за разом ускользает от анализа, поскольку сюжетные связи в нем слабы и свободны. Когда фильм начинает напоминать классическую логику последовательности, но затем отказывается от обратного плана или от соответствия направлению взгляда, разрушаются и структуры видения (см. четвертую главу). Невесомая камера проплывает над землей и водой, не будучи привязана ни к какой антропоморфной позиции наблюдения, при этом меняющиеся за кадром голоса не позволяют выявить прочный и объединяющий центр происходящего — фокализацию. В фильме убедительно показаны провал коммуникации и невозможность взаимопонимания между первыми британскими поселенцами на территории нынешнего штата Вирджиния и коренным населением, и сделано это с помощью изображения ряда контактов и телесных

²⁸ См. также анализ: Buckland W., Elsaesser T. *Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie Analysis*. London: Arnold, 2002. P. 249–283.



Ил. 5.5. Тактильное столкновение. «Новый Свет». Реж. Терренс Малик. 1995

встреч, разворачивающихся на стыке гаптически насыщенных поверхностей. Ткани и сырье, животные и оружие, человеческая кожа и одежда, строительные материалы и телесные жидкости, травы и деревья — тактильные свойства живых и неживых предметов структурируют мир в не меньшей степени, чем коммуникация, которая также основана на прикосновении вследствие несовместимости языковых и культурных систем. В классическом голливудском кино столкновения с индейцами представлены в первую очередь через пейзажи Дикого Запада с их прериями, горными цепями и каньонами (Долина монументов, Скалистые горы и Великие равнины), на фоне которых индейцы всегда показаны глазами колонизатора — как источник неминуемой угрозы и впечатляющее видение, как красочное зрелище или нечто, закамуфлированное ландшафтом до начала внезапной атаки. Постколониальный пристальный взгляд Малика не только выявляет упомянутую выше смену парадигмы с глаза на кожу как интерфейс контакта и коммуникации, но и приближается к исторической правде, которая состоит в том, что многие индейцы погибли не в бою, а от микробов, инфекций, респираторных и венерических заболеваний, тифа, алкоголизма и других пагубных последствий их контактов с колониалистским Другим.

С этой точки зрения сдвиг в сторону прикосновения / кожи становится также (возможно, извращенным) ответом на тупиковую ситуацию на уровне глаза / пристального взгляда, альтернативным набором насущных вопросов, а не просто дополнением визуального гаптическим в оркестре чувственных ощущений как синестетическом *Gesamtkunstwerk*, или тотальном произведении искусства. В любом случае, в переходе к парадигме контакта нет никакого очевидного прогресса, поскольку ситуация остается принципиально амбивалентной. Ведь, как мы видели на примере «Столкновения» или патологического желания Буффало Билла одеться в чужую кожу, призыв «протянуть руку и дотронуться до кого-то» сам по себе полон

внутренних противоречий: эта альтернатива, идеализируемая в качестве более равноправной или горизонтальной формы интерсубъективности в сравнении с иерархическими пирамидами, свойственными скопическому режиму, тоже ведет к непредусмотренным последствиям. Поэтому ценность прикосновения / кожи как когнитивной модели может заключаться не в обеспечении телесного понимания, а, скорее, в указании на насильственные столкновения, убийственные сверх-идентификацию и поглощение, этническое недопонимание и расистские предрассудки. В «Столкновении» это точно иллюстрируется — попытки достигнуть эмпатической близости и понимания неизменно приводят к обратному эффекту: в этом фильме за гневом кроется стремление к нежности, агрессия является извращенной формой любви, а сексуальное домогательство и ужас перед чужим прикосновением становятся наиболее типичной реакцией на близость тела Другого. Таким образом, сдвиг от взгляда к прикосновению не означает перехода от следящего, контролирующего и наказывающего глаза к ласкающей руке. Напротив, кожа связана с противоречиями, которые не стоит игнорировать, если мы не хотим обременять новую парадигму чрезмерным требованием решить разом все накопленные предыдущими теориями проблемы.

Мотив контакта и прикосновения играет важную роль и в других, не испытывавших столь сильного влияния феноменологии теоретических школах, которые, скорее, можно отнести к направлению «постколониальных исследований». Хамид Нафиси, например, ввел понятие «акцентированного» кинематографа, признаки инаковости которого являются следствием не только личного опыта миграции и изгнания, пережитого авторами, но и (кустарного) кинопроизводства. Эти фильмы возникают не в качестве прямой оппозиции к существующим институтам, а заполняют то, что Нафиси называет «пустотами» в этих институтах; их авторы продуктивно используют эти пограничные пространства перехода для создания кино,

призванного разным образом способствовать контактам: с утраченной родиной или с утопическим будущим, между людьми различного этнического происхождения или внутри географически разбросанных диаспор. Для кинематографа, ориентированного на транснациональную аудиторию и зачастую создаваемого людьми, живущими на чужбине или рожденными в семьях мигрантов, типична «тактильная оптика», приоритет которой отдается не-визуальным, гаптическим и обонятельным образам и воспоминаниям, что подчеркивает их непубличное, приватное и интимное происхождение²⁹. В противоположность Маркс Нафиси разделяет характерную для культурологии парадигму «репрезентации», однако многие из рассматриваемых им фильмов возникли в религиозных и культурных контекстах, которым свойственны представления о визуальности и репрезентации, сильно отличающиеся от западных, даже если сами эти авторы принадлежат к западным иммигрантским общинам. Напряжение между видимым, скрытым, косвенным и гаптическим позволяет активизировать много уровней памяти и вызвать чувство утраты, которое связано с опытом прошлого, чаще всего разделяемым в таких формах восприятия близости, как запах или прикосновение.

Эта позиция открывает широкий горизонт этнографической и антропологической кинопрактики, как и постколониальных теорий кино и способов их применения, но здесь мы можем затронуть их лишь поверхностно. Этнографический кинематограф восходит к документальному кино и таким важным его представителям, как Роберт Флаэрти и Жан Руш, начинавшим еще в первой половине XX века. Хотя этнография стала одной из первых дисциплин, в рамках которой кино стали активно использовать в качестве «наглядного свидетельства», а практику его применения этнография и кинотеория начали критически осмыслять и по-настоящему обогащать друг

²⁹ Naficy H. *Accented Cinema: Exilic and Diasporic Filmmaking*. Princeton (NJ), Oxford: Princeton University Press, 2001. P. 28–30.

друга только в 1980-х годах. Составленный Робертом Стэммом список бесконечных научных направлений, которые появились за последние два десятилетия, демонстрирует продуктивность исследований, возникших на границе этнографии и теории кино:

«... анализ репрезентации «меньшинств»; критика империалистических и ориенталистских медиа; исследования колониального и постколониального дискурсов; теории «третьего мира» и «третьего кинематографа», движущихся в направлении «мирового кино»; исследования «коренных» медиа; изучение кинематографа «меньшинств», «диаспор» и «изгнанников»; исследования проблемы «белых»; а также работы в области антирасистской и мультикультурной медиапедагогике³⁰.

Хотя в центре внимания исследований первой волны были в основном репрезентативные истории и стратегии групп меньшинств (геев и лесбиянок, негров и индейцев в США, трудовых мигрантов в Европе и т. д.), позднее критики обратились к локальным версиям и адаптациям глобальных достижений. С этой точки зрения они также интересовались восприятием доминирующего медиаконтента малыми сообществами, заимствованиями медиа в диаспорах или творческим самораскрепощением с помощью кино, давая практическое обоснование таких понятий, как «компромиссное» (*negotiated*) или «сопротивляющееся» (*resistant*) прочтение (Стюарт Холл), «глокализация» (*glocalisation*, Роланд Робертсон) или «текстуальное браконьерство» (*textual poaching*, Генри Дженкинс). Эти разнообразные направления объединяет интерес к зонам контакта между фильмом и зрителем, возникающим вокруг расы, этничности, сексуальной ориентации, гендера и культуры, активистское

³⁰ Stam R. *Film Theory: An Introduction*. Malden (MA), Oxford: Blackwell, 2000. P. 272.

взаимодействие с (положительной и отрицательной) силой медийных стереотипов, а также попытки разработать модели прямого обмена утверждающей, политической и социальной энергиями³¹.

Даже кинотеория Зигфрида Кракауэра, которая, наряду с наследием Андре Базена, традиционно считается классической теорией фильмического реализма, не раз ссылается на соматико-феменологическое, а также психосоциологическое понимание отношений между зрителем и фильмом. Можно утверждать, что Кракауэр в действительности выступает не за реалистическую репрезентацию (неопосредованного) внешнего мира или за наивный миметический реализм, а, скорее, интересуется материальными фрагментами неидентичных объектов, влияющими на субъект после момента идентификации. Последствием этой взаимосвязи — и точкой схода мыслей Кракауэра — является теория истории, которая пытается восполнить исчезнувшее материальное существование истории с помощью непрерывной эфемерности движущегося изображения³². Во введении к «Природе фильма» Кракауэр пишет, что как зрители мы «впитываем то, что кажется неважным» и что «путь <...> проходит от телесного и через него к духовному». В главе о зрителе он утверждает, что «в отличие от других видов изображений, экранное влияет прежде всего на чувства зрителя, — его физиологическая природа реагирует прежде, чем его интеллект». А в заключении появляется замечание, которое акцентирует внимание скорее на вовлеченности и вплетенности тела в материальный мир, чем на развоплощенном взгляде и объективизированной точке зрения, обычно ассоциирующимся с реализмом: «Следовательно, нам необходимо не прикасаться к реальности лишь кончиками пальцев, а крепко обнимать ее и обмениваться с ней

³¹ См. в качестве небольшого примера: Shohat E., Stam R. *Unthinking Eurocentrism: Multiculturalism and the Media*. London, New York: Routledge, 1994; *Questions of Third Cinema* / ed. by J. Pines, P. Willemsen. London: British Film Institute, 1989.

³² См.: Robnik D. *Siegfried Kracauer // Film, Theory and Philosophy: The Key Thinkers* / ed. by F. Colman. Montreal: McGill-Queens University Press, 2009. P. 40–50.

рукопожатиями»³³. Тот специфический тип современности, который находит свое выражение в кино и в других видах массовых развлечений, не являющийся ни полностью рационализированным и абстрагированным опытом, ни в полной мере висцеральным, обеспечивает, с точки зрения Кракауэра, доступ к противоречивым и сложным процессам, формирующим XX век.

В амбивалентном отношении Кракауэра к основанным на теле современным масс-медиа можно усмотреть как положительные, так и отрицательные стороны ориентированной на феноменологию кинотеории. С одной стороны, это серьезная попытка как можно ближе подойти к феномену без готового вердикта или заранее установленных представлений о его смысле, в чем часто обвиняют идеологическую критику, психоаналитическую теорию или семиотику. Если мы действительно хотим добраться до вещей, их подлинных качеств и неотъемлемых атрибутов, мы должны пробовать по-настоящему непредвзято изучать то, что показывает и открывает нам кинокамера. С другой стороны, гаптический поворот и другие основанные на теле подходы к рассмотрению киноопыта могут привести к огульной, всеохватывающей и беззаботной теории чувственного раскрытия. Поэтому одной из ключевых задач этой теоретической школы станет поиск баланса между подобными крайностями, сохранение критически пронизательной и эстетически осведомленной восприимчивости, а также внимания к современному зрителю, который все чаще меняет неподвижность кресла в кинозале на динамичные перемещения, обеспечивающиеся портативными аудиовизуальными устройствами.

³³ Кракауэр З. Природа фильма. Реабилитация физической реальности. М.: Искусство, 1974. С. 22, 216, 378. См. также: Koch G. Siegfried Kracauer: An Introduction. Princeton (NJ): Princeton University Press, 2000; Hansen M. With Skin and Hair: Kracauer's Theory of Film, Marseille 1940 // *Critical Inquiry* 19. 1993. Spring. N. 3. P. 437–469; Cinema and Experience: Siegfried Kracauer, Walter Benjamin, and Theodor W. Adorno. Berkeley (CA): University of California Press, 2012; Elsaesser T. Siegfried Kracauer's Affinities // *Necsus: European Journal of Media Studies*. 2014. Spring. N. 5. Ту же работу см. по ссылке: necsus-ejms.org/siegfried-kracauers-affinities.

Глава шестая. Кино как орган слуха: акустика и пространство

«Она» — Мультисенсорность — Звук как пространственное явление —
Немое кино — Появление звука — «Поющие под дождем» — Звук
в классическом кино — В кадре / за кадром — Многозначность
звука — Акусметр (Мишель Шион) — Звук и психоанализ —
Переворот в иерархии звука и изображения — Объемное звучание —
Материальность и пластичность

Замкнутый и малообщительный офисный сотрудник, чья работа — проявлять участие к другим людям и формулировать то, что сами они не могут выразить, устанавливает на свой компьютер новую операционную систему, взаимодействующую с пользователем через голосовой интерфейс. Аватаром он выбирает соблазнительный женский голос и вскоре влюбляется в этот развоплощенный звуковой образ, который так внимателен к его тревогам и печалям. Он зарабатывает на жизнь написанием любовных писем за людей, неспособных выразить свои чувства в словах, и, почти как он сам, эта ОС оказывается способна подобрать ключ к его внутреннему миру и успокоить его переживания буквально одним лишь голосом. Фильм Спайка Джонза «Она» — гибрид романтической комедии и научной фантастики — с неожиданной точки зрения рассматривает эмоциональные отношения двух существ в век повсеместного распространения компьютерных технологий. Интимность и чувственность человеческого голоса становятся толчком к развитию этого странного романа. Как и следовало ожидать, обоим участникам, поставленным в рамки столь необычной комбинации жанров, придется нелегко. Влюбленному Теодору (Хоакин Феникс) становится мало виртуального, хотя и почти физически осязаемого присутствия ОС Саманты (Скарлетт Йоханссон). Она тоже хочет дать своему голосу телесную жизнь. Для этого Саманта нанимает живую девушку-двойника, действиями которой руководит через наушники. Следуя указаниям операционной системы, девушка разыгрывает перед Теодором эротический сценарий, который, разумеется, идет кувырком, как только Теодор осознает, что его фантазии воплотились в настоящее тело. Онтологическую связь между голосом и телом разорвать не так-то просто, равно как и восстановить их единство, во всяком случае — в глубоких и эмоционально насыщенных отношениях.

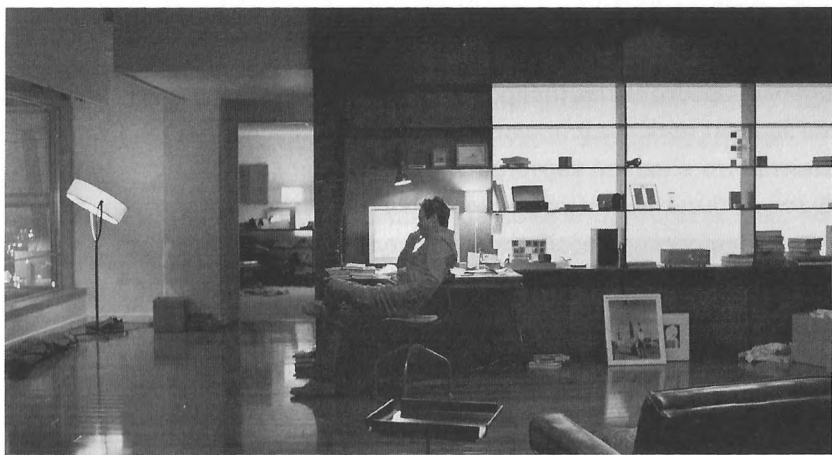
В фильме «Она» представлен мир ближайшего будущего, где технологии вышли за рамки клавиатурного ввода и тачскрина; мир, в котором бесчисленные цифровые сервисы взаимодействуют с людьми

в основном посредством звуков, что создает трехмерный эффект погружения и обволакивающего присутствия. Труд стал тесно связан с эмоциями и перестал быть материальным, а физическое производство перенесено неизвестно куда, не видно и недоступно. Но эта кажущаяся свобода от желаний ничуть не изменила эмоциональные потребности людей, которые больше нуждаются в нежности и ласке, чем в грязном сексе¹. Иначе говоря, не только кожа, а все человеческое тело, как уже говорилось в предыдущей главе, предстает в виде чувственной поверхности, обволакивающей тело и предоставляющей мощный поток ощущений. Однако из-за такой открытости ощущениям люди оказываются более уязвимыми и эмоционально нестабильными. В пастельных тонах и рассеянных цветовых пятнах, созданных оператором Хойте ван Хойтема, нам предстает мир, где «я» пытается сделать себе прививку от сопереживания нуждам окружающих и от постоянного напряжения сетевого сообщества. Для этого люди создают себе уютный мягкий пузырь из звука и света — основных строительных материалов, применяемых кинематографом.

Как уже говорилось в предыдущей главе, киноведение все чаще признает, что кино всегда обращается к зрителю мультисенсорно — через несколько органов чувств сразу. Соответственно, важнее становятся исследования роли синестезии (объединения двух независимых областей восприятия) и интермодальности (способности выстраивать ощущения, полученные от разных органов чувств, в единую связную схему)². При этом по-прежнему нет полного согласия насчет роли и значимости различных каналов восприятия (визуального, акустического, тактильного и т. д.), как и насчет их взаимосвязей в рамках кинематографического опыта. Изменения в критических

¹ См.: Meilicke E. Come Spoon Me: Zu Her von Spike Jonze // Cargo. 2014. March. N. 21. P. 11–15.

² Новые публикации по исследованиям синестезии: Cytowic R. E. Synesthesia: A Union of the Senses. 2nd ed. Cambridge (MA): MIT Press, 2002; Synesthesia: Perspectives from Cognitive Neuroscience / ed. by L. C. Robertson, N. Sagiv. Oxford: Oxford University Press, 2004; Synästhesie-Effekte: Zur Intermodalität der ästhetischen Wahrnehmung / ed. by R. Curtis, M. Gloede, G. Coch. Paderborn: Fink, 2009.



Ил. 6.1. Аффективность и чувственная оболочка голоса. «Она». Реж. Спайк Джонз. 2013

подходах — например отход от принятия глаза как органа развоплощенного взгляда к пониманию тела в целом как фундаментальной основы любого опыта (подробнее в предыдущей главе) — всегда также зависят от более широких культурных трансформаций. Важно помнить, что в нашей картографии кинотеории не существует какого бы то ни было явно выраженного прогресса, в ней отсутствует линейное продвижение к воображаемой цели — даже при том, что переход от внешнего и удаленного наблюдателя (рамка) к внутреннему и непосредственному участнику (мозг) может вызвать такую интерпретацию. В последние 80 лет в исследованиях кино (как и в культурологии вообще) феноменологико-реалистические модели то брали верх над конструктивистско-формалистскими идеями, то уступали им. Если придерживаться этой схемы, то методы, объединенные в этой главе вниманием к слуху и звуку, можно отнести к парадигме феноменологического и чувственного воплощения кинематографического опыта.

Перед тем как приступить к рассмотрению звуковых ландшафтов кинематографа, следует подчеркнуть, что, используя словосочетание «орган слуха» в названии главы, мы вовсе не собираемся рассматривать акустику как носитель информации и канал коммуникации, дополняющий изображение. Звук для нас — не просто приложение к визуальной информации. Как мы уже в общих чертах описали во вступительном обсуждении фильма «Она», звук в нашем представлении играет в большей мере направляющую роль: он в прямом и переносном смысле закрепляет положение тела зрителя в пространстве (стабилизируя тем самым самовосприятие как воспринимающий субъект):

Основной «антропологической» задачей слуха <...> является стабилизация нашего тела в пространстве, удержание его в вертикальном положении, ориентация в трех измерениях и, прежде всего, обеспечение безопасности по всем направлениям — в том

числе со стороны тех зон и объектов, которые недоступны нашему зрению, в особенности в отношении того, что происходит у нас за спиной. Глаз ищет, чем можно поживиться, ухо же слышит то, что может поживиться нами. Ухо — это орган страха³.

В предыдущей главе, посвященной коже и прикосновению, мы утверждали, что включение тела в теорию кино — способ выйти из тех тупиков, в которые зашла теория репрезентации, а также привлечь более разнообразные подходы к концептуализации кинематографического опыта. В этом смысле пристальное внимание, уделенное коже, сродни рассмотрению и других частей тела (в данном случае — уха) в качестве центральных элементов восприятия, познания и опыта. Основным различием между двумя этими объектами исследования является то, что кожа остается внешним покровом тела, тогда как ухо позволяет кинематографическому опыту глубоко проникать во внутреннее «я» зрителя (и слушателя)⁴. Более того, акцент на слухе и звуке напрямую подчеркивает пространственность кинематографического опыта: мы можем услышать то, что происходит за углом, можем слышать сквозь стены, в полной темноте и при слепяще ярком освещении — то есть там, где зрение оказывается бесполезным. Многие традиционные подходы основаны на том, что кинозритель рассматривается как рациональный потребитель информации, целенаправленно обрабатывающий ее объективным образом. Анализ слухового восприятия смещает фокус нашего внимания на такие факторы, как чувство равновесия и чувство пространства. Зритель перестает быть пассивным получателем визуальных образов на острие оптической пирамиды и становится вполне телесным существом, включенным в акустическую, пространственную и аффективную ткани фильма. Несомненно,

³ Schaub M. Bilder aus dem Off: Zum philosophischen Stand der Kinotheorie. Weimar: VDG, 2005. P. 76.

⁴ Ради терминологической последовательности и простоты языка в этой главе мы будем придерживаться термина «зритель», хотя более точным в этом контексте было бы что-то вроде «потребителя аудиовизуального контента».

предметом обсуждения должно стать и бурное развитие технологий записи и воспроизведения звука, начавшееся в 1970-е годы. Рассматривая этот аспект, следует дать голос и теоретикам, чьим предметом изучения является главным образом звук в кинематографе.

Данная глава разделена на три части, у каждой из них свой теоретический и исторический контекст. В первой части речь пойдет о так называемом немом кино и одном из самых значительных преобразований в истории кинематографа — появлении звуковых фильмов. С самого начала кино пытались синхронизировать визуальные образы и сопровождающие их звуки, наложить звук на изображение. С теоретической точки зрения, появление звукового кинематографа поставило вопрос о единстве и разделении тела и голоса, о целостности человеческого тела в кино. Вторая часть главы посвящена роли звука в классическом кинематографе и способности (трехмерного) звука наделить (двухмерное) изображение осязаемостью, протяженностью и формой. Здесь вновь подчеркивается, как нестабильна (в конечном счете хрупка) связь между телом и голосом, которая в классическом кино выражается в преимущественно иерархической подчиненности звука изображению (то, что мы слышим, отражает и дополняет то, что мы видим). В третьей части с точки зрения истории кино рассматривается эпоха блокбастеров, когда развитие звуковых технологий (Dolby, Surround Sound, THX, sound design) сильно изменило структуру кинематографического опыта и перекроило многие иерархические связи эпохи классического кино, включая и отношения зрительного образа и звука. В долгосрочной перспективе эти технологические новшества сыграли свою роль в подготовке почвы для совершенно преобразенной артикуляции пространства в эпоху мобильных медиа, характеризующихся вариативностью и модульным принципом построения, а также новой материальностью и гибкостью звука. Эта часть главы переносит нас в эру iPod'ов и сотовых телефонов, в эру, где звук больше не предполагает привязки к конкретной пространственной точке,

а становится чем-то вроде мобильного облака или невидимого плаща, который мы можем накинуть в стремлении защититься от (акустических) посягательств шумной окружающей среды. Современный мобильный опыт существования в городской среде находит выражение в индивидуальном звуковом ландшафте, переопределяющем связи между (окружающим) пространством, (замкнутым в нем) субъектом и (действующими извне) технологиями. Так, возросшее внимание к мелодиям и ритмам, к шепотам и крикам, к шумам и воцаряющейся время от времени тишине, которые постоянно окружают нас, становится толчком к появлению нового междисциплинарного направления — исследований звука⁵.

Начнем с исторически наиболее удаленного от нас периода. Мы уже неоднократно подчеркивали важность изучения раннего кинематографа — не только для пересмотра исторических оценок, но и для формирования предпосылок новых теоретических построений. Не что подобное произошло, когда историки кинематографа сделали открытие: на самом деле немое кино никогда не было беззвучным. Наоборот, для фильмов, снятых до 1930 года, было характерно огромное разнообразие акустического сопровождения — от японских рассказчиков-комментаторов (бэнси) до больших симфонических оркестров в роскошных кинозалах, от специально разработанного кинооргана до работы профессиональных шумовиков. Текстуальное единство фильмов, снятых до прихода звука в кинематограф в конце 1920-х, было менее стабильным: использование стороннего аккомпанемента всегда несло в себе угрозу привнесения новых смыслов в зрительные образы⁶. Вплоть до (неизбежной) стандартизации, вызванной появлением звукового кино, каждый показ становился уникальным

⁵ См. два сборника, свидетельствующих о закреплении этой области исследований в качестве отдельной дисциплины: *Sound Studies* / ed. by M. Bull. New York: Routledge, 2013; *The Sound Studies Reader* / ed. by J. Sterne. London: Routledge, 2011.

⁶ См.: Marks M. *Music and the Silent Film: Contexts and Case Studies, 1895–1924, Film and Culture*. Oxford: Oxford University Press, 1997; *The Sounds of Early Cinema* / ed. by R. Abel, R. Altman. Bloomington (IN): Indiana University Press, 2001; Altman R. *Silent Film Sound, Film and Culture*. New York: Columbia University Press, 2004.

перформативным событием, чье акустическое оформление и реализация отличали его от всех остальных демонстраций того же фильма⁷. В таком случае смысл создается не только в пространстве самого фильма, но и в пространстве кинозала. В теоретических исследованиях, посвященных слуху, положению зрителя в том переменном перформативном пространстве, где кино сформировалось как специфическое искусство, уделяется немало внимания.

Назначение этих звуков (самых разнообразных и извлеченных разнообразными способами) могло быть различным: это и синхронизация звука и изображения в стремлении связать их воедино — как дополняя одно другим, так и противопоставляя их; и желание создать ощущение иронии или вызвать другое аффективное состояние. Тенденция к синхронизации уходит корнями к самым истокам кинематографа: Томас Алва Эдисон создал кинетоскоп (выставлявшийся на ярмарках ящик с глазком-окуляром, через который единственный зритель мог видеть движущиеся изображения; считается одним из предшественников кинематографа) как дополнение к своему фонографу — прототипу звукозаписывающих и звуковоспроизводящих устройств, использовавшему восковой цилиндр. Известно высказывание Эдисона о том, что кинетоскоп со временем будет давать глазу то, что дает уху фонограф. Таким образом, мы видим, что уже на заре истории кино как медиума движущееся изображение могло восприниматься как дополнение к звуку, что противоречит привычному представлению о том, что звук лишь дополняет изображение (либо отвлекает от него).

Важно понимать, что «нехватку», которой ретроспективно характеризуют дозвуковой кинематограф, работавшие в то время режиссеры необязательно воспринимали как таковую. Как раз наоборот,

⁷ Теоретическое рассмотрение звука с точки зрения его перформативности, материальности и вариативности предлагается Риком Олтменом. См.: Altman R. Cinema as Event // Sound Theory, Sound Practice / ed. by R. Altman. London, New York: Routledge, 1992. P. 1–15.

в немом кино имеется огромное количество весьма изобретательных примеров визуализации звука: крупные планы прислушивающегося уха; ноги, ступающие на цыпочках по дорожке; люди, удивленно оборачивающиеся при внезапно раздавшемся голосе или звуке; эффектные короткие кадры с церковными колоколами и музыкальными инструментами, с барабанами и артиллерией. Мы видим, как люди реагируют на звук — точно так же, как видим их физические и психологические реакции на лица и тела. Хрестоматийные примеры визуальной материализации звука на экране — паровые свистки в «Метрополисе» Фрица Ланга, когда стремительно вырывающийся из труб дым переносит звук в изображение; звуки трубы в «Последнем человеке» Фридриха Вильгельма Мурнау, где развоплощенная камера перелетает от инструмента к уху человека в окне, преобразуя пространство звуковых волн в динамичное движение камеры; или выстрелы, раздающиеся в «Последнем приказе» Джозефа фон Штернберга: само стреляющее оружие не показано, но на экране мы видим стремительно взлетающих птиц, которых вспугнул громкий звук.

Теоретики позднего немого кино, разумеется, видели в надвигающемся внедрении звуковых технологий утерю кинематографом своеобразия и выразительности. С их точки зрения, звук искажал и разлагал вид искусства, только-только подошедший к этапу зрелости, сводя его к банальному показу «заурядных разговоров». По мнению убежденного сторонника немого кино Рудольфа Арнхейма, звук превратил двухмерное изображение, никогда на деле не претендовавшее на абсолютную «реалистичность», а скорее подчеркивавшее фигуративно-формальные качества репрезентации (см первую главу), в иллюзорную перспективу, спроецированную на трехмерную реальность:

Акустическая составляющая доводит иллюзию до совершенства. Край экрана перестает быть рамкой, он становится границей целого, театрального пространства: звук преобразует экран



Ил. 6.2. Визуализация звука парового свистка. «Метрополис». Реж. Фриц Ланг. 1927

в объемную сцену. Одна из уникальных привлекательных черт кино как вида искусства — то, что в каждом кадре происходит состязание: фрагментация образов и движения на плоской поверхности против пластичных тел и движения в пространстве. Звук практически полностью уничтожил эту двойную игру, столь важную с эстетической точки зрения⁸.

Арнхейм справедливо полагал, что, в отличие от воспроизведения изображений, подразумевающего переход от трех измерений к двум, воспроизведение звука не влечет за собой такой же потери глубины информации. Результатом механического воспроизведения звука является такое же, как и в случае первоисточника, распространение акустических колебаний в пространстве. Таким образом, механически воссозданная копия звука в некотором смысле оказывается ближе к повторному исполнению оригинала, чем к репродукции или репрезентации. На основании этого факта Арнхейм делает вывод, что звук превращает фильм из формально абстрактного способа (двухмерной) репрезентации в медиум, характеризующийся (трехмерным) миметическим реализмом. Эти рассуждения Арнхейм подтверждает еще одним аргументом против дополнения кино (предварительно записанным и синхронизированным) звуком: он касается специфичности медиумов и их диффузности. Для Арнхейма звуковой фильм — это попытка скрестить две несовместимые системы художественного выражения: последовательность визуальных образов немого фильма и звуковую дорожку радиоспектакля. Массовое распространение радио в 1920-е годы действительно спровоцировало некоторое количество творческих экспериментов, с готовностью принятых новым (на тот момент) медиумом. Хорошо

⁸ Arnheim R. Der tönende Film // Die Weltbühne. 1928. October 16. N. 42. P. 601–604; цит. по: Arnheim R. Die Seele in der Silberschicht: Medientheoretische Texte: Photographie — Film — Rundfunk. Frankfurt / Main: Suhrkamp, 2004. P. 67–70, здесь 68.

известны так называемый звуковой фильм без изображения — «Уикенд» Вальтера Рутtmана — и радиопостановка Бертольта Брехта о перелете Чарльза Линдберга через Атлантику. В целом, зарождавшаяся тогда теория радио интересовалась участием и взаимодействием, то есть возможностью слушателя отвечать и реагировать на сообщения, как с точки зрения социальных отношений, так и в аспекте технического развития медиума — что напоминает более поздние исследования интерактивности видео и, в последнее время, интернета. В то же время ряд работ помещает такие важные аспекты звука, как ритм, синкопирование и темп, в рамки более общих теорий современности. Эти исследования показали, что даже немое кино обострило физическое восприятие звука и ритма, в том числе посредством переноса звука в визуальный регистр, а также что теории монтажа (важнейшего атрибута кинематографа) руководствовались не только традиционным — тональным — пониманием музыки, но и вбирали в себя восприятие ритма, интервала и такта, основываясь на западной и на иных музыкальных традициях, на авангарде и популярных формах⁹.

Итак, с точки зрения многих критиков конца 1920-х годов, появление звука вовсе не означало прогресса в развитии кинематографа как вида искусства — для них звуковое сопровождение стало лишь добавленным к фильму слоем (вульгарной) иллюзии. Разочарование развилось в ощущение утраты особой ауры кино: неужели кинематографу не удалось заставить «замолчать» этот и так (слишком) шумный современный мир? Жестикуляция Асты Нильсен, лицо Греты Гарбо или мимика Луизы Брукс красноречивее чего бы то ни было отражали «сущность» кинематографа. Но даже такие критики, как Арнхейм, отдавали себе отчет в том, что битвы «за» или «против»

⁹ См.: Guido L. L'Âge du rythme: Cinéma, musicalité et culture du corps dans les théories françaises des années 1910–1930. Lausanne: Éditions Payot, 2007; Wedel M. Der deutsche Musik im: Archäologie eines Genres 1914–1945. Munich: edition text + kritik, 2007; Cowan M. Technology's Pulse: Essays on Rhythm in German Modernism. London: IGRS Books, 2012.

звука в кино ведутся и выигрываются не в работах теоретиков. Исход противостояния решался в билетных кассах и в офисах крупных компаний (дело не только в безусловной популярности зазвучавшего кино у зрителей — ускорить распространение звука в кино помогли состоятельные и влиятельные компании электротехнической отрасли). Учитывая то, каких расходов требовало внедрение этих технологий и установка соответствующего оборудования, можно лишь удивляться тому, насколько быстро звуковое кино распространилось по всему миру и как стремительно установились соответствующие технические нормативы. Становление эстетических стандартов заняло несколько больше времени, но после короткого (и с точки зрения сегодняшнего дня все еще интересного) переходного периода открытости всякого рода эстетическим экспериментам киноиндустрия пришла к классической закрытой форме, в которой звук был успешно, практически незаметно для зрителей интегрирован в стилистическую систему, сформировавшуюся и ставшую общепринятой еще в 1920-е годы. Именно такие отношения изображения и звука стали предметом саморефлексии звукового кино с точки зрения его медийных, материальных и онтологических свойств. Они были остроумно отображены в ряде фильмов, среди которых «Поющие под дождем» — высшее достижение в цикле мюзиклов, созданных в 1950-е годы Джином Келли и Стэнли Доненом.

Героиня этой картины Лина Ламонт (Джин Хэген) — голливудская звезда, карьере которой серьезно угрожает приход звука в кино: ее резкий, «каркающий» голос совершенно не подходит для звукозаписи. В первом звуковом фильме Лины ее дублирует молодая и талантливая актриса — Кэти Селден (Дебби Рейнолдс). Эта подмена скрывается от публики, пока на премьере Лину Ламонт не просят исполнить песню из фильма вживую. Она выходит на сцену и шевелит губами, а Селден поет за кулисами — но в какой-то момент занавес открывается: тайное становится явным, обнажается несоответствие

изображения (Ламонт) и звука (Селден). Тело и голос больше не связаны, и эта сцена возвращает их техническую разъединенность в съемочном процессе, которая обычно остается тайной, но в этом эпизоде раскрывается как перед публикой в кадре (гости на премьере), так и перед зрителями фильма (смотрящими это кино). «Поющие под дождем» — ироничный саморефлективный комментарий о переходе от немого кино к звуковому, а также о «природе» синхронизации звука. Сами отношения между телом и голосом поставлены под вопрос: в фильме они многократно проигрываются на разных уровнях, в основном ради комического эффекта. Кажущаяся нам столь очевидной (в повседневной жизни) онтологическая связь между звуком и его источником стирается и полностью аннигилируется в технологических условиях звукового кинематографа¹⁰.

В «Поющих под дождем» разными способами на экран выносятся разрыв привычной связи между голосом и телом, а также даются отсылки к спорам, характерным для эпохи становления звукового кино, когда ряд критиков и кинематографистов отказывались принимать новую технологию¹¹. Характерным признаком этого перехода стало то, что, благодаря радио, а также растущей популярности граммофона и появлению песен-хитов, в маркетинговой машине киноиндустрии, помимо лица и тела актера, важным элементом стало и его акустическое присутствие. Впрочем, рассмотренный выше эпизод иллюстрирует и то, как звук «воплощает» изображение: зрение всегда куда-то направлено, мы можем видеть только в одном направлении, а слух является трехмерным пространственным восприятием, обращенным во все стороны, что позволяет ему создавать акустическое пространство для нас.

¹⁰ Чтобы получить представление о критических подходах к фильму, см. следующие публикации: Cohan S. Case Study: Interpreting Singin' in the Rain // *Reinventing Film Studies* / ed. by C. Gledhill, L. Williams. London: Arnold, 2000. P. 53–75. Также см.: Wollen P. Singin' in the Rain. London: British Film Institute, 1992.

¹¹ В то время как в «Поющих под дождем» переход к звуковому кино представлен в комедийной форме, в «Звезде без света» с Эдит Пиаф в главной роли тот же сюжет решен в трагическом ключе.



Ил. 6.3. Трудности перехода к звуку, воплощенные актрисой и ее (голосовым) дублером. «Поющие под дождем». Реж. Стэнли Донен, Джин Келли. 1952

В классическом кинематографе звук обычно анализируется в связи с изображением (и в зависимости от него). Рассматривается, является ли звук внутрикадровым или закадровым (то есть присутствует ли источник звука в кадре), диегетическим или недиегетическим (то есть является ли источник звука частью нарративного мира фильма), синхронизированным или несинхронизированным (то есть раздается ли он одновременно с показом его источника на экране), а также отношения между этими параметрами¹². Часто анализ ведется с точки зрения борьбы звука с изображением за доминирующую позицию и выход из зависимого положения; преобладают такие термины, как «иллюстрация», «аккомпанемент», «контрапункт», а также «конфликт». Большинство исследователей приходят к выводу, что в классическом кино повествование, реализация сюжета средствами кино, является целью, которой подчинены все остальные параметры (монтаж, операторская работа и звук)¹³. Альтернативной точки зрения придерживаются Джеймс Ластра, акцентирующий внимание на исторически сформировавшейся взаимозависимости различных звуковых медиа, и Сара Козлофф, которая анализирует роль закадрового голоса в классическом кино, смещая угол рассмотрения к исследованию нарратива как комплексного опосредованного акта передачи информации. В контексте, включающем в себя телевидение, радио и другие СМИ, и Ластра, и Козлофф подчеркивают роль звука не только как средства усиления видимого, но и как фундаментальной, неотъемлемой составляющей создания классического нарратива¹⁴.

Придерживаясь нашего подхода, ориентированного на тело зрителя и связанные с ним формы восприятия, мы непременно выйдем

¹² С примерами анализа такого типа можно ознакомиться в различных учебных пособиях, напр.: Bordwell D., Thompson K. *Film Art: An Introduction*. 4th ed. New York: MacGraw-Hill, 1993. P. 292–332.

¹³ В рамках различных теоретических подходов к этому выводу приходят и Дэвид Бордуэлл (Bordwell D. *Narration in the Fiction Film*. London: Methuen, 1985), и Стив Нил (Neale S. *Cinema and Technology: Image, Sound, Colour*. Bloomington (IN): Indiana University Press, 1985).

¹⁴ Lastra J. *Sound Technology and the American Cinema: Perception, Representation, Modernity*. New York: Columbia University Press, 2000; Kozloff S. *Invisible Storytellers: Voice-over Narration in American Fiction Film*. Berkeley (CA): University of California Press, 1988.

за рамки той иерархической схемы, в которой преимущество заведомо отдается зрению. Нам следует рассматривать звук под другим углом, исследуя разделенность и связанность тела и голоса — проблему, которая привлекала внимание уже первых теоретиков кино, как, например, Арнхейма, отрицавшего объединение голоса и тела как неестественное. Не следует забывать и о том, что технологии записи, хранения, обработки и воспроизведения изображения и звука принципиально различны: первый процесс имеет оптико-химическую природу, второй же — акустико-электронную. Однако популярность мюзиклов, массово снимавшихся после прихода звука, заставляет предположить, что публика не только ничего не имела против такого сочетания, но и готова была с удовольствием следить за взаимодействием и противоречиями (часто иронически подчеркнутыми) между телом и голосом. Многие фильмы, снятые между 1930 и 1935 годами, в аллегорической, драматизированной форме показывали разделение тела и голоса и их последующее воссоединение¹⁵. Если вернуться к «Поющим под дождем», становится очевидно, что фильм этот не только обозначает эпистемологическую проблему взаимосвязи тела и голоса, но и тему возможности рыночного продвижения человеческого голоса и превращения его в товар в век радио, песен-хитов и граммофонов. Этот фильм свидетельствует о возрастающей значимости звуковой дорожки во всех сферах современной жизни — от публичного пространства до частной сферы, и в обратном направлении¹⁶.

Важнейший для истории кино период прихода и становления звука в последние годы вновь привлекает внимание исследователей как модель или «черновик» нынешнего перехода от аналоговых

¹⁵ Эти перемены были отображены в сюжетах многих ранних мюзиклов, но жуткая природа звука подчеркивалась и во многих фильмах ужасов и в музыкальных драмах, напр., в «Великом Габбо». Похожие случаи см. в: Gunning T. The Films of Fritz Lang: Allegories of Vision and Modernity. London: British Film Institute, 1999.

¹⁶ Усиливающаяся коммодификация и рыночное продвижение (поп)-музыки в Голливуде с 1950-х годов подробно рассматриваются в следующей работе: Smith J. The Sounds of Commerce: Marketing Popular Film Music. New York: Columbia University Press, 1998.

к цифровым медиатехнологиям. Один из самых исторически широких и теоретически глубоких обзоров этой проблемы предлагает Ластра. Он воссоздает дискурсивную историю звука и кинематографа преимущественно через пристальное рассмотрение технологического дискурса (как подается материал в отраслевых журналах для специалистов по звуку и кинематографистов) и убедительно показывает, что любые отношения между звуком и изображением изначально обречены на конфликты и сложности: это связано с кажущейся несовместимостью их задач по регистрации и репрезентации, установок на оптимальное сохранение и оптимальную «реалистичность». Например, звукоинженерам при поиске меры «реализма» неизменно приходится выбирать между большим правдоподобием и большей разборчивостью: в реальной жизни диалоги часто оказываются плохо слышными или неотчетливыми, что не очень пришлось бы по нраву зрителям фильма¹⁷. Из этого нельзя не сделать следующий вывод: в процессе записи, последующей обработки и воспроизведения звук (так же, как и изображение) формируется и конструируется противоречивыми силами, и кажущаяся стабильность фильмов классического стиля, в которых все параметры подчинены достижению реалистической достоверности, постоянно находится под угрозой ввиду внутреннего напряжения.

С одной стороны, звук дает фильму «тело», третье измерение — в силу того, что он, как говорилось выше, в отличие от плоского изображения, представляет собой пространственное явление. Однако при этом звук является и угрозой для целостности тела, что видно на примере «Поющих под дождем», где именно это напряжение обыгрывается в сюжетной интриге. Кроме того, звук обладает определенными тактильными и гаптическими свойствами как волновое по природе явление, а значит, имеющее отношение к движению

¹⁷ Lastra J. Sound Technology and the American Cinema.

в пространстве. Для того чтобы издать звук или шум, на объект (струны музыкального инструмента, голосовые связки, листву на ветру) должно быть оказано физическое воздействие; в свою очередь звук заставляет вибрировать тела. Звук укрывает, раскрывает и обволакивает в том числе и тело зрителя, касается его (и в этом отношении он тесно связан с парадигмой тела и прикосновения, представленной в пятой главе). Во многих смыслах мы более чувствительны к звуковому, чем к зрительному восприятию, и этим пользуются фильмы ужасов, создающие ощущение еще не видимой угрозы. Когда источник звука невозможно визуально локализовать в пространстве, наше понимание и переработка акустической информации (идентификация, присвоение статуса) оказываются значительно слабее, чем в случае информации, полученной посредством зрения. Звук еще и эфемерен, прозрачен и непрочен — он ускользает от нашего стремления ухватить, зафиксировать, обездвигнуть его. Изображение в кино можно остановить и воспроизвести покадрово, а также увеличить его, звук же может быть воспроизведен только во времени — его невозможно свести к единственному мгновению. Таким образом, звук напоминает нам о необратимости времени: он отображает безвозвратную потерю и смерть. Это, возможно, еще одна из причин, почему он так часто ассоциируется с опасностью и страхом.

Звук способен нести смыслы, обеспечивать коммуникацию и функционировать как знак, особенно если речь идет о языке, но также он может уничтожать и искажать значения, оборачиваясь неразборчивым шумом или помехами. Он может зависать на грани между смыслом и его отсутствием, угрожая в любое мгновение свалиться в бессмыслицу лепета или неразборчивого бормотания. Границь между этими состояниями размыты: так, плач может стать криком, музыка превратиться в шум, а шепот — утонуть в фоновых звуках. Стало быть, звук податливее и подвижнее, чем изображение. Он всегда (задолго до того, как цифровые технологии сделали возможным

визуальный морфинг*) обладал способностью трансформироваться, всегда мог изменить форму. И, наконец, звук глубоко многозначен в смысле его эмоционального воздействия — стоит вспомнить хотя бы то, насколько по-разному люди реагируют на изменение громкости. Даже определение звука оказывается весьма амбивалентным: он и материален, так как обязан материи своим существованием, и нематериален, поскольку представляет собой волновое явление, которое можно лишь воспроизвести заново, но невозможно показать или отобразить. Звук обладает направленностью (он имеет источник и на что-то воздействует) и в то же время обволакивает (он постоянно окружает нас) как внутри, так и снаружи. Фокус на звуке вновь делает релевантными некоторые из парадоксов и противоречий, которые мы уже формулировали в отношении кинематографического опыта.

Проблемы, которые коренятся в уже упомянутой многозначности звука, всегда способного дестабилизировать зрителя, классический кинематограф решал таким образом, что в своей подчиненности по отношению к изображению звук оказывался до некоторой степени «неслышным». Во-первых, положение людей и предметов в пространстве организует изображение, звук играет в этом процессе сугубо вспомогательную роль. Столь смутившее такого теоретика, как Арнхейм, пространственное ощущение, которое создает звук, уступает свои позиции визуальным маркерам пространства. Более того, позиции звука и изображения перераспределяются в отношении темпоральных маркеров. В классическом кинематографе преобладает принцип, согласно которому звук задает вопрос: «Где?», а изображение отвечает: «Здесь», и наоборот: принцип пространственно организованной или отложенной синхронизации тяготеет к интенциональности и направленности. Таким образом, изображение предлагает ориентацию на то, «что изображено на картинке», и на то, как это следует понимать. Взаимодействие звука и изображения порождает также и напряжение: они ведут непрекращающуюся игру

вопросов и ответов. Кроме того, звук еще и прислуживает изображению, миметически присоединяясь к нему. Это может принимать форму стандартных неоромантических саундтреков, преобладающих в голливудском кино с 1930-х годов: в них эмоции, вызываемые музыкой у зрителя, дублируют те аффективные состояния, которые стремится спровоцировать сам нарратив (саспенс, страх, драматические переживания, печаль, веселье)¹⁸. Другой способ — так называемая модель Микки Мауса, в которой звук подражает визуальным действиям и событиям: например, слоновьи шаги акустически передаются мерными и синхронизированными ударами барабана.

Наконец, обычно мы воспринимаем звук как нечто активное, перемещающееся или направляемое. Звук исходит из объекта, то есть имеет источник — в отличие, например, от цвета, который присущ объекту изначально и является его качеством. Услышав звук, мы пытаемся определить точку его происхождения, локализовать его источник. Кроме того, мы склонны воспринимать звук как некую силу, носитель власти. На этом Мишель Шион строит свою теорию «акустметров» (*acoustmètres*), или бесплотных голосов в кино, как будто не имеющих точки происхождения, но вездесущих и наделенных силой. В этом неологизме Шион объединил устаревший термин «акусматический», обозначающий звук, который человек слышит, но источник которого остается невидимым¹⁹, и французский глагол *être* (быть). Этим составным термином Шион подчеркивает активную силу звука, способного нападать, вторгаться и манипулировать, а не только быть мимолетным и эфемерным, умеющим раствориться в воздухе. Источники этих «звуковых персонажей», как и сами они, располагаются и не внутри фильма, и не вовне его: «Акустметр — это

¹⁸ Общий обзор и хорошее введение в тему использования музыки в кинематографе можно увидеть в таких работах, как: Gorbman C. *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. London: British Film Institute, 1987; Flinn C. *Strains of Utopia: Gender, Nostalgia, and Hollywood Film Music*. Princeton (PA): Princeton University Press, 1992; Brown R. S. *Overtones and Undertones: Reading Film Music*. Berkeley (CA): University of California Press, 1994.

¹⁹ См.: Chion M. *The Voice in Cinema*. New York: Columbia University Press, 1999. P. 18.

акусматический персонаж, чьи отношения с экраном связаны с определенной двойственностью и нестабильностью. «... Мы можем определить его как находящийся ни внутри изображения, ни снаружи»²⁰. Акусметр видит все, знает все, на все влияет, и, кроме того, он вездесущ. Примерами акусметров можно считать волшебника из «Волшебника страны Оз», голос матери в «Психо», компьютер Хэл из фильма «2001 год: Космическая одиссея» или Мабузе в «Завещании доктора Мабузе». Во всех четырех фильмах власть этих жутких голосов должна быть обнаружена и разрушена внутри диегетического мира; по Шиону, чтобы нейтрализовать угрозу, которую они несут (символическому) порядку (классического нарратива), они должны быть «деакусматизированы».

Примеры Шиона подчеркивают темную сторону способности звука воплощать неподконтрольные действующие силы, реализующуюся в таком явлении, как чрево вещание. Голос порождается не ртом, а, по всей видимости, какой-то иной частью тела. Мы наблюдаем это в «Великом Габбо» Джеймса Круза, в «Глубокой ночью» Альберто Кавальканти или в «Экзорцисте» Уильяма Фридкина, в котором устами маленькой девочки говорит не она сама, но дьявол. Общественно приемлемой формой чрево вещания является популярное японцами караоке, точнее тот его подвид, где исполнение проигрываемых популярных произведений имитируется; однако порицается, когда артисты исполняют под фонограмму свои же песни. Еще одна экономически обоснованная и вполне принимаемая обществом форма чрево вещания — переозвучка или дубляж. Ниже, при анализе фильма Дэвида Линча «Малхолланд Драйв», мы еще вернемся к этой теме. Привлекательность всех этих примеров — акусметров Шиона, чрево вещания, дубляжа и караоке — основана главным образом на противоречии между двухмерным изображением

²⁰ См.: Chion M. *Audiovision: Sound on Screen*. New York: Columbia University Press, 1994. P. 129.



Ил. 6.4. Дороти, Страшила, Железный Дровосек и Трусливый Лев обнаруживают обычного человека на месте волшебника-акуметра. «Волшебник страны Оз». Реж. Виктор Флеминг. 1939

и трехмерным звуком, между поверхностью и пространством, на том, что тело и голос не полностью совпадают, да и не всегда принадлежат один другому. Опасения Арнхейма не сбылись: приход звука вовсе не понизил статус кинематографа до пространственного иллюзионизма, стремящегося к объемному изображению, — напротив, антагонизм между (изобразительной) поверхностью и (звуковым) пространством был неоднократно использован в изобретательных формах. Это колебание между двух- и трехмерностью оказывает воздействие на зрителей (и на слушателей). Когда кинопоказ — благодаря пространственному расширению через обволакивающее воздействие вездесущего звука — выходит за границы одного лишь экрана, становится действительно трудно разобраться в том, происходит ли кинематографический опыт «внутри» или же «снаружи» человеческого тела.

Иерархия взаимоотношений между изображением и звуком, в которой слуховое восприятие лишь дополняет визуальное, и оба при этом стоят на службе нарратива, была поставлена под сомнение не только теоретическими и историческими исследованиями. Ее серьезно пошатнул тот кризис, в котором очутился Голливуд в 1960-е годы: картины, снятые крупными студиями, оказались мало востребованными публикой, в то время как рок-концерты и иные мероприятия, основанные скорее на звуке, чем на изображении, собирали толпы. Так, в 1970-е годы появляется новый важнейший продукт американской киноиндустрии — блокбастер. На этом мы переходим к третьей части главы, поскольку реакция Голливуда на проблему привлечения новых зрителей была в большой степени связана со вложениями в новейшие и перспективные звуковые технологии. Такие фильмы, как «Нэшвилл», «Звездные войны» и «Апокалипсис сегодня», стали вехами в истории кино не в последнюю очередь потому, что задачей своей ставили радикальное изменение кинематографического опыта при помощи новых технологий записи и воспроизведения

звука. Другие фильмы, снятые в тот же период — например, «Разговор» Ф. Ф. Коппола и «Прокोल» Брайана де Пальмы, — навязчиво исследуют возможности новых звуковых технологий: «жучков», направленных микрофонов, звуковой слежки и обработки звука после записи, которые в этих картинах выведены на первый план и являются неотъемлемой частью сюжета. Мы еще вернемся к последствиям столь важных технических разработок для теории кино, но сейчас сосредоточим внимание на последствиях технологического и культурного характера, так как любые изменения в динамике отношений звука и изображения в кинематографе оказывают воздействие на конструкцию субъективности зрителя и его телесную данность.

Сделаем отступление в прошлое. Развитие технологий записи звука и массовое производство звуковоспроизводящих устройств (начиная с граммофона) в XIX веке отделило процесс (живого) исполнения музыки от ее (механического) воспроизведения и прослушивания. Позднее, начиная со второй половины XX века, прослушивание стало мобильным благодаря транзисторным приемникам и автомобильному радио: исторический момент их появления зафиксирован в таких фильмах, как «Американские граффити» и «С течением времени». Оба фильма показывают технологии прослушивания музыки в движении с ностальгической теплотой, как особенный исторический момент (молодежной) культуры, отмечая динамичность, неотъемлемо связанную с этим типом медиа и произошедшими преобразованиями (эти изменения, к примеру, символизирует то, как несообразно выглядит в фильме «С течением времени» перевозка стационарного музыкального автомата в мебельном фургоне). Новые технологии усиления звука превратили прослушивание музыки из индивидуального, сугубо личного действия в некий физический опыт и коллективное мероприятие. Фильм «Вудсток» со своим полиэкраном и грандиозным хронометражем стал попыткой средствами кино превратить уникальное и эпохальное

событие в воспроизводимое. Точно так же система электронного шумоподавления, известная как Dolby, сделала возможным разделение звуковых дорожек и дала толчок использованию их наложения. Она пришла в кинотеатры вместе с различными системами объемного звучания, и это сочетание технологий преобразило звуковой ландшафт кинематографа. Набор динамиков, установленных по всему залу (в отличие от традиционного для эры классического кино размещения колонок за экраном), позволил добиться многослойности звукового сопровождения, а также обеспечил фильму возможность «преодолеть» границы экрана и «войти» в пространство зрителя²¹. Фильм теперь существовал не только на экране, но и распространялся в пространство зрительного зала:

Полное размывание границ экрана при применении технологий объемного звучания имело суггестивный эффект. «...» Прежняя модель ориентации в пространстве, прозрачная и ясная до того благодаря совпадению экрана и источника звука, оказалась разрушена. Звук стал обрушиваться на зрителя со всех сторон одновременно²².

Таким образом, слух стал проводником радикальных изменений в пространственной конфигурации кинематографического опыта: до тех пор восприятие фильма было сфокусировано — как в случае кинетоскопа или проекционного луча — на изображении, демонстрируемом «перед» зрителем, слух которого был также устремлен вперед к акустическому сигналу, исходящему из того же места, что и изображение.

²¹ Обзор исторических исследований и интервью со специалистами-практиками звуковых технологий содержатся в работе Sergi G. *The Dolby Era: Film Sound in Contemporary Hollywood*. Manchester: Manchester University Press, 2004.

²² Flückiger B. *Sound Design: Die virtuelle Klangwelt des Films*, Zürcher Filmstudien 6. Marburg: Schüren, 2001. P. 56.

Эстетические эффекты таких технологических достижений, как система Dolby и (позднее) дигитализация звука (сделавшая многоканальный звук технологическим стандартом) привели, прежде всего, к возникновению акустического пространства нового типа. Звук в фильме становится многослойным и разнонаправленным; среди прочих элементов в его состав входят такие шумы, которые не являются по происхождению ни естественными, ни музыкальными (электронные шумы, сэмплы, цифровой звук). Одним из последствий развития Dolby и смежных технологий стало то, что студии увеличили долю бюджета фильма, выделяемую на звуковое оформление. Это, в свою очередь, привело к профессиональному (и творческому) росту специалистов, отвечающих за звук. В 1970-е годы «звукоинженер» впервые становится «звукорежиссером» (sound designer) в смысле описания профессии. Особую роль в этом процессе сыграл Уолтер Мерч, также специализировавшийся на монтаже: за творческий вклад в «Апокалипсис сегодня» он не только получил первый «Оскар» в своей карьере, но и первым в истории кино заслужил звание «звукорежиссер» и был внесен в начальные титры, а не скрыт в долгом списке (технических) специалистов в конце фильма²³.

Теперь мы можем лучше понять описываемую в четвертой главе разницу между взглядом и пристальным взглядом и то, почему пристальный взгляд, в психоаналитическом смысле, может быть не только оптическим: часто он воплощается в шумах и слышимости, например в фильмах ужасов. Тот факт, что звуки снимают все барьеры и рамки с изображения, способствует появлению различных звуков неизвестного происхождения. Их источник кажется чем-то сверхъестественным, так как определить его местоположение не представляется возможным. Это явление особенно интересует Славоя Жижека, использующего концепцию акусметров Шiona, чтобы

²³ Содержательное обсуждение этой темы см. в следующей публикации: Ondaatje M. The Conversations: Walter Murch and the Art of Editing Film. New York: Knopf, 2002.

применить понятие пристального взгляда к акустическому измерению (рассматриваемого с точки зрения психоанализа) скопического режима. Если следовать этой логике акустического пристального взгляда, звук не только помогает нам ориентироваться и стабилизировать свое положение в пространстве, но может также дезориентировать и дестабилизировать. Согласно Жижеку, слух важнее зрения для нашего физического чувства ориентации, причем даже с физиологической точки зрения: именно через звук мы впервые вступаем в контакт с внешним миром. Звук как первичный медиум человеческого вида объединяет все, еще недифференцированные, эмоции, характерные для пренатального этапа развития — страх, зависимость, беспомощность, равно как и ощущения погруженности и защищенности²⁴. Уолтер Мерч отмечал, что акустический фон, присутствующий в утробе (голос матери, ее дыхание и сердцебиение), представляет среду, в которой мы развиваемся до рождения:

Слышать мы начинаем еще до рождения — через четыре с половиной месяца после зачатия. С этого момента мы развиваемся в непрекращающемся, насыщенном потоке звуков. <...> На протяжении последующих четырех с половиной месяцев Звук остается единовластным Королем всех наших чувств²⁵.

Память о воображаемой целостности этой защитной (но одновременно и подверженной вторжениям) среде сопровождает нас до конца жизни.

Первоначально парадигма психоанализа была сконцентрирована в основном на взгляде и пристальном взгляде, но затем ее внимание в немалой степени переключилось на звук и в особенности голос.

²⁴ Žižek S. I Hear You with My Eyes, or The Invisible Master // Gaze and Voice as Love Objects / ed. by R. Salecl and S. Žižek. Durham (NC), London: Duke University Press, 1996. P. 90–126.

²⁵ Murch W. Foreword // Chion M. Audiovision. P. VII–XXIV, здесь VII.

Мэри Энн Доан рассматривает такие пограничные случаи, как голос из-за кадра (источник голоса находится в диегетическом пространстве, но вне рамок текущего кадра), закадровый голос (источник голоса находится за границами диегезиса), а также внутренний монолог (персонаж представлен на экране, но источник звука не существует в кадре, так как голос звучит в мыслях), с точки зрения восприятия голоса как «звуковой оболочки». В этом смысле звук выступает неким подобием материнского голоса, окутывающего и обволакивающего нас до рождения. По Доан, кинематографический опыт характеризуется взаимодействием нескольких пространств (пространство зрительного зала, пространство фильма), что создает эффект фантазматического тела, «предлагающего опору и координаты идентификации для субъекта, которому адресован фильм»²⁶. Сходным образом Каджа Сильверман использует психоаналитический первичный опыт погружения и обволакивания материнским голосом в качестве отправной точки своего рассуждения, однако для нее этот связанный с погруженностью акустический прото-опыт является ретроспективной фантазией. В использовании звука в классическом кинематографе Сильверман выявляет ту же иерархическую гендерную логику, которую Лаура Малви находит в визуальных структурах взгляда и пристального взгляда: «текстуальную модель, настойчиво удерживающую женские голос и тело внутри диегезиса, отдавая мужскому субъекту позицию дискурсивной выделенности посредством его идентификации с господствующей речью, зрением или слухом»²⁷. Сильверман формулирует концепцию материнского (то есть женского) голоса через состояние напряженности, возникающее между его восприятием в качестве символа воображаемой целостности и счастья (с точки зрения бессознательного) и знака

²⁶ Doane M. A. *The Voice in the Cinema: The Articulation of Body and Space* (первая публикация: 1980) // *Movies and Methods* / ed. by B. Nichols. Vol. 2. Berkeley (CA): University of California Press, 1985. P. 565–576, здесь 567.

²⁷ Silverman K. *The Acoustic Mirror: The Female Voice in Psychoanalysis and Cinema*. Bloomington (IN): Indiana University Press, 1988. P. IX.

беспомощности и несвободы (с точки зрения сознания)²⁸. Это указывает на двойственность и поливалентность позиции, занимаемой женским голосом, — положения, которое также подчеркнуто в концепции «точки визга» (screaming point) Мишеля Шиона. В ряде фильмов — Шион указывает среди них «Кинг Конга» Шодсака и Купера, «Психо» и «Прокол» — целенаправленно добиваются женского визга, с тем чтобы затем выйти за рамки этой логики, превзойти ее:

Мужчина — лишь организатор этого зрелища, продюсер спектакля, но <...> точка визга находится вне его контроля, так же, как и вне контроля женщины, выступающей всего-навсего средством продуцирования этого визга. <...> Точка визга — это то место, где речь неожиданно пропадает, черная дыра, выход из бытия²⁹.

Эту способность звука мгновенно, без ощутимого перехода, перетекать от значения к бессмыслице или исчезать в черной дыре, предшествующей и существующей за рамками какого бы то ни было означивания, мы уже имели в виду, когда обсуждало зыбкую, проницаемую в обе стороны границу между звуком и шумом.

Если звук действительно столь амбивалентен в отношении гендера, представляется логичным его участие в заметной тенденции современного кинематографа, а именно «онтологическом» сбивании зрителя с толку во всевозможных «головоломках» — мы еще вернемся к этой теме в следующей главе, посвященной разуму и мозгу, так как головоломки эти являются игрой с нашим самосознанием и памятью. Одной из характерных черт так называемого нового звукового фильма является его способность погрузить зрителя в состояние «свободного падения» — как во времени, так и в пространстве, — вследствие того, что многие формальные параметры, способствовавшие

²⁸ Silverman K. The Acoustic Mirror: The Female Voice in Psychoanalysis and Cinema. P. 72ff.

²⁹ Chion M. The Voice in Cinema. P. 79.



Ил. 6.5. Кино как машина для производства женского визга. «Психо». Реж. Альфред Хичкок. 1960

стабилизации и ориентации зрителя в классическом кино, оказались подорваны, переформатированы или как минимум поставлены под сомнение. Здесь уместно вспомнить слоган «Чужого» Ридли Скотта: «В космосе твой крик никто не услышит», особенно учитывая то, как фильм настаивает на амбивалентности материнства (главным противником оказывается мать враждебных пришельцев, а сами человеческие тела становятся «носителями» или «инкубаторами» для чужих) и травматических ассоциаций с проникновением и утробой (что проявляется в «рождении» чужого из тела Кейна и в проникновении матери чужих на борт космического корабля). Эти и другие смежные вопросы внутреннего / внешнего и подвижного / фиксированного обретают новую значимость в ситуации, когда звук становится все более мобильным, гибким, эластичным, модульным и всепроникающим.

Если рассматривать с этой точки зрения слух как «короля наших чувств» даже в кинематографическом опыте становится понятно, почему Шион будто бы переворачивает с ног на голову традиционную иерархию отношений изображения и звука. Сам Шион называет три причины. Во-первых, кино для него — звуковое событие прежде, чем оно становится визуальным. Во-вторых, он постоянно подчеркивает всепроникающую природу и материальность звука в сопоставлении с изображением, которое критически зависит от звука, дающего ему телесность и вещественность. В-третьих, его концепция «рендеринга»* указывает на ключевую характеристику современного (цифрового) кинозвуча, который воспринимается в наше время, скорее, как некая материя, как вещество-наполнитель, обрабатываемое и обретающее форму, прежде чем быть «уложенным» и приложенным к изобразительному ряду. В боевиках, где звуки, издаваемые человеческими телами и предметами, зачастую создаются специально, немалая часть жестокости и насилия разворачивающегося действия (удары, звуки падающих тел, столкновения, взрывы, аварии) передается зрителю акустическим путем. Постапокалиптический ландшафт

в первых кадрах фильма «Терминатор 2: Судный день» акустически оформляется хрустом под сапогами боевого робота. То, что в первый момент мы принимаем за булыжники, оказывается (и опознается не в последнюю очередь благодаря звуку) человеческими черепами: как неоднократно утверждал Шион, именно слух делает (renders) изображение видимым.

И Шион, и Жижек неоднократно обращались к творчеству Дэвида Линча как одного из наиболее важных современных режиссеров. Это неудивительно: Линч перевернул «властные отношения» между звуком и изображением в большей мере, чем другие режиссеры, и опрокинул характеризующие их признаки. В таких жанрах, как фильм ужасов или фэнтези, чтобы показать жуткую сторону реальности, обозначить присутствие зловещих или потусторонних сил, обычно используют спецэффекты, примененные к изображению. В фильмах Линча, напоминающих о предшествовавших кинематографу в XIX веке фантазмагориях, эффект достигается звуковыми средствами — через появления акустических призраков и слуховых наваждений. При этом изображение у Линча часто оказывается на грани распада — оно то исчезает в дымке, то теряет четкую форму, в то время как звук у него неизменно остается устойчивым, узнаваемо-соотносимым, артикулированным, с четкими границами и контурами. К примеру, зрелищно затянутый спектакль об обратимости активного и пассивного, субъекта и объекта, живого и неодушевленного разворачивается между звуком и изображением в эпизоде в клубе «Силенсио» из «Малхолланд Драйв»: в этой сцене почти все моменты, которые мы обсудили в данной главе — разделение тела и голоса, материальная опора и акустические наваждения, чревовещание и сверхъестественное — представлены нагляднейшим, почти хрестоматийным образом³⁰.

³⁰ Жижек С. Искусство смешного возвышенного. О фильме Дэвида Линча «Шоссе в никуда». М.: «Европа», 2011; Chion M. David Lynch. London: British Film Institute, 1995 (первая публикация на французском языке: 1992).

Этот эпизод можно рассматривать как опосредованный комментарий Линча к масштабным изменениям в области акустического и музыкального опыта, произошедшим в течение нескольких последних десятилетий. Системы Dolby предложили зрителю не просто стереоэффект, с 1960-х годов ставший привычным атрибутом домашнего акустического пространства, а еще и так называемый эффект плеера, проникший в кино благодаря переходу на цифровые технологии. Прослушивание музыки и иных аудиопроизведений традиционно считалось домашним занятием, но когда в 1979 году корпорация Sony выпустила портативный плеер Walkman, оно приобрело новую мобильность, и камерный опыт перенесся в открытое, публичное пространство³¹. В этом внешнем пространстве наушники создают пространство внутреннее, которое слушателю не приходится делить с кем-либо еще. Иными словами, плеер поставил под сомнение, если не окончательно перевел в категорию устаревших понятий, привычные границы между внешним и внутренним, центром и периферией, мобильностью и статикой, а также способствовал дальнейшему стиранию грани между частным и публичным. Звук стал чем-то, что можно представить генерирующимся непосредственно в голове слушателя, что можно «носить» на себе: благодаря плееру человек получил возможность стать (акустическим) эпицентром мира, вне зависимости от своей физической позиции относительно других (социальных, пространственных) маркеров центра или иерархии.

Ироничную иллюстрацию этого процесса можно увидеть в одной из сцен молодежного фильма «Бум», снятого в начале эпохи плееров — в 1980 году. В самый разгар вечеринки Матье (Александр Стерлинг) надевает на голову Вик (Софи Марсо) наушники, в которых звучит баллада *Dreams Are My Reality*. Девушка не может устоять

³¹ Больше о плеере Walkman см. в работе: Gay P. D. *Doing Cultural Studies: The Story of the Sony Walkman*. London: SAGE, 1997.



Ил. 6.6. Кассетный плеер как мобильная звуковая среда до эпохи iPod'ов. «Бум». Реж. Клод Пиното. 1980

и танцует с ним под эту музыку медленный танец. Мы видим, как внешнее пространство (плеера) становится внутренним пространством (того, кто его слушает), не зависящим от того, какая музыка играет «снаружи», для остальных. Сходного эффекта достигает система объемного звука Dolby surround: вне зависимости от того, где и под каким углом к экрану сидит зритель, звук в комбинации с его слухом создает ощущение нахождения в центре. Дополняет этот эффект еще одно уже упомянутое выше свойство акустических волн — их материальность: звук распространяется только в реально существующей среде (воздухе), одалживающей ему тело и физическое присутствие, а наш мозг переносит это ощущение на изображение. При звучании глубоких басов мы чувствуем давление воздуха на нашу кожу — точно так же, как ощущаем телом звук тарелок, задающих ритм перкуссии. Ощущение центрального положения возникает от того, что зритель окружен звуком и ошибочно полагает, что находится в фокусе его звучания. Изображение только выигрывает от возникновения такой иллюзии.

Один из выводов, который можно сделать из обозначенного в этой главе, заключается в том, что обмен и взаимопроникновение звука и изображения привели к возникновению их новой взаимозависимости. Это удачно сформулировал не Дэвид Линч, а режиссеры, являющиеся его точными близнецами в мире авангардного кино — Жан-Мари Штрауб и Даниэль Юйе. Известно их высказывание о том, что они хотят, чтобы зрители «слушали их фильмы глазами и смотрели ушами». Для Жижека, как мы видели, их желание соответствует уже свершившемуся «факту». Если следовать этому, можно заявить, что использованные в кино произведения известных классических композиторов — Штрауса в «2001 год: Космическая одиссея», Вагнера в «Апокалипсисе сегодня» или Шуберта в «Особом мнении» — не столько работают как аккомпанемент, усиливающий создаваемые нарративом эмоции (подобно стандартным

романтическим саундтрекам), сколько сами по себе являются «изображениями». Музыка в кино все чаще создает свою собственную эстетическую «реальность», выстраиваемую бок о бок с изображением. Эти реальности, обе зрелищные и оглушающие, необязательно стремятся поддержать друг друга, но могут и пытаться друг друга дестабилизировать или превзойти. Таким же образом использование вне-диегетической поп-музыки (как в фильмах Квентина Тарантино) и оригинальных саундтреков, намеренно обращающих на себя внимание (такую музыку пишут, например, Эннио Морриконе, Джон Уильямс и Ханс Циммер), соответствует экономическому императиву выпуска отдельного альбома; это может как приносить дополнительную выручку, так и выполнять эстетическую функцию, придавая дополнительное измерение уже «выполненной» (rendered), «разработанной» (designed), «сорежиссированной» (composed) и «произведенной» (produced) работе.

Во введении мы уже упоминали одну из причин, по которой требуется создание новой теории кино. Она заключается в том, что чувство беспокойства, которое всегда порождали движущиеся изображения в отношении мира, ставшего изменчивым, мобильным и неустойчивым, только усилилось с появлением цифрового изображения со свойственными ему эластичностью и отсутствием референциальной стабильности. На основании изложенного в этой главе можно сделать вывод о том, что возросшая в последнее время значимость звука помогает изображению восстановить так называемую утраченную индексальность, поскольку звук находится в прямом контакте с телом и тем самым создает физическую связь между кино и материальной реальностью. Рассматриваемый с такой точки зрения, звук в современном кино выступает в роли функционального субститута или дополнения к кинематографическому опыту: он обеспечивает иной вид индекса и материальных следов, то есть создает для цифрового изображения новый набор «условий

истинности». Фотографическое изображение, некогда наделенное (фантазматической) верой и (фетишистским) доверием сегодня, нуждается в звуке, чтобы «заземлиться», что добавляет новое измерение технологической значимости звука и его роли в культуре. Но если человек сегодня больше не может доверять изображению и зрению, может ли он доверять звуку и слуху? Лучше допустить, что в случае новой звуковой картинки мы не можем доверять ни звуку, ни изображению, однако нуждаемся в обоих как в средствах верификации и подтверждения друг друга, как если бы две «лжи» приводили к рождению одной «правды». Другими словами, если звук и изображение стали необходимыми друг другу и одновременно эквивалентными по значимости — в том числе и в том, что оба не заслуживают доверия, — то их взаимная ненадежность начинает действовать как новая «основа» для репрезентации.

Но что же все-таки является этой «твердой основой» во все более мобильной, текучей и нестабильной среде? Сегодня борьба идет между, с одной стороны, комбинацией звука и изображения, стабилизирующей и уравнивающей зрителя, а также «центрирующей» наше зрение в геометрии пространства с перспективой, и, с другой, звуком и изображением, которые стали «мобильными» в наших высокотехнологичных устройствах и мобильными в деле «транспортировки» наших ощущений и тел. В первом случае речь идет об идее «акустических объектов»: благодаря Dolby и объемному звуку акустические объекты кинематографа являются сегодня архитектурно устойчивыми в трех измерениях. Этот высокотехнологичный звук дает пространству движение и объем и делает его тем самым присутствующим. Поскольку звук наполняет пространство многократно отражающимися вибрациями, предполагается, что его значение находится в изображении, хотя «раздаваться» он может откуда угодно. Таким образом, звук «замещает» пространство, условно создаваемое изображением, так как слух

стягивает в пространство, а зрение, наоборот, создает дистанцию. Во втором случае звуковая мобильность нашей повседневной среды, переживающая дальнейший рост благодаря технологиям на основе формата MP3 (плееры типа iPod и современные мобильные телефоны), добавляет неопределенности этому пространственному расширению: как мы теперь будем локализовать наши тела в этом акустическом пространстве? Считанный и сгенерированный звук, как показывает Шион, «текуч» и «неустойчив», а также «плотен» и «пластичен». Это придает современному изображению новое, материальное ощущение веса, плотности, детальности и масштаба. При помощи звука мир материальных объектов обрушивается на нас довольно причудливым и неожиданным образом. Новая технологическая «вязкость», или «липучесть», позволяет звуку приклеиваться как к любой материальной основе, так и к любому семантическому материалу. Такой звук всегда балансирует на грани референтности, но, будучи динамичным, неустойчивым и разнонаправленным, он также непредсказуем и переменчив в том, как прицепляется к изображению или смыслу или отрывается от них. Таким образом, в современной теории кино, несмотря на ее поворот к телу и воплощенному восприятию, нам следует проявлять осторожность и не считать, что мы стоим на почве более твердой, чем наши предшественники, уделявшие внимание развоплощенному взгляду: быть может, на самом деле мы ходим по раздробленным костям и черепам, если вспомнить ландшафт из «Терминатора 2». Вот почему в следующей главе мы намерены разобраться, не стоит ли исследовать кино (именно в силу его глубокой связи с нашими органами чувств) в том числе с точки зрения того органа, который обрабатывает все наши чувственные ощущения и моторную деятельность, а именно — мозга. Мы обсудим, как мозг связан с разумом в контексте кинематографического опыта как телесного и воплощенного.

Глава седьмая. Кино как мозг: разум и тело

«Вечное сияние чистого разума» — Пропаганда и культовые фильмы —
Пять концепций кино и разума — Образ-движение и образ-время
(Жиль Делез) — Кино как эпистемология (Аннет Майклсон) —
Торбен Гродаль — Нейро-образ (Патрисия Пистерс) — Разум и тело,
зритель и фильм — Эмпатия — Воплощенное и развоплощенное
восприятие

Мужчина хочет забыть женщину. Она настолько дорога ему, что он просто не вынесет расставания. Его психологическое состояние граничит с безумием. Передача таких переживаний средствами классического кинематографа потребовала бы истории со множеством встреч и событий, в результате которых настроение и намерения обоих героев бы изменились, и они, избавившись от былых проблем и непониманий, «зажили бы долго и счастливо». В современном мире такие сюжетные ходы, похоже, больше не срабатывают, и вот мы видим героя, твердо вознамерившегося воспользоваться последними плодами научно-технического прогресса и начисто стереть из своей памяти все воспоминания о бывшей возлюбленной (узнав, что она уже сделала то же самое). В ходе выполнения процедуры, в те самые минуты, когда все «зарубки», связанные с подругой, одна за другой удаляются из его сознания, начиная с сюжетного «настоящего времени» и все дальше в глубь времени, герой вдруг заново осознает, насколько дорога ему эта женщина (несмотря на все душевные страдания, пережитые им из-за ее взбалмошности и капризов). В последний момент он пытается «спрятать» ее в дебрях давних, еще детских воспоминаний. Попытка оказывается напрасной: все «заказанные» воспоминания успешно удалены. На следующий же день герой, словно следуя какой-то неосознанной прихоти, садится на поезд, идущий туда, где он когда-то впервые увидел свою любовь. Там он встречается с женщиной (как выясняется, встречается «снова» с той же самой женщиной). История их отношений начинается заново. «Вечное сияние чистого разума» — показательный фильм для этой главы: в нем наглядно отражается интерес современного общества к вопросам идентичности, памяти, психических травм и к искаженным или закольцованным временным конструкциям. Кольцевая, схожая с лентой Мебиуса структура этого фильма ставит под сомнение логику классического кино, в котором проблему можно выявить и решить, а препятствие — преодолеть. В «Вечном сиянии»



Ил. 7.1. Попытка избежать стирания памяти в «реальном» пространстве. «Вечное сияние чистого разума». Реж. Мишель Гондри. 2004

все иначе: в движение приводится бесконечная спираль, и мы, зрители, уже не можем с уверенностью сказать, какова наша роль в игре, разыгрываемой фильмами такого типа. Вместе с героями картины мы задаемся вопросом: кто мы — сторонние наблюдатели, активные участники или же бесправные пешки в этой игре? «Вечное сияние» и другие подобные фильмы ставят перед нами те же вопросы, что мы уже обсуждали в предыдущих главах. Где разворачивается действие фильма — в сознании зрителя или вовне? Объективен ли фильм или субъективен? Кто (или что) рассказывает историю? Чью точку зрения мы в итоге разделяем? Является ли зрительное восприятие развоплощенным (то есть чисто визуальным) или воплощенным (то есть подразумевающим наличие физического тела и сознания)?

Мы начнем с вводных рассуждений, иллюстрирующих ранее сложившиеся представления о взаимосвязи мышления и кинематографа, а затем выстроим классификацию возможных способов, которыми можно установить связь кино с сознанием и мозгом. Следующий этап — обсуждение особых кинематографических стилей, сложившихся в прошлом и существующих сегодня. Рассматривать их мы будем не с историографических позиций. Нам гораздо важнее установить связь воплощенного / развоплощенного восприятия и сознания с отдельными типами фильмов. В этой связи будут затронуты важнейшие труды Жюль Делеза, а также работы Аннет Майклсон, Торбена Гродаля и Патрисии Пистерс. В финале главы мы коснемся темы, имеющей важнейшее значение для любой теории кино: существует ли фильм, который мы смотрим, независимо от нас как зрителей, и если нет, то фиксируется ли он на нашей радужной оболочке, в синапсах нашего мозга и в нервной системе нашего тела?

Фильмы принято делить на чисто развлекательные, то есть на безобидное погружение в иллюзию, и представляющие собой цельное произведение искусства и уникальное средство художественного самовыражения. Идею оторванности фильма от реальности

можно кратко сформулировать распространенным восклицанием: «Да ладно, это же просто кино!» С противоположной точки зрения кинематограф рассматривается как своего рода новая «форма жизни» и иной способ «бытия-в-мире». Однако оба эти подхода имплицитно признают, что кино, благодаря порождаемым им разным способам идентификации и эмоционального вовлечения, может оставлять после себя глубокий след, обращаясь при этом к самым разным страстям сознания зрителя и вызывая многослойные, порой очень противоречивые чувства. Фильм может изменить судьбу человека и его представления о жизни, в нем могут быть скрыты какие-то очень личные, индивидуальные смыслы, но одновременно он может быть вписан в различные публичные дискурсы и идеологии с целью подчинить себе, трансформировать и исказить восприятие зрителей. В эту категорию попадают самые разные фильмы — не только пропагандистские, признаком которых является способность к манипуляции убеждениями, но и те, которые принято называть культовыми, то есть осуществляющие свое воздействие через небольшую группу убежденных поклонников. Именно через их восприятие такие фильмы входят в сферу общественного воображения: они знакомы даже тем людям, которые их никогда не смотрели.

Пропагандистские и культовые фильмы не заканчиваются, когда на экране появляется титр «Конец». В этот момент их действие как раз только начинается: они прицепляются к зрителям, не отпускают их, захватывают их мысли и фантазии. Следуя такой точке зрения, можно сказать, что некоторые фильмы существуют как вирусы или паразиты, зависимые от своего носителя, но тем не менее живущие самостоятельной жизнью. Хорошим примером являются цитаты из фильмов: оторванные от контекста конкретной картины, они занимают в массовой культуре куда более широкую нишу общеизвестных мемов. Вспомним «Это начало прекрасной дружбы» из «Касабланки»; «Валяй, порадуй меня» из «Грязного Гарри»; «Ты со мной говоришь?»

из «Таксиста» или «Сдается мне, что мы уже не в Канзасе» из «Волшебника страны Оз». Как и цитаты, собственной жизнью, независимой от самих фильмов, начинают жить фрагменты или клипы. Можно отметить также детали реквизита или костюмы героев, апроприированные массовой культурой в качестве модных аксессуаров: это и длинные плащи из «Однажды на Диком Западе», и сапоги по колено из «Красотки», и темные очки из «Матрицы». Аналогичным образом такие персонажи, как Ганнибал Лектер, Норман Бейтс, Мария (робот в «Метрополисе») или доктор Мабузе, переросли посвященные им фильмы и отвоевали себе место в зале славы или бесславия популярной культуры. Механизм киноцензуры основан на таком же понимании воздействия кинематографа: только признав огромную силу кино — во вредном воздействии на молодежь или в создании угрозы общественному порядку — можно обосновать запрет или ограничение распространения того или иного фильма. Такое восприятие кинематографа строится на признании того, что фильмы — не просто внешние объекты, восприятие которых происходит на протяжении какого-то ограниченного отрезка времени. Эти объекты не исчезают, образно выражаясь, после просмотра, но продолжают существовать уже внутри нас, преследовать нас и оказывать влияние на равных с воспоминаниями о прошлом и с личным опытом. Не являющиеся ни полностью внешними, ни творениями «взгляда разума» зрителя, фильмы оказываются сложнейшим образом вплетены во время, сознание и «я». Вот почему ключевым вопросом в этой главе является роль памяти в построении субъективности и идентичности.

Сравнение кино с мозгом отсылает к определенной традиции в истории философии, и можно выделить несколько отдельных концепций восприятия кино как расширения, аналога или субститута разума. Для того чтобы разобраться в этой ситуации, мы рассмотрим пять таких подходов. Первый из них относится к моменту отрыва изображения от его физических свойств и возникновению

его метафорического значения. Такое происходит, когда посредством монтажного столкновения кадров последовательность эпизодов превращается в некий концепт. Описывая подобные взаимоотношения, Сергей Эйзенштейн, чью классификацию типов монтажа мы обсуждали в контексте понимания фильма как рамки (см. первую главу), использовал термин «конфликт». В его идее интеллектуального монтажа нечто похожее на концептуальное или абстрактное мышление проявляется в особых кинематографических композициях. Пусть мы и включили Эйзенштейна в парадигму кадра-рамки, часть его рассуждений может быть рассмотрена в разделе, посвященном мозгу, — в первую очередь то значение, которое он уделял обработке в мозге информации, полученной ото всех органов чувств: «За основной признак куска принят суммарный конечный его эффект на кору головного мозга в целом, безотносительно того, по которым путям слагающие раздражения к нему добрались»¹. Хотя мы наблюдаем в таком подходе некий бихевиористский детерминизм, противоречащий восприятию зрителя как активного участника, нельзя сказать, что Эйзенштейн концептуально определяет мозг зрителя как пассивный приемник и исполнитель сигналов. Нет, в его понимании мозг балансирует между механической наработкой условных рефлексов а-ля Павлов и чувственно активируемой памятью а-ля Пруст. Ментальный образ, в отличие от физически воспринимаемой визуальной картинки, является невидимым, что требует решительного качественного скачка от иллюстрации (или же воздействия графических визуальных факторов) к мыслительной концепции и к (кино-)языку².

Второй возможный подход связан преимущественно с тезисом Гуго Мюнстерберга о фундаментальной аналогии между кино

¹ Эйзенштейн С. Четвертое измерение в кино // Эйзенштейн С. Избр. произведения: в 6 т. М.: Искусство, 1968. Т. 2. С. 46.

² См.: Bulgakowa O. Eisensteins Vorstellung vom unsichtbaren Bild oder: Der Film als Materialisierung des Gedächtnisses // Bildtheorie und Film / ed. by T. Koebner, T. Meder. München: edition text + kritik, 2006. P. 36–51.

и разумом: многие приемы, характерные для кинематографа (ассоциативный монтаж разных пространственных локаций, изолирование деталей), напоминают механизмы, по которым функционирует сознание. Мюнстерберг изучал психологию в Германии, а затем руководил психологической лабораторией в Гарвардском университете. В рамках своего видения прикладной психологии он еще в начале XX века сравнивал кино с мыслительными процессами. Его книга «Фотопьеса: психологическое исследование»³, опубликованная в 1916 году, стала одной из первых работ, в которых серьезно анализировался сам кинематограф и его психологические и когнитивные возможности. Заявленная аналогия между кинематографическими и мыслительными процессами и попытка обосновать этот постулат несколько опередили время. Исследователь утверждал, что кино с помощью своих характерных средств и приемов (таких как флешбэк или крупный план) способно воспроизводить психические феномены — внимание, память и воображение. Мюнстерберг предсказывал, что «в будущем движущееся изображение в большей мере, чем любая другая форма искусства, станет предметом рассмотрения психологов, занимающихся изучением функционирования мышления»⁴. Для Мюнстерберга именно действенность кино в создании живых впечатлений о прошлых, далеких или вымышленных событиях составляет его главную силу как медиума. С точки зрения Фридриха Киттлера, Мюнстерберг был не только одним из первых серьезных теоретиков кино, но и автором первых значимых психологических исследований в области отраслевой эффективности кинематографа, которую он называл «психотехнологией»:

Теория кино «...» могла появиться на свет благодаря психотехнологии, которая объединила физиологические и технические

³ Münsterberg H. The Photoplay: A Psychological Study. New York, London: Appleton, 1916 (переиздано с предисл. R. Griffith. New York: Dover, 1970).

⁴ Münsterberg H. Warum wir ins Kino gehen? // Philosophie des Films: Grundlagentexte / ed. by D. Liebsch. Paderborn: Mentis, 2005. P. 27–36, здесь 36.

эксперименты, психологические и эргономические данные. Впервые в истории этого вида искусства <...> [Мюнстерберг] сумел доказать, что кино само способно продуцировать поток неврологических данных. <...> Фильм воспроизводит для зрителей их собственные процессы восприятия, причем делает это с точностью, доступной только в рамках эксперимента. Иными словами, такой результат не может быть достигнут ни при помощи сознания, ни языковыми средствами⁵.

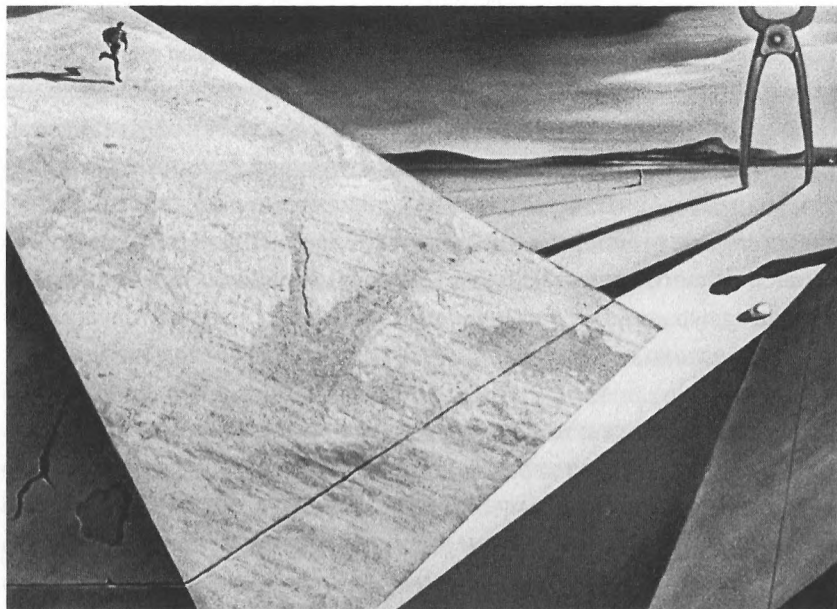
Этот поворот от философии языка и сознания занимал и других мыслителей, работавших в той же парадигме. Особо следует отметить труды Жюль Делеза. Психотехнология как инструментализированный вариант психологии и психоанализа стремится описывать саму материальность технологических медиа: приоритет отдается объективно фиксируемым реакциям на специфические сенсорные стимулы. Метафорически это можно выразить так: данная теория уделяет меньшее внимание «программному обеспечению» (фильмам, их эстетике и содержательной части, в самом широком понимании этих вещей), отдавая приоритет «железу» или «аппаратному обеспечению» (схеме соединений, конфигурации, машинному коду). Мы уже упоминали (см. третью главу) ранние версии этой аппаратной теории. По Киттлеру, медиа и технологии не являются формами выражения человеческой субъективности. Наоборот, именно то, что принято называть человеческой субъективностью, оказывается порождением печатных машинок и записывающих технологий. В полном соответствии с этими взглядами Киттлер назвал свой проект «изгнанием человека из гуманитарных наук» (*Austreibung des Geistes aus den Geisteswissenschaften*). Такое же звучное название

⁵ Kittler F. A. *Romanticism — Psychoanalysis — Film: A History of the Double // Literature, Media, Information Systems: Essays* / ed. by J. Johnston, trans. S. Harris. Amsterdam: G + B Arts International, 1997. P. 85–100, здесь 99–100.

получила и одна из его книг⁶. В этом смысле информация, зафиксированная механически или технологически, является не (визуальным или акустическим) воспроизведением в привычном смысле, но относится скорее к лакановскому Реальному (см. четвертую главу). Только пройдя через накладываемые культурой когнитивные фильтры (нарратив, риторические тропы, различные иконические коды), информация становится репрезентативной. При этом неизбежно высвобождается некий избыток — информационный шум или помехи (так называемый белый шум) в визуальном образе или звуке. Этот избыток далеко не полностью абсорбируется в Символическом или в «Коде».

Косвенно это ставит вопрос о статусе так называемых субъективных образов в кинематографе, в особенности связанных с героями, которых нарратив маркирует как находящихся в неменяемом состоянии. Могут ли эти образы также считаться ментальными, особенно если они узнаваемо обозначены с помощью выразительных средств кинематографа, таких как анаморфные искажения, сюрреалистические противопоставления или нереалистическое использование цвета? Вспомним сцену сна в «Завороженном», художником-постановщиком которой был Сальвадор Дали, или фантазии Катрин Денев в «Отвращении». А ведь были еще и спиритуалистические образы в фильмах, снятых на заре кинематографа, или флешбэки в «Тайне пород Кадор», где кинематографический аппарат представляется и применяется в терапевтических целях как аппарат работы с психологической травмой. Неужели технология кино изначально ближе к безумию и психологической травме, чем к реализму и документированию реальности? Для Киттлера ответ на этот вопрос очевиден: он отсылает читателя к сеансам гипноза и телепатии

⁶ Kittler F. A. *Austreibung des Geistes aus den Geisteswissenschaften: Programme des Poststrukturalismus*. Paderborn: Ferdinand Schöningh, 1980. Следует отметить, что гуманитарные науки по-немецки называются Geisteswissenschaft, что в буквальном переводе означает «науки о разуме» или «науки о духе».



Ил. 7.2. Сновидение как экспрессивная и сюрреалистическая образность. «Завороженный». Реж. Альфред Хичкок. 1945

в работах Фрица Ланга (например, в серии фильмов о докторе Мабузе). Они для него являются «экспериментами» в попытках воспроизвести мыслительные и психические процессы в том смысле, которым наделяет их Мюнстерберг⁷. В близком по теме исследовании Рэймон Беллур уподобляет гипнотическое состояние, вызванное у зрителей средствами кино, «животности» — состоянию, которое характеризуется одушевленностью и наличием сознания, но отсутствием самосознания. Разум управляется некой внешней силой, а в качестве образного подтверждения этого тезиса приводятся многочисленные примеры появления животных в фильмах. Эти взаимоотношения Беллур называет «таинственной физической и чувственной реальностью»⁸. И Беллур, и Киттлер (по разным философским соображениям) решительно переходят от интрапсихической модели (принятой Бодри, Метцем, ранними Беллуром и Малви) к экстрапсихической, в которой кино больше не подразумевает возврата к пройденным этапам развития, но стимулирует появление и развитие состояний, возникающих как реакция на внешние раздражители.

Третий вариант концептуализации связи между кино и разумом саморефлективен и метакинематографичен: разум, кинематограф и самосознание связаны друг с другом через тот факт, что определенное изображение заставляет зрителя осознать, что он смотрит на изображения, что повышает осознанность самого процесса самосознания. Эта идея подчеркивается во множестве европейских фильмов 1960-х годов (см. третью главу). Речь идет не только об осознании зрителем имплицитного вуайеризма фильма, как в «Окне во двор» (см. первую главу), или понимании того, что изображение на экране «знает», что на него смотрят, как это было в «Презрении» (см. третью главу). Мы имеем в виду те фильмы, в которых та или

⁷ См. анализ в кн.: *The Films of Fritz Lang: Allegories of Vision and Modernity*. London: British Film Institute, 2000; Andriopoulos S. *Possessed: Hypnotic Crimes, Corporate Fiction, and the Invention of Cinema* / trans. P. Jansen, S. Andriopoulos. Chicago: Chicago University Press, 2008.

⁸ Bellour R. *From Hypnosis to Animals* // *Cinema Journal* 53. 2014. Spring. N. 3. P. 8–24, здесь 21.

иная сцена привлекает внимание к факту, что, вполне вероятно, существует иной уровень рефлексивности, не столько связанный с зеркальностью конструкции или *mise en abyme*, сколько имеющий отношение к мозговой деятельности как таковой или к «виртуальности» в толковании Делеза. «Код неизвестен» Михаэля Ханеке предлагает нам фильм-в-фильме; однако внутренний фильм никак не маркирован, не ограничен какими бы то ни было рамками и вообще никоим образом не «содержится» в фильме внешнем. Он, скорее, остается подвешенным, облекает тот фильм, частью которого он является, или просачивается в него. Такая работа с двухслойной структурой отличается от снятия рамок в «Скрытом», где ощущение времени и места оказывается серьезно нарушено: поначалу мы полагаем, что смотрим на событие, происходящее «здесь и сейчас», затем выясняется, что нам демонстрируют запись того, что происходило ранее. Изображение воспроизводится зрителями, которых мы не видим, отчего мы становимся «наблюдаемыми наблюдающими». Все это — в традициях схожих сцен в картинах Хичкока и Ланга, только с использованием «обманного» потенциала цифрового изображения (еще более закамуфлированного, поскольку в фильме их называют «видеозаписями»). Точно так же, как изображения не маркируются силой, их производящей (мы, конечно, склонны делить кадры и эпизоды на «субъективные» и «объективные», но это слишком примитивная классификация многочисленных вариантов происхождения визуальных образов и различий их интенциональной направленности как «внутри», так и «снаружи» фильма), так и кинонарратив требует развитого и сложного вокабуляра для выявления и понимания темпоральности и причинно-следственных связей. Глаголы в речи всегда стоят в каком-то времени, и литературный нарратив тоже выстраивается в различных прошедших, настоящих и будущих временах (продолженных, циклично повторяющихся, единичных и гипотетических) — на чем Жерар Женетт строит анализ романа «В поисках утраченного



Ил. 7.3. Неатрибутированная точка зрения как когнитивная угроза. «Скрытое». Реж. Михаэль Ханеке. 2004

времени» Марселя Пруста⁹. Точно так же и кинематографические образы могут существовать и развиваться в нескольких мирах одновременно или колебаться между разными временными рамками и уровнями реальности. Это уникальное свойство кино (воспринимавшееся поначалу как его недостаток и ограниченность) с наибольшим эффектом используется в фильмах-головоломках (mind-game films)¹⁰. В них (по крайней мере в их ключевых эпизодах) референциальные визуальные образы не «обрамляются» конструкциями, отражающими какую-либо точку зрения, и не выстраиваются средствами классического «декупажа» или (последовательного) монтажа. Такие образы обходят и превосходят рамки как модернистской парадигмы рефлексивности и самореференциальности (см. третью главу), так и «конструктивистской» парадигмы постмодернизма. Можно приписать им «призрачный» или «потусторонний» характер — но не в том смысле, будто они предлагают субъективную перспективу или предполагают присутствие потустороннего. Скорее, их «призрачность» связана с тем, что само кино обладает неким разумом, который находится вне или сверх (нарратива или персонажей, автора или зрителя) и избегает любого фиксированного позиционирования (как в случае видеозаписей в «Скрытом» Ханеке, чей автор неизвестен). Фильмы-головоломки вовлекают зрителя теми способами, которые не были и не могут быть описаны в рамках классических теорий схожести и параллелизма или эмпатии и идентификации. Это становится возможным благодаря выводу из обращения нормального человеческого взаимодействия и межличностного восприятия, существовавших раньше «по умолчанию». В этом смысле любые внутренние рамки (фильм в фильме, психические расстройства) или внешний перспективизм (авторская саморефлексия, брехтовское

⁹ Genette G. *Narrative Discourse: An Essay in Method*. Ithaca (NY): Cornell University Press, 1980.

¹⁰ См.: Elsaesser T. *The Mind-Game Film // Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema* / ed. by W. Buckland. Malden (MA), Oxford: Blackwell, 2009. P. 13–41.

дистанцирование или остранение в русском формализме) в них недостаточны или могут быть перевернуты с ног на голову и полностью пересмотрены. Зрителя это оставляет в состоянии непреодолимой неуверенности и неоднозначности — как в линчевских «Шоссе в никуда», «Малхолланд Драйв», «Внутренней империи» или во многих фильмах Дэвида Финчера.

Похожую неопределенность источника действия, реализуемую не столько в персонажах, сколько в визуальных образах, можно обнаружить в фильмах, герои которых в некотором смысле уже мертвы или пережили собственную (символическую) смерть, иногда сами еще того не зная. Можно вспомнить такие фильмы, как «Земля» Хулио Медема, «Шестое чувство», «Красота по-американски», «Помни», «Ванильное небо», «Другие» и «Особое мнение». Все они — яркие образцы жанра, названного «посмертным» или «кино post mortem». Ментальные и концептуальные образы в этих фильмах вынуждены считаться с принципами классического формирования идентичности, в рамках которых мы убеждаемся в том, кто мы есть, через память, восприятие и телесную самоданность. При несрабатывании этих показателей или временном их отказе в результате психологической травмы, потери памяти или перегрузки органов восприятия ставится под сомнение идея унифицированного, самоотждественного и рационально действующего индивидуума, сложившаяся и считающаяся незыблемой в гуманистической философии. Кризис наших представлений об идентичности отмечают не только философы-постгуманисты (например, Делез или Фуко). Он фиксируется и в популярных и мейнстримных фильмах. Киногерои страдают от амнезии — «Помни», трилогия о Борне; шизофрении — «Бойцовский клуб», «Шоссе в никуда», «Донни Дарко»; психотравматического синдрома — «Особое мнение», «Таинственная река», «Остров проклятых»; или же попросту покидают мир живых — «Шестое чувство», «Другие». Ключевой важностью в этом вопросе обладает тот

факт, что перцептивные образы тоже являются ментальными, и это подразумевает вовлечение зрителя в своего рода «шизологику» (Делез), которая может разрешиться только в чем-то вроде петли и, следовательно, не исключает возможности существования не-видимого и не-увиденного в том, что для нас является визуально видимым¹¹.

К четвертому типу ментальных образов относится такой тип репрезентации, который не привязан к какой-либо точке зрения (то есть его невозможно ассоциировать ни с одним из субъектов или наблюдателей, чей ракурс восприятия демонстрирует эпизод или объект), вследствие отсутствия воспринимающего субъекта, распознаваемого нами — будь то внутри-диегетически или же экстра-диегетически. Мы уже рассматривали соответствующий пример из фильма «Головокружение» (см. четвертую главу). Можно применить его и для иллюстрации контраста между концепцией ментального образа Славоя Жижека и делезовского понятия «образа-кристалла»¹². Жижек ассоциирует «шов» и онтогенез субъекта с оговоркой по Фрейду или парапраксисом, допущенными зрителем: в его анализе несколько кадров иллюстрируют не желание, испытываемое Скотти (Джеймс Стюарт) по отношению к Мадлен (Ким Новак), а парадоксальную природу желания как такового. Если Жижек полагает, что подобные ментальные образы возникают на стыке дезавуирования и фетиша, составляющих основу (мужского) желания, то Делез не уделяет желанию столько внимания, так как считает его зависимым от субъективного сознания (неважно, принадлежащего Скотти или же зрителю). Для него кадр с профилем Мадлен является «образом-кристаллом», в котором разные временные уровни (прошлое и настоящее, реальное и виртуальное время, воспоминание и тоска) нахлестываются

¹¹ Elsaesser T. Was wäre, wenn du schon tot bist? Vom, postmodernen zum post-mortem: Kino am Beispiel von Christopher Nolans Memento // Zeit Sprünge: Wie Filme Geschichte(n) erzählen / ed. by C. Rüffert et al. Berlin: Bertz, 2004. P. 115–125.

¹² См.: Pisters P. The Universe as Metacinema // Pisters P. The Matrix of Visual Culture: Working with Deleuze in Film Theory. Stanford (CA): Stanford University Press, 2003. P. 14–44.

один на другой и пересекаются, как грани кристалла¹³. В классическом кинематографе такие ментальные образы являются редкостью, в современном же кино они появляются все чаще и чаще, особенно в «посмертных» фильмах и фильмах-головоломках (см. выше).

Последний, пятый, тип ментальных образов не является ни виртуальным, ни воображаемым, ни визуальным, ни гаптическими. Возникает вопрос: возможно ли выстроить ментальный образ из миметического воспроизведения и самого реализма? Примерами могут являться «Солярис», «Зеркало» и «Сталкер» Андрея Тарковского. Эти фильмы вроде бы разворачиваются в некоем связном пространственном континууме, однако взаимодействия героев, все временные маркеры и движения камеры создают «мир», не являющийся «реалистичным» ни с точки зрения места действия, ни психологии персонажей. Тарковский применяет к визуальному образу (как и к звуку) то качество «сгенерированного» (rendered), которое Мишель Шион теоретически сформулировал в отношении звука (см. шестую главу). Он создает ментальную вселенную всепроникающей паранойи, чистой интерьерности или неминуемой катастрофы. Достигается это посредством образов, вызывающих сильнейшее чувство беспокойства, тревоги и страха, и без использования нарративных приемов саспенса или визуального отображения насилия. Возникает вопрос: следует ли рассматривать образы, подобные тем, что использовал в своих фильмах Тарковский, как воплощенные или развоплощенные? Не следует ли назвать «ментальным» то, что в пятой главе мы обозначили как гаптическое?

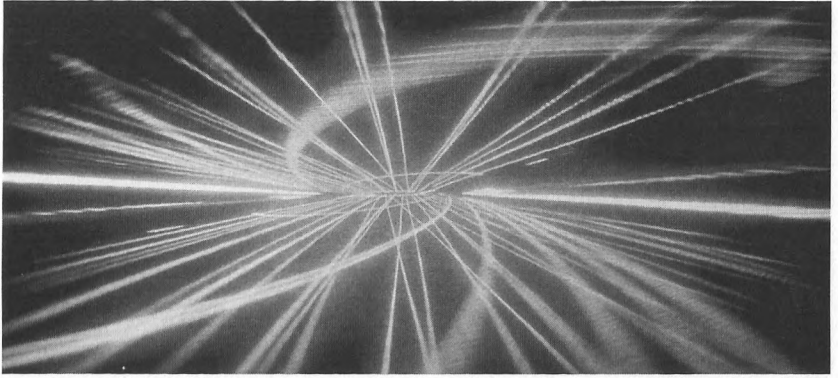
Точно так же «психоделические эффе́кты» в «Космической одиссее» Стэнли Кубрика и другие формы абстракции в авангардном кинематографе могут быть квалифицированы как ментальные образы. К упомянутому фильму Кубрика мы еще вернемся в ходе обсуждения

¹³ См. обсуждение «образа-кристалла» в «Головокружении»: Esquenazi J.-P. Hitchcock et l'aventure de Vertigo. Paris: CNRS, 2001.

предложенной Аннет Майклсон концепции фильма как когнитивно-го опыта.

Имя Жюль Делеза неоднократно упоминалось в этой книге. Во многом это связано с тем, что две его книги о кино¹⁴ весьма популярны и обсуждаются во множестве исследований начиная со второй половины 1980-х годов, когда работы Делеза были опубликованы, а затем и переведены на многие языки. За это время они прошли путь от непростой для понимания и в значительной мере «диссидентской» точки зрения на кинематограф до статуса современной классики — одного из важнейших источников по теории кино двух последних десятилетий. Но в чем же заключается суть делезовского проекта? Основываясь на философии имманентности Анри Бергсона и семиотике Чарльза Сандерса Пирса, Делез разработал теорию движущихся изображений, которую можно рассматривать и как философию фильма, и как историю кино. У Бергсона он взял идею примата материи, движения и времени в конституировании бытия и сознания; у Пирса — непривычную таксономию и номенклатуру. Эти составляющие позволили ему создать карту или ассамбляж кино как «формы жизни». Сам Делез называл свои работы «естественной историей кино», уподобляя их линнеевской классификационной структуре. Тем не менее в своем анализе он обращался в основном к великим представителям авторского кино, как их определяли школа журнала *Cahiers du cinéma* и главный ее вдохновитель Андре Базен (см. первую главу). На Делеза, проявлявшего особый интерес к интенсивностям, энергиям, связям, аффективным состояниям и чувственному восприятию, часто навешивали ярлык феноменолога. Такое обозначение является спорным по крайней мере по двум причинам. Во-первых, феноменология со времен Эдмунда Гуссерля успела разделиться на несколько поднаправлений, став скорее методом ведения исследований

¹⁴ Делез Ж. Кино: Кино 1: Образ-движение; Кино 2: Образ-время. М.: Ad Marginem, 2004.



Ил. 7.4. Ментальный образ или психоделическая реальность? «2001 год: Космическая одиссея». Реж. Стэнли Кубрик. 1968

в различных дисциплинах (философии, психологии, теории кино), чем самостоятельной дисциплиной самой по себе. Так что применение этого термина к такому неординарному мыслителю, как Делез, можно расценивать и как слишком узкое, и как излишне широкое.

Во-вторых, что даже важнее, Делез не ассоциировал себя с основателями феноменологии Гуссерлем или Морисом Мерло-Понти, значение которых для теории кино мы рассматривали в связи с работами Вивиан Собчак (см. пятую главу). Вместо этого Делез обращается к виталистической философии жизни Анри Бергсона и классификационным схемам Чарльза Сандерса Пирса. По сути, интерес Делеза к кино — в какой-то мере попытка преодолеть разрыв, являющийся неотъемлемым элементом феноменологии: разрыв между субъектом и объектом, между сознанием и его содержанием. Кроме того, он отрицает любую трансцендентность, которая могла бы предъявить права на позицию вовне или за пределами самой себя. Эта проблема встает на пути любых попыток построения систематизированной философии с того времени, как Кант впервые привлек к ней внимание. Философию Делеза можно рассматривать как критику учений трех великих немцев — Гегеля, Гуссерля и Хайдеггера. Все они, пусть и опосредованно, оперировали категорией трансцендентности, хотя и не давали ей законченного определения или формулировали ее через условие возможности. Кино для Делеза — это форма философии ровно в той степени, в которой оно преодолевает как декартовское противопоставление субъекта и объекта (*res cogitans* и *res extensa*), так и феноменологический постулат о том, что сознание всегда является сознанием чего-то, а следовательно, подразумевает интенциональность, направленность на предмет. Кино для Делеза и материально, и нематериально. Оно, скорее, форма становления, а не способ означивания или значение. В его основу он кладет принцип имманентности бытия, в котором материя, движение и сознание неразрывно переплетены. Фильмический образ

ввиду этого существует как особое состояние материи, а не как объект нацеленного восприятия или обостренных чувств или как знак, чье содержание спрятано в зрительном образе или за ним, как это формулируется в лингвистических и психосемиотических теориях. Этим объясняется отсутствие у Делеза интереса к таким концепциям, как «репрезентация», «субъектная позиция» или «саморефлексивность», являющимся ключевыми понятиями идеологической критики и радикальной практики. Отрицая трансцендентную точку зрения, следует отказаться и от представления об архимедовой точке опоры, позволяющей критически осмысливать кино как идеологию. Уйдя с этой позиции, мы признаем, что кино — это реальность и способ мышления. Это можно переформулировать следующим образом: говоря о кино, мы уже находимся в нем, а оно, в свою очередь, всегда уже присутствует в нас.

С точки зрения Делеза, кино сущностно связано с двумя важнейшими (философскими) проблемами — движения и времени. Кино для него — не средство рассказа историй, в которых вселенная предстает в виде мира, сформированного по законам нарратива (как полагают нарратологи: см. вторую главу), и не средство материалистического конфликтного монтажа, в котором противоречия мира вытесняются диалектическим движением имманентных сил, как предполагали русские конструктивисты (см. первую главу). Скорее, кино является медиумом сродни современной философии: оно «философствует» о движении и времени своими собственными средствами (то есть своим собственным движением во времени). Важно отметить, что Делеза не интересуют фильмы, отображающие важные проблемы философии или повествующие о них, представляя их в рамках сюжетного конфликта¹⁵. Его привлекает кинематограф, который сам по себе становится формой философии, который

¹⁵ Этот подход анализируется в кн. Litch M. M. *Philosophy Through Film*. London, New York: Routledge, 2002.

превращает крупных режиссеров в крупных мыслителей, возможно, единственных настоящих философов XX века, способных осмысливать технологию, тело и мозг в едином жизненном пространстве.

Делез выделяет два основных типа образов — образ-движение и образ-время. Каждую из этих групп он делит на подкатегории. Образ-движение относится к кинематографу перцепций, аффектов и действий, в котором функциональной единицей является сенсомоторная схема человеческого тела. Связи перцепций с чувствами, чувств с чувственными ощущениями и ощущений с действиями складываются в некую цепь, которая, в свою очередь, дает начало новым перцепциям, чувствам, ощущениям и действиям. Образ-движение делает человека центральным актором классического реалистического кинематографа (в особенности голливудских фильмов до 1950-х годов): «Кино действия экспонирует сенсомоторные ситуации: здесь есть персонажи, которые находятся в определенном положении и которые действуют, когда нужно, прибегая к насилию, в соответствии с тем, что они чувствуют, воспринимают. Действие соединяется с восприятием, восприятие продолжается в действии»¹⁶. В соответствии с логикой образа-движения время оказывается подчиненным по отношению к движению и, следовательно, может быть выражено или описано только косвенно. Даже такие сугубо ментальные и временные элементы, как флешбэки и сцены снов, лишь обслуживают логику действий и выполняют функцию поддержки для сенсомоторной цепочки.

Все складывается совершенно иначе, когда речь идет об образе-времени. Впервые он появляется во времена глубокого кризиса европейского послевоенного порядка — именно тогда итальянские неореалисты приостановили связи между действием и перцепцией и превратили героев фильмов из действующих лиц в наблюдателей:

¹⁶ Делез Ж. Об образе-движении // Делез Ж. Переговоры. 1972–1990. СПб.: Наука, 2004. С. 66–81, здесь 72.

Если этот грандиозный разрыв совершается в конце войны вместе с неореализмом, то именно потому, что последний регистрирует банкротство всех сенсомоторных схем: персонажи уже «не умеют» реагировать на ситуации, в которые они попадают, потому что они слишком ужасны, или слишком прекрасны, или неразрешимы. «...» Тогда «...» рождается возможность темпорализировать кинематографический образ: это чистое время, скорее время в чистом состоянии, чем движение¹⁷.

Таким образом, в фильмах многих режиссеров послевоенной эпохи время становится центральным элементом. Следует назвать несколько имен: это Ясудзиро Одзу, Микеланджело Антониони, Ален Рене. Следуя за Бергсоном, Делез рассматривает время не как абстрактную единицу измерения, которую можно разделить на отдельные сегменты. Время для него — неделимый континуум, разделяющийся только в момент настоящего.

Помимо значительного количества сторонников (порой безоговорочно принимающих все его утверждения), у Делеза есть немало оппонентов, которые либо невысоко ценят его мысли о кино, считая их лишь «любопытными пустяками», либо игнорируют его целиком. Однако сформулированное им различие между образом-движением и образом-временем несомненно обогатило теорию кино, предложив пусть и редуктивную, но мощную и убедительную модель историографии. Для Делеза очевидно наличие разлома или эпистемологического разрыва между классическим и современным (modern) кинематографом, что он обосновывает и с формально-эстетических, и с историко-политических позиций. Это резко отличается от другой тенденции в современной теории кино — когнитивистской, сторонники которой столь же решительно, что и Делез, пытались порвать

¹⁷ Делез Ж. Об образе-времени // Делез Ж. Переговоры. 1972–1990. СПб.: Наука, 2004. С. 81–87, здесь 83.

с семиотической, психоаналитической и феминистской теориями кино, но без упора на разработку собственной периодизации истории. Однако у последователей Делеза и когнитивистов имеется гораздо больше общего, чем каждая из сторон готова признать. Отвергающий или игнорирующий Делеза англо-американский когнитивизм также сформировался из глубокой неудовлетворенности концептуализацией кино как зеркала (см. третью главу), языка и взгляда (см. третью и четвертую главы). Как и Делез, они высказываются за более философский подход, но основное внимание уделяют анализу ментальных схем и когнитивных процессов, в принципе позволяющих нам понимать движущиеся изображения (как репрезентацию или как истории-сюжеты), или тому, как мы признаем наличие у героев фильмов тех эмоций или мотивов, которые мы, зрители, всегда будем вынуждены логически выводить, конструировать и атрибутировать, а не наблюдать через прямые свидетельства и доказательства¹⁸.

Но прежде чем более подробно рассмотреть, как когнитивистская теория кино фокусируется на разуме и мозге, следует в общих чертах описать то, каким образом теория авангардного кинематографа исследует кино как ментальное событие (наряду с телесным, физическим опытом). Таким образом, когнитивисты вписывают свою теорию в только что рассмотренные классификационные структуры классического и современного кино (а также авторского кино, авторской теории, вопросов гендера и репрезентации), разве что с иной историографической и эстетической точек зрения.

Аннет Майклсон, критик и исследователь, живущая в Нью-Йорке и много лет преподающая в Нью-Йоркском университете, — один из наиболее влиятельных теоретиков авангардного кинематографа.

¹⁸ Более полно ознакомиться с основными положениями данного подхода можно в следующих работах: *Philosophy of Film and Motion Pictures: An Anthology* / ed. by N. Carroll, J. Choi. Malden (MA): Blackwell, 2006; *The Routledge Companion to Philosophy and Film* / ed. by P. Livingstone, C. Plantinga. London, New York: Routledge, 2009.

Она прослеживает непрерывность в том, какими вопросами о движущихся изображениях задавались представители исторического авангарда (Эйзенштейн, Вертов, Эпштейн, Дюлак, Леже и Дюшан) и как эти проблемы подхватили такие режиссеры, как Пол Шаритс, Стэн Брекидж, Кен Джейкобс и Майкл Сноу: все они единодушно рассматривают кино как эпистемологическую силу. Их подход к режиссуре можно назвать философским — в том отношении, что они убеждены в способности кино генерировать новые знания о мире, знания, уникальные по своей природе — те, которые невозможно приобрести или передать каким-либо иным способом. В этом Майклсон оказывается ближе к Делезу, также применявшему кино в качестве философского инструмента, чем к Лакану или Фуко, не испытывавшим оптимизма в отношении эпистемологического потенциала кинематографа (см. четвертую главу). Впрочем, она разделяет и когнитивистский подход к исследованию фундаментальных ментально-перцептивных способностей (таких, как абстрактное или математическое мышление), к которому призывает ненарративное и паранарративное кино. В одной из своих важнейших статей Майклсон доказывает, что даже коммерческий фильм, как «2001 год: Космическая одиссея» (снятый, впрочем, эксцентричным американским эмигрантом в Англии), может оказать уникальное эпистемологическое воздействие на то, как мы смотрим и думаем, что значительно чаще приписывается авангардному кинематографу или же модернистским произведениям искусства. В рамках модернизма художники порывают с миметической функцией искусства и вместо этого задаются вопросом об условиях возможности получения знания посредством искусства:

В настоящее время, действуя через восприятие, искусство захватывает в качестве субъекта или области реализации тему природы реальности и природы сознания. Как средство исследования



Ил. 7.5. Исследуя эпистемологические возможности кинематографа. «Небесные тоннели». Реж. Кен Джейкобс. 2005

условий и пределов восприятия, искусство, таким образом, сливается с философией и наукой в отношении к проблеме реальности — ее познанию и познаваемости¹⁹.

И хотя эта цель была одной из основных еще в эпоху немецкого романтизма, в период модернизма именно кино пытается воплотить чувственную форму знания, одновременно обладая концептуальной чистотой философского рассуждения и научной мысли.

Майклсон начинает с заявления о том, что кино дает нам «сон для неусыпных умов»²⁰ — сознание парадоксального типа, включающее в себя бессознательное. Но кино способно дать нам и как минимум столь же парадоксальный телесный опыт. Например, «2001 год: Космическая одиссея» может считаться переосмыслением кино как «тел в пространстве» — благодаря визуальным образам космоса и помещению нарратива в ситуацию нулевой гравитации. Кадры тел, парящих в невесомости, демонстрируют, что кино может снять философскую оппозицию «тело—разум»: для этого ставятся под вопрос наши привычные представления о (наглядном) пространстве как о категории геометрической и антропоцентрической. Понятия «спереди», «позади», «сверху» и «снизу» отвергаются, а нам предлагается переосмыслить отношения между ними. Кубрик удачно передает физическое ощущение потери веса телам зрителей — не при помощи каких-либо новейших технологических решений (как это происходит, например, в IMAX-кинотеатрах с цифровым 3D-оборудованием), но через едва заметные, но существенные мутации в сознании, вызванные средствами монтажа, сочетанием музыки и визуального ряда или смещениями масштабов и размеров. Это порождает новую рефлексивность относительно особой природы кинематографического

¹⁹ См.: Michelson A. Bodies in Space: Film as Carnal Knowledge // Art Forum 7. 1969. Feb. N. 6. P. 54–63, здесь 58.

²⁰ Ibid. P. 59.

опыта как формы артикуляции пространства и времени. Майклсон описывает сложный процесс исчезновения гравитации и демонстрирует, насколько волнующими, сбивающими с толку и тревожными становятся эти эпизоды для аудитории, ориентированной на массовый, традиционный кинематограф. Эти рассуждения коррелируют и с нашим разговором о том, что современное кино плотно вовлечено в переориентирование традиционной изобразительной двухмерной поверхности с постепенным формированием трехмерного восприятия:

Разница между двумя качествами [наши собственные внутренние координаты и то, что мы видим] и интенсивностью реакции является разницей между видимыми и чувствуемыми вещами, между ситуациями, наблюдаемыми визуально и воспринимаемыми гаптически, между нарративным знаком и радикально формальным воплощением пространственной логики²¹.

Это острое противоречие между «видимым» и «чувствуемым», между координатами воплощенного и развоплощенного восприятия, между ощущением и познанием преобразуется в фильме Кубрика в разницу между физической «приземленностью» и чувством невесомости, что становится для Майклсон «подсюжетом фильма». Мы словно начинаем воспринимать мир с совершенно иной ментальной позиции, имеющей еще и физическое измерение. Следовательно, зритель приобщается к фундаментальной динамике движения. Таким образом, «Космическая одиссея» оказывается фильмом, который сам разъясняет зрителю, как именно его следует смотреть и понимать, — в идеале обретая способность к ориентации в пространстве и времени не так, как ориентированы тело и сознание.

²¹ Michelson A. Bodies in Space: Film as Carnal Knowledge. P. 60.

Майклсон неоднократно ссылается на работы известного специалиста по возрастному развитию Жана Пиаже. Она проводит параллель между приобретением детьми навыка ориентации в пространстве и установлению важнейшей связи между телом и сознанием, отражающей суть кинематографического опыта: «В общем, просматривая фильмы, человек получает подтверждение связи между наработкой сенсомоторного знания и интеллектом как таковым». Потеря равновесия в пространстве невесомости и обретение его заново — это процесс чистого познания, напоминающий приход человека в этот мир: «Сознательная готовность к потере равновесия <...> является условием восприятия этого фильма. <...> [Мы] заново открываем пространство и измерение тела, словно в театре сознания»²². Следуя проведенному Майклсон анализу «Космической одиссеи», можно сделать вывод, что этот фильм сулит перенос разума на совершенно новую основу и предлагает своего рода тренировку по отказу от всякого рода ориентации и направленности: тело, помещенное в (открытый) космос, получает гаптический или даже сенсомоторный опыт, отрицающий или отбрасывающий назад весь эволюционный «прогресс». Вспомним знаменитый кадр с обезьяной и костью: первое убийство (или первородный грех) в человеческой истории совпадает с моментом освоения вертикальной ориентации тела и его направленности вперед.

И Делез в 1980-е годы, и Майклсон, писавшая в 1960-е, сходятся в том, что, анализируя кинематограф как эпистемологический «инструмент», нет смысла продолжать рассматривать разум и тело по отдельности. Тело (и чувственный опыт) в кино не подавляет разум; точно так же и разум (познание) не отрицает физическое присутствие. Скорее, можно говорить о теле-мозге или мозге-теле — нейронной сети, объединяющей сознание и тело в единое неделимое

²² Ibid. P. 62.

целое. В делезовском современном (европейском) кино и в (североамериканском) авангардном кинематографе Майклсон имеет смысл вести речь скорее о сознании камеры, а не упорствовать в применении традиционного анализа на основе дуалистического противоречия тела и разума. Если итальянский неореализм поставил под сомнение законы голливудского реализма (особо подчеркивая эллиптические сюжетные линии, случайные встречи, произвольные разрывы и расставания, а также фрагментированные связи), то кинематограф Кубрика, Шаритса и Сноу заставил нас совершенно иначе воспринимать непрерывность, движение и поверхности.

Когнитивистская теория кино, в свою очередь, тоже начала переосмысливать связь фундаментальных категорий времени и пространства, эмоции и автономности действия с разумом и телом кинозрителя. Например, датский когнитивист Торбен Гродаль предложил новый принцип описания европейского авторского кино 1960-х годов. Этот подход отличается от сложившейся системы анализа режиссеров-авторов, кинематографа отдельных стран или кино в целом на базе формалистско-нарратологических категорий. Гродаль утверждает, что деление на высокую культуру и массовое искусство корнями уходит в наши представления о чувственном опыте и восприятии, в особенности в то, как мы воспринимаем свое тело. В этой системе координат мы будем склонны воспринимать европейское авторское кино как «развоплощенное», «абстрактное» «перманентное» (качества, соотносимые с «душой»), тогда как американские боевики будут «воплощенными», «конкретными» и «проходящими» (признаки, характеризующие физический, «телесный» опыт)²³. Гродаль основывает свои рассуждения на трехуровневой модели «Я», разработанной известным нейрофизиологом Антонио Дамасио. Эта модель связывает мыслительную деятельность

²³ Grodal T. G. Art Film, the Transient Body, and the Permanent Soul // Aura 6. 2000. N. 3. P. 33–53.

с функционированием тела: первый уровень — это спящее «я», управляющее лишь вегетативными (органическими) функциями. На второй уровень Дамасио помещает телесное базовое сознание, реагирующее на раздражители из окружающей среды и существующее только в настоящем (в отличие от сенсомоторных связей в делезовском образе-движении). Третий уровень — это автобиографичное (порожденное нарративом) «я», в рамках которого идентичность развивается благодаря проекциям в прошлое (память, травма, приятный или болезненный опыт) и в будущее (планы, надежды, обещания). Гродаль утверждает, что арт-кино отмечает и даже само устанавливает разрыв между базовым сознанием и автобиографичным «я». Либо требования надвременной, развоплощенной идентичности не могут примириться с текущим телесным опытом (в качестве примера героя, более не способного поддерживать связь телесно реализуемой любви с любовью духовной Гродаль приводит Бесс (Эмили Уотсон) из картины Ларса фон Триера «Рассекая волны»), либо автобиографическое «я» с помощью навязчивых воспоминаний и травм блокирует возможность получения базовым сознанием какого бы то ни было опыта в настоящем времени (так происходит у Алена Рене в картине «В прошлом году в Мариенбаде» и у Кшиштофа Кесьлевского в фильме «Три цвета: Синий»). Европейское авторское кино снимает это противоречие, привнося в ткань фильма вечный и сверхличностный источник действия («душа» как нечто, не зависящее от тела), впоследствии персонализируемый синефилами как авторское видение, а широкой публикой воспринимаемый в категориях абстрактных моральных концепций, духовных поисков и знаний или же философских парадоксов.

Так Гродаль возвращается к понятию «души» кино, понимаемой не столько как раскрытие реальности, что предлагали Базен и Кавелл (см. первую главу), не как открытие человеческого лица через крупные планы, как это концептуализировал Балаш (см. третью

главу), сколько как результат блокировки, разорвавшей связи между базовым сознанием и абстрактным «Я». Если классический фильм находится в настоящем времени базового сознания, то авторский фильм поднимает вопрос о противоречии между мимолетным настоящим и вечными ценностями, между телом и разумом. Таким образом, сила авторского кино заключается в его способности преломлять, блокировать или подавлять аффект и действие или же иначе соотноситься с тем, что Гродаль называет «поток ПЭПМД» (PECMA flow; придуманное им сокращение от терминов «перцепция», «эмоция», «познание» «моторное действие»). Это понятие составляет основу его общей модели эстетики кино²⁴. В этом отношении кино служит экспериментальным материалом, на котором проверяется истинность более общих теорий воплощенного «Я», эмоций и сознания. Это предполагает согласие когнитивистов с точкой зрения де-лезианцев: кино действительно стало изначальной ценностью человеческого опыта, даже если они стремятся поменять местами части этого уравнения и утверждают, что кинематографическая перцепция ничем не отличается от любого другого восприятия.

Если применить схему Гродаля к постклассическому кино, то фильмы-головоломки станут примерами блокировки или полного отсутствия «автобиографического мозга» («Бойцовский клуб», «Помни», «Шестое чувство» и другие); в результате тело становится локацией не только чувственных вложений нового типа, но и новых форм духовности. Базовое сознание становится преобладающим. Оно перекраивает и переформатирует первичное чувственное восприятие, преобразуя его в более абстрактные пространственно-временные

²⁴ «Я сформулировал свою общую теорию кинематографического опыта и основных измерений эстетики фильма в книге *Moving Pictures*. Основная часть книги посвящена описанию потока, идущего от перцепции через эмоциональную активацию и когнитивную обработку к моторному действию. Позднее я назвал эту модель „поток ПЭПМД“ (сокращение от терминов „перцепция“, „эмоция“, „познание“ „моторное действие“). Дополнительной характеристикой потока ПЭПМД является оценка статуса реальности, основанная на совмещении радикального конструктивизма с эволюционным реализмом» (Grotel T. G. *The PECMA Flow: A General Model of Visual Aesthetics // Film Studies*. 2006. N. 8. P. 1–11).

отношения, случайные связи и моторную активность, которая по классическим стандартам должна считаться ненормальной или даже патологической: в экстремальных условиях или при необходимости выполнить какую-то особую задачу тело начинает «форматировать» мозг, преобразуя «поток ПЭПМД». Это позитивная версия. С другой стороны, последователи Фуко могли бы утверждать, что подобные фильмы, делающие акцент на различных телесных состояниях, являются ответом доминирующим властным структурам современного общества. Теперь они основываются не на запрете, не на законе или сдерживании, но управляют индивидуумом посредством «телесной политики», «биополитики», «заботы о себе» и «дисциплины и удовольствия»²⁵. Раскол между разумом и телом преодолевается рассмотрением разума как чего-то патологического или дисфункционального. Тело же при этом воспринимается соматически, наделяется функциональностью, отвечающей новым требованиям по мере их возникновения (например, требованиям, предъявляемым средой электронной коммуникации и сетевых взаимоотношений). Кроме того, оно выступает в качестве адаптивного соответствия полицейскому государству, политике страха и тому, что Делез называет «обществом контроля». В постклассическом американском кинематографе тело как раз и является разумом — нейронной сетью с высокоскоростной передачей сигналов и гиперчувствительными физическими реакциями²⁶. Например, то, что некогда воспринималось как патологический синдром дефицита внимания, может стать достоинством, способствующим поддержанию тела в постоянной готовности к «быстрому проявлению реакции»²⁷.

²⁵ См.: Williams L. Discipline and Fun: Psycho and Postmodern Cinema // Reinventing Film Studies / ed. by C. Gledhill, L. Williams. London: Arnold, 2000. P. 351–378, см. также: Elsaesser T. Discipline through Diegesis // The Cinema of Attractions Reloaded / ed. by W. Strauven. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2007. P. 205–225.

²⁶ Elsaesser T. The Mind-Game Film. P. 31–32.

²⁷ Подробнее об этом см. в разделе Productive Pathologies в: Elsaesser T. The Mind-Game Film. P. 24–30.

Вновь рассмотрев разнообразные кинематографические метафоры, уже проанализированные и изученные нами выше, мы можем вернуться к сложившейся, основанной на теле системе различий и дифференцирующих признаков и переформулировать ее. Это можно осуществить, отследив развитие выявленных нами модальностей от истоков истории кино до их реализации в современном кинематографе. Именно в этом смысле мы назвали «посмертными» такие фильмы, как «Земля» Медема, «Возвращение» Альмодовара, «Особое мнение», «Красота по-американски», «Донни Дарко» и «Беги, Лола, беги». В них тело героя оказывается (не)мертвым (ожившим, непогребенным), а мозг тем временем продолжает жить. Эта «загробная жизнь» реализуется во множестве вариантов повторного воплощения — как призрачного, так и совершенно приземленного, физического. Однако сами эти фильмы и свойственная им рефлексивность являются своего рода посмертной переоценкой того, что за сто лет существования кинематографа было сказано теорией кино.

Фильмы, напрямую, без посредников и «рамки», погружающие нас в мир расширенного, неиндивидуализированного и надличностного сознания, не проводящие значимого различия между субъективным и объективным, внутренним и внешним, частным и публичным, сами становятся частью этой «дополненной реальности», этого «роевого интеллекта», этого «коллективного разума», который обволакивает нас, пока смешивается и гибридизируется существование онлайн и оффлайн. Учитывая, что мы уже давно живем в симбиозе с машинами, объектами и датчиками в виде самых разнообразных автоматических систем — от банкоматов до кофе-машин и от смартфонов до автомобилей, — мы можем задаться вопросом: является ли отмеченная выше переориентация телесного и чувственного восприятия в современном кинематографе «частью проблемы» (новой формой зависимости и контроля, если следовать дисциплинарной концепции Фуко и Делеза) или же к ней следует относиться как

к «части решения» (новой форме адаптации и эволюции, что соответствует утверждениям когнитивистов и ряда популярных ученых)²⁸.

Как уже говорилось в предыдущих главах, большинство теорий, уделяющих внимание зрительному восприятию, предполагают развоплощенного зрителя. Это относится и к конструктивистским, и к реалистическим теориям (см. первую главу), к нарратологии (см. вторую главу) и к критике нарратива как инструмента господствующей идеологии (см. третью и четвертую главы). В них словно реализуется максима «я вижу, следовательно — существую (в кино)». Более конфликтным образом это формулировали Лакан («Я вижу то, что не знаю, и знаю то, что не вижу») и Фуко в своей теории паноптического пристального взгляда («Я вижу — следовательно, меня воспринимают»). Когнитивистская позиция как версия конструктивизма добавит к вышеперечисленному обработку мозгом всей чувственной и физически ощущаемой информации с целью «быть видимым» или «чувствуемым» во всех проявлениях реальности, включая кино. Следовательно, решение о том, что является приятным или болезненным, холодным или горячим, сухим или мокрым, принимается не «телом» и не «чувствами», а мозгом. Закономерно возникает вопрос: каков статус «внешней» реальности или какой тип материализма предусматривает когнитивистская позиция? Ответ на него зависит от того, какую функцию играет окружающая среда в регулировании обмена раздражителями и данными.

Хорошей иллюстрацией может послужить позиция Джозефа Д. Андерсона, чей «экологический подход» (выработанный на основе идей Грегори Бейтсона, сформулированных в работе «Шаги в направлении экологии разума») стремится преобразовать эволюционное развитие мозга как реакцию на условия окружающей среды в фундамент теории кино:

²⁸ См., напр., следующие работы: Johnson S. Everything Bad Is Good for You: How Popular Culture Is Making Us Smarter. London: Penguin, 2006; Gladwell M. Blink: The Power of Thinking Without Thinking. London: Penguin, 2006.

Зрителя можно рассматривать как стандартный биологический аудио- и видеопроцессор. Его центральный блок обработки, а именно мозг с прилегающими сенсорными модулями, является стандартным. Каждому из нас предоставляется одна и та же модель этого устройства, за исключением минимальных отклонений. Базовая операционная система также является стандартной и универсальной, так как сам мозг и его функции развивались на протяжении более чем 150 миллионов лет эволюции млекопитающих²⁹.

В рамках этого подхода, где метафора «мозг-как-компьютер» понимается буквально, задачей теории кино оказывается выявление различий между восприятием фильма и восприятием повседневной жизни. Эти различия должны быть обоснованы с точки зрения нейробиологии, а не в рамках герменевтической и исторической критики традиционных гуманитарных наук³⁰. В результате такой работы должны быть если не опровергнуты, то ограничены в применимости психоаналитические и лингвистические теории кинематографа: под вопрос будет поставлено их основное допущение, заключающееся в том, что в кино мы сталкиваемся с иллюзией / обманом или ошибочным пониманием и отказом от понимания (дезавуированием). К примеру, Ноэл Кэрролл и Кендалл Уолтон — одни из самых известных философов-аналитиков, которые считают, что существуют различные, фундаментально отличающиеся друг от друга формы зрения. Эти формы задействуют восприятие, узнавание и понимание (вымышленных) объектов и (воображаемых) людей, для чего им не обязательно быть результатом оптического обмана или приостановки неверия³¹. Вместо этого существуют (хорошо проработанные и всем

²⁹ Anderson J. D. *The Reality of Illusion: An Ecological Approach to Cognitive Film Theory*. Carbondale and Edwardsville (IL): Southern Illinois University Press, 1996. P. 12.

³⁰ Более подробно эти положения раскрываются в следующей работе: *Moving Image Theory: Ecological Considerations* / ed. by J. D. Anderson, B. F. Anderson. Carbondale (IL): Southern Illinois University Press, 2005.

³¹ Carroll N. *The Cinematic Image. Mystifying Movies: Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory*. New York: Columbia University Press, 1988. P. 89–146.

понятные) договоры, системы координат и конвенции, регулирующие наше взаимодействие с выдуманными мирами и обозначающие гипотетические ситуации. Эти правила основываются на обычных когнитивных способностях, ментальных схемах и механизмах восприятия, что позволяет объяснить процесс «идентификации» в кино, не прибегая к более сложным (и недоказанным) психическим процессам или механизмам бессознательной деятельности³².

В попытках найти общие основы философии Делеза, когнитивизма и нейропсихологии Патрисия Пистерс сформулировала новый термин — «нейро-образ». В ее системе эта категория дополняла делезовские «образ-движение» и «образ-время» и в то же время позволяла включить последние достижения нейробиологии. Пистерс еще более настойчиво, чем Гродаль или Андерсон, пытается перекинуть мост через континентальный разлом, образовавшийся в теоретическом осмыслении кинематографа. Для этого она расширяет предложенную Делезом классификацию образов (отдавая приоритет наполнению каждого термина с точки зрения эстетических форм и сенсомоторных связей) на цифровое и современное (contemporary) кино, включая и рассмотренные выше фильмы-головоломки:

Если сформулировать совсем кратко, [нейро-образ] имеет прямое отношение к предположению Делеза о том, что «мозг — это экран», и его призыву присмотреться к биологии мозга для исследования аудиовизуального. Я лишь хочу подчеркнуть, что отправной точкой формирования нейро-образа стал перелом в развитии кинематографа: мы медленно, но верно уходим от следования за действиями героев (образ-движение) к наблюдению за миром их глазами (образ-время) и к прямому восприятию их ментальных ландшафтов (нейро-образ). Можно привести

³² См.: Walton K. *Mimesis as Make-Belief: On the Foundations of the Representational Arts*. Cambridge (MA): Harvard University Press, 1990.



Ил. 7.6. Эмпатия и синестетические ощущения, соматические процессы и тактильность. «Процессия в Гаштейне». Худ. Адольф Менцель. 1880

несколько примеров типичных современных нейро-образов, в которых мы наблюдаем проникновение в мозг героя в самом буквальном смысле. Начать, несомненно, следует с «Исходного кода», даже анонсированного каламбуром «боевик с мозгами». Затем вспомним «Начало», где целая команда пытается внедрить в мозг одного человека одну небольшую мысль, которая сможет изменить будущее. «Аватар», где аватары управляются активностью мозга, — еще одна иллюстрация «мозговой силы» в кино. Ну и, разумеется, нельзя не вспомнить предсказателей, которые в «Особом мнении» прогнозируют будущие преступления. Обычно в подобных фильмах мы наблюдаем за действиями людей, подключенных к неким сканирующим мозг машинам. Но даже вне столь утрированных примеров современное кино становится все более ментальным, психическим и во многом отличным от всех ранее сложившихся моделей создания фильмов³³.

Пистерс создает свой нейро-образ в основном на базе «Различия и повторения» Делеза — книги, в которой благодаря «третьему синтезу времени» временные векторы закольцованы в ницшеанское «вечное возвращение одного и того же». Именно этой схеме, по мнению исследовательницы, соответствует работа нейронных сетей мозга. Обращаясь к теме «открытия» зеркальных нейронов (см. третью главу), Пистерс в дальнейшем утверждает, что «в мозге имеются механизмы симуляции», которые она вслед за Дамасио называет «петлями физического подобия» (*as-if body loops*). Нейропсихолог Витторио Галлезе указывает, что подобные механизмы «управляются не только внутренними силами, но и активируются в процессе наблюдения за другими индивидуумами». Отсюда всего один шаг до того, чтобы заявить:

³³ Pisters P. Flash-Forward: The Future is Now // *Deleuze Studies* 5. 2011. P. 98–115, здесь 110.

Мы в буквальном смысле стали тем, что мы видим, по крайней мере на неврологическом уровне. Что-то в наших мозговых цепочках входит в (асимметричный) резонанс с тем, что мы видим, в результате чего это «что-то» мгновенно меняется, без какой-либо «защиты» или «страховки». Мы оказываемся под влиянием того, что мы видим³⁴.

Таким образом, мы возвращаемся к основному вопросу этой книги: как фильмы воздействуют на зрителей и как зрители воздействуют на фильмы? Являются ли они сугубо ментальными структурами, которые наш мозг обрабатывает, а затем вновь «сдает на хранение» чувствам и телу, или же они представляют собой главным образом телесный, физический опыт, который можно классифицировать, осмыслить и рационализировать только после того, как он случился? Похоже, что найти ответ на этот вопрос будет нелегко. Судя по всему, ироничное замечание Сэмюэля Джонсона («Что такое ум? Важен ли он или это не важно? Ума не приложу») можно применить и к кино. Возможно, мы никогда не узнаем, чем важен разум в его отношении. Является ли фильм событием, порожденным разумом — развоплощенным и абстрактным, чистой видимостью, которая существует именно потому, что ей необязательна материальная основа? Или же фильм — это материализация разума, и потому кино непостижимо без чувств, восприятия и мыслительной деятельности, для осуществления которой необходимо тело с неотъемлемо присущим ему молчаливым знанием? В зависимости от того, какой ответ дается на этот вопрос, осязание, кожа, тело и иные телесные формы восприятия, проанализированные нами в предыдущих главах, оказываются либо всего лишь метафорами, используемыми для описания наших многообразных отношений

³⁴ Pisters P. *The Neuro-Image: A Deleuzian Film-Philosophy of Digital Screen Culture*. Stanford: Stanford University Press, 2012. P. 119. Патрисия Пистерс цитирует Витторио Галлезе по: Vittorio Gallese. The Shared Manifold Hypothesis: From Mirror Neurons to Empathy // *Journal of Consciousness Studies* 8. 2001. N. 5–7. P. 33–55.

с движущимся изображением, либо же они действительно являются факторами, позволяющими нам лучше разобраться в том, чем кинематограф исторически уникален и почему он так волнует нас эстетически. В первом случае теория кино может выиграть от связи с философией. Если же мы примем за основу второй вариант, то теория кино окажется в большей мере связанной с эстетикой и историей искусства, чем с философией и когнитивизмом.

В истории искусства около 1900 года — то есть как раз в то время, когда появился кинематограф, — разрабатывались теории, объясняющие функционирование телесного восприятия, проявляющего себя в метафорических оборотах типа «бархатный цвет» либо выражающегося через синестезию — слияние различных сенсорных регистров, ассоциирование той или иной буквы с конкретным цветом или звука с тем или иным тактильным ощущением. Например, теория эмпатии (*Einfühlung*) была попыткой охватить реакции, варьирующиеся от произвольных, инстинктивных, соматических форм мимикрии (таких, какие мы обсуждали в третьей главе, касаясь «зеркальных нейронов») до более опосредованных форм аффективного контакта с неодушевленными объектами, включая пространство, цвета и звуки, основывающихся на отношениях близости и проекции. Однако поставленной цели — сформировать некий психологический базис эстетического опыта — оказалось трудно достичь:

Сложившаяся в XIX веке теория «эмпатии» «...» пыталась объяснить способность изображений провоцировать определенные психофизические реакции у тех, кто их видит. Эта способность визуальных образов очевидна и сомнению не подлежит, но ничего семиотического в ней нет. «Содержание» визуальных раздражителей лишь отчасти определяется конвенциональным кодом. Однако уровень знаний об этих соматических процессах в то время не был адекватен сложности проблемы, да и сейчас он

недостаточен. Физиологии эстетики не существует до сих пор. Впрочем, теория эмпатии внесла свой вклад в становление одной действительно выдающейся художественно-исторической модели — «иконологии» Аби Варбурга. Под влиянием теорий Фридриха Фишера и Роберта Фишера, а также работ Дарвина о выражении эмоций, Варбург разработал концепцию символа, перекидывающего мостик между миром явлений и разумом³⁵.

Иными словами, многие из вопросов, которыми на протяжении своей столетней истории задавалась теория кино, уже поднимались в истории искусства. Это, например, проблема передачи тактильных ощущений вербально, визуально или через какой-либо иной психосоматический процесс; участие языка (или так называемая внутренняя речь) в переводе чувственного восприятия в сознательно сформулированную мысль; важность зрения в гаптическом восприятии или вопрос о том, как возможность увидеть при невозможности потрогать влияет на стимулирование желаний и обострение чувств. Все это говорит о том, что невозможно провести четкую границу между видением или зрением с одной стороны и остальными чувствами с другой. При этом не подвергаются сомнению определенные различия между визуальным восприятием (зрительный процесс как исследование, демонстрация, дифференциация) и телесным, или воплощенным (зрительный процесс как участие, включение, эмпатия). При этом следует учитывать (по крайней мере, не отвергать полностью) сформулированную марксистской критикой характеристику такого воплощенного восприятия как товарного фетишизма: с этой точки зрения Вальтер Беньямин показывает, что капиталистическое общество потребления основано на визуальной привлекательности товаров и что эта визуальная привлекательность соответствует представлениям Маркса

³⁵ Wood C. F. Theories of Reference // The Art Bulletin 3. 1996. N. 1. URL: encyclopedia.com/doc/1G1-18394854.html.

о фетишизме как «религии чувственных вожелений»³⁶. Такой взгляд превращает поворот в сторону воплощенного восприятия в некую идеологию «позднего» капитализма, поскольку он расширяет сенсорный потенциал визуального опыта с целью его «коммодификации», то есть превращения в товар. С другой стороны, возврат к теориям эмпатии и телесности может найти идеологическое обоснование и материалистическую базу в отдельных качествах цифрового изображения по сравнению с изображением фотографическим. Эту возможность мы рассмотрим в заключении.

Один из ключевых вопросов в этой связи будет звучать так: до какой степени мы можем считать цифровое изображение визуально воспринимаемым? Не следует ли отнести его к иному регистру восприятия, не совсем адекватно описываемому как «телесное» или «гаптическое»? В своей теории восприятия звука Шион говорит о новом цифровом звуке, используя слово «считанный» (rendered) вместо «услышанный». Возможно, метафоры, которые будут использоваться для описания цифрового изображения, окажутся построенными не на «зрении» и «глазе», а на представлении об изменчивости формы, свойственной таким веществам, как тесто, мастика или воск. Или же оно будет напоминать о сочетаниях жидкостей разной вязкости, например воды и масла. Все это поможет выстроить системы координат и классификации, в которых оптическое и визуальное предстанет лишь как «эффект» проявления этой новой материальности, «касающейся» глаза, но не позволяющей ему ничего «видеть». В этом случае цифровое изображение будет рассматриваться как своего рода материальный вызов репрезентации. Тогда на уровне технологии и практики оно присоединится к той критике сугубо визуальных моделей репрезентации, которая на теоретическом уровне представлена в нашем исследовании.

³⁶ Benjamin W. The Arcades Project / ed. by R. Tiedemann, trans. H. Eiland, K. McLaughlin. New York: Belknap Press, 2002.

Глава восьмая. Цифровое кино и кинотеория: цифровое тело

«История игрушек» — Гибридность и противоречивость —
Лев Манович и Шон Кабитт — Виртуальная реальность, конвергенция
медиа — Индексальность — Морфинг и цифровая эластичность —
Медиаархеология и ремедиация — Изменение «изнутри-наружу» —
Видеоэссе — «Корпорация монстров» — Фанатский труд — Публичное
личное — Документалистика и «цифра» — Вещи и материальность —
Автономность действия

Классическая кинематографическая ситуация: приграничный городок на Диком Западе, камера панорамирует от салуна к деревянной лачуге, и вдруг мы видим злодея — Одноглазый Боб стоит перед плакатом «Разыскивается», на котором изображен он сам. Вооруженный пистолетом негодяй грабит банк, куда часто заходят фермеры и местный учитель, но шериф Вуди спасает положение, и грабитель оказывается за решеткой. Однако по краям кадра ощущается еще чье-то присутствие: на самом деле все герои — игрушки, которыми управляет маленький мальчик. Подобно режиссеру он ставит сцену и разворачивает действие, оживляя фигуры и снабжая их голосами из-за кадра; и только когда он выходит из комнаты, мы осознаем, что незадачливые и управляемые игрушки обладают собственной жизнью, совершенно отличной от первой сцены, разыгранной перед нашим взором и для него. Далее перед нами разворачивается двойная реальность, в которой тот, кто кажется хозяином и манипулятором (мальчик), на самом деле является объектом иллюзий, разыгрываемых игрушками. Автономность действия переходит от человека к не-человеку или пост-человеку, и этот сдвиг стилистически подготовлен серией кадров от первого лица, снятых с субъективной точки зрения шерифа, которым играет мальчик. Начальные кадры «Истории игрушек» Джона Лассетера фиксируют и символизируют поворотный момент в истории кино: этот фильм стал первым, созданным исключительно с помощью цифровых технологий, без использования традиционного фотохимического процесса. Таким образом, нарратив фильма не просто подчеркивает переход от человеческой к нечеловеческой автономности (от тела актера и руки рисовальщика к сгенерированным пикселям и вычислительному процессору), но и аллегорически представляет переход от аналогового кино к цифровому, от фотографического к графическому, от репрезентации к презентации. Однако поскольку начинается картина с классической сцены, она как бы провозглашает: хотя (внутренне) все изменилось, (на поверхности) все останется по-прежнему.

Если бы наши выводы относительно цифровой эпохи этим и ограничивались, вряд ли для обсуждения вариантов возможного будущего кинотеории и сценариев ее развития нам понадобилась бы последняя глава, но все не так прямолинейно. Это заключение имеет целью обрисовать, каким образом конфигурации, разработанные в семи предыдущих главах, можно распространить на теории цифровых медиа в той мере, в какой они, в свою очередь, обращаются к кино. До сих пор преимущественно мы имели дело с подходами к кино в его классической форме: основанном на фотографическом изображении, показываемом исключительно в кинотеатре, главным образом игровом и с живыми актерами. Однако выдающиеся игровые фильмы, предложенные нами для системного исторического обзора теории кино, выбирались с полным осознанием того, что сейчас мы находимся в точке перехода. С самого начала мы хотели, чтобы наши концептуальные метафоры оставались открытыми для будущих изменений — даже если эти будущие изменения подразумевают коррекцию и пересмотр прошлого. Актуализируя окно или зеркало, к примеру, мы хотели в том числе навести на мысль, что эти метафоры, основополагающие для реалистических, формалистских и рефлексивных теорий кино, могут и не сохранить свою важность навеки: именно их историчность и, как следствие, изменчивость и ограниченность в первую очередь и позволяют рассматривать их как уместные, адекватные метафоры. Тем не менее мы убеждены, что в эпоху цифрового кино тело и ощущения становятся еще важнее для теоретического осмысления кинематографического опыта — будь то ощущение телесного присутствия, создающееся при помощи цифрового звука, сенсорная перегрузка и избыток деталей, возможные благодаря цифровой проекции высокого разрешения в кинотеатрах системы IMAX, или «свобода» смотреть «фильмы на вынос» на портативных устройствах и своими руками контролировать их последовательность и динамику. Цель, однако же, состоит не в том, чтобы разработать собственную теорию



Ил. 8.1. Кто обладает автономностью действия? Контроль и манипуляция в отношениях между людьми и не-людьми. «История игрушек». Реж. Джон Лассетер. 1995

подобных явлений, но в том, чтобы, опираясь на недавние теоретические работы (и фильмы), определить степень или уровень их значимости для продолжающейся трансформации киноопыта, то есть взаимодействия кинематографического тела с телом зрительским. Иными словами, ответить на вопросы: какие виды сенсорных оболочек и перцептивных регистров предлагают современные теории кино и практики цифровых медиа и как они соотносятся с классическими формулировками кинематографического опыта, рассмотренными в предыдущих главах, либо модифицируют их?

Вернемся к «Истории игрушек» — знаковому фильму, аллегории перехода от аналогового кино к цифровому в целом ряде смыслов. Описанное нами выше — лишь первая сцена из фильма, пытающаяся заставить нас поверить, что все останется по-прежнему. Создается впечатление, что такой переходный фильм должен был дать зрителю четкий сигнал относительно смены регистра: он заверяет, что мы рассказываем все те же старые истории. Итак, мальчик получает на день рождения новую игрушку — космического рейнджера Базза Лайтера. Но даже происходящая затем схватка между старым и новым фронтами (Диким Западом и космосом) оказывается ложным следом, макгаффином¹, как назвал бы это Хичкок, — появляется новая угроза, и враждующие мифологические герои вынуждены отбросить свои различия и действовать сообща, чтобы справиться с переходом в новый мир: семья переезжает в другой дом. В формулировке «Истории игрушек» задача шерифов и космических рейнджеров теории кино — сделать так, чтобы никто и ничто не оказалось забытым в процессе радикального сдвига, которому кино подвергается стилистически и технологически, то есть эстетически — как

¹ Макгаффин (MacGuffin) — термин, введенный в употребление Альфредом Хичкоком и обозначающий предмет, вокруг обладания которым строится фабульная сторона произведения: форма и содержание его неизвестны, но всем известно о его существовании. Альфред Хичкок в интервью Триофо называет макгаффин своего рода дыркой от бублика (MacGuffin is nothing at all): «Не важно, что это за вещь; главное, что все хотят ею обладать», — говорит Хичкок, добавляя, что в хорошем макгаффине всегда присутствует элемент непрозрачности. — Примеч. ред.

эмоциональный и аффективный опыт. Чтобы прояснить эти явно противоречивые отношения между старым и новым, мы сосредоточимся на трех словесных оборотах, регулярно используемых для характеристики современной медиакультуры.

С целью скрыть или объединить парадоксы и семантические противоречия употребляются, часто некритически, следующие термины: цифровое кино, виртуальная реальность и конвергенция медиа. На первый взгляд эти выражения кажутся просто описательными, они объединяют старое (кино, реальность, специфичность медиа) и новое (цифровое, виртуальность, взаимопроникновение медиа). Однако сам факт отсутствия неологизма для обозначения постфотографических движущихся изображений (как это было с безлошадным экипажем, со временем превратившимся в автомобиль, и беспроводным телеграфом, переименованным в радио) может также указывать либо на особый смысл отношения к кино как к гибридно-медиуму, либо на то, что внутренние противоречия (словосочетания «цифровое кино» и «виртуальная реальность» можно трактовать как оксюмороны, то есть противоречия на уровне «прилагательное—существительное») свидетельствуют о наличии общего знаменателя, к которому эти противоречия отсылают, но не могут (пока) назвать². Исследуя эти вопросы, мы обратимся к ряду теоретиков цифровых медиа, но, как и в предыдущих главах, продолжим проверять на практике наше утверждение, что кино само рефлексивирует свой меняющийся (эпистемологический, онтологический) статус, используя собственные средства. Таким образом, придерживаясь общего замысла книги, мы предоставим некоторым из недавних фильмов возможность самим проиллюстрировать превращения, противоречия

² Более обстоятельный анализ этих внутренне противоречивых терминов см. в: Elsaesser T. 1.) Digital Cinema: Convergence or Contradiction // The Oxford Handbook of Sound and Image in Digital Media / ed. by A. Herzog, J. Richardson, C. Vernallis. Oxford: Oxford University Press, 2013. P. 13–44; 2.) Pushing the Contradictions of the Digital: Virtual Reality and Interactive Narrative as Oxymorons Between Narrative and Gaming // The New Review of Film and Television Studies 12. 2014. N. 3. P. 295–311.

и модификации, короче говоря, подтвердить свое нынешнее бытование в качестве «кино».

Хотя термин «цифровое кино» уже превратился в общее место и широко понимается как достижение кинематографических эффектов цифровыми средствами, есть смысл расшифровать некоторые заложенные в нем допущения. Лев Манович, один из главных теоретиков цифровых медиа, историк (кино) по образованию, указывает, что термин «цифровое кино» мало затрагивает суть того, что в этом явлении ново и необычно. По его мнению, необходимо признать категориальный сдвиг, причем все определения, прежде относившиеся к кино (нарратив, игровое кино, реализм, проекция, индексальность), надо релятивизировать и поместить в исторический контекст³. Выражаясь еще более категорично, если понимать «цифру» как способность конвертировать любые аналоговые записи (звуков и изображений) и символные записи (письменный текст и музыкальная партитура) в электрические импульсы, которые можно хранить в цифровом выражении и воспроизводить на любом выбранном носителе, «цифра» действительно оказалась новой «онтологией». Все, что мы до сих пор ассоциировали с кино, становится, таким образом, лишь частным или конкретным проявлением более высокого организующего принципа, которым, по мнению Мановича, является программное обеспечение⁴. Таким образом, то, что ранее воспринималось или определялось как нечто «уникальное» или «присущее» только кино, становится произвольным: фотография как материальная поддержка, проекция как способ демонстрации,

³ См. эссе о цифровом кино: manovich.net/index.php/projects/what-is-digital-cinema. В более широком смысле см. «Язык новых медиа» — ключевой текст Мановича в дискуссии об отношениях между кино и новыми медиа (Manovich L. *Language of New Media*. Cambridge (MA): MIT Press, 2001).

⁴ «Программное обеспечение заменило широкий спектр физических, механических и электронных технологий, использовавшихся до наступления XXI века для создания, хранения, распространения культурных артефактов и взаимодействия с ними [...] [оно] стало интерфейсом, зоной нашего контакта с миром, с другими, с нашей памятью и воображением — универсальным языком, посредством которого мир говорит, и универсальным двигателем, на котором мир работает. В начале XXI века программное обеспечение стало тем, чем электричество и двигатель внутреннего сгорания стали для начала XX века» (Manovich L. *Software Takes Command*. London: Bloomsbury, 2013. P. 2).

монтаж или длинный план как ключевые эстетические принципы отныне воспринимаются в лучшем случае как исторически обусловленные, пусть и устоявшиеся «спецэффекты» цифрового кино. Для цифрового кино также характерно изменение отношений между технологией и техникой, между аппаратным и программным обеспечением, между hardware (аппарат) и software (фильм): аппарат, позволяющий нам получать кинематографический опыт, является теперь лишь одним из агрегатных (материальных) состояний программно-обеспечения, которое и делает возможным и фильм, и кино вообще. Различные конфигурации программного обеспечения и эстетической формы ныне образуют возможные зоны взаимодействия, интерфейсы, предлагаемые фильмом зрителю; каждый из этих интерфейсов генерирует определенные режимы аффективных и когнитивных реакций, часть которых будет описана далее.

Выступая с аналогичных посткинематографических позиций, Шон Кабитт предложил переосмыслить понятие «эффект кино» в категориях пикселей, монтажных склеек и вектора (соотносимых с первичностью, вторичностью и третичностью в рамках таксономии Ч. С. Пирса и с Реальным, Воображаемым и Символическим у Лакана) с тем, чтобы ретроспективно реконструировать (историю) кино, используя цифровые (ретроактивно-опережающие) концепции⁵. Если следовать этой логике, кино — всего лишь результат способности движущихся изображений представлять неделимые элементы (пиксели), показывать два элемента во взаимосвязи (монтажная склейка) и открывать доступ к сравнению и интерпретации (вектор), что очень похоже на то, как Ролан Барт когда-то определил «эффект реальности» для романа XIX века, который соотносился с особой экономической и социальной логикой своего времени⁶. С этих позиций экономическая и социальная логика кино должна быть связана с тенденцией к дематериализации (как

⁵ Cubitt S. The Cinema Effect. Cambridge (MA): MIT Press, 2004.

⁶ Барт Р. Эффект реальности // Барт Р. Избр. работы: Семиотика. Поэтика. М.: 1994. С. 392–400.

у Карла Маркса: «Все твердое растворяется в воздухе»⁷), к равенству и обмену, открывая при этом возможности для вычислений и измерений — всему этому «цифра» активно способствует.

Учитывая мнение Мановича и Кабитта, мы хотим предложить следующий сценарий в качестве первой попытки переосмыслить отношения старых и новых медиа. В отличие от когнитивного сдвига в сторону того, что Манович определил формулировкой «есть только программное обеспечение» или предположения, будто кино всегда в каком-то смысле «было» цифровым, как пытается доказать Кабитт в своей ретроспективной реконструкции, наша версия концепта цифрового кино предполагает изменение властных отношений, вследствие которого прилагательное начинает управлять существительным, а хвост — вилять собакой. Кино, таким образом, становится зависимым от цифры, прилагательным к ней, а не наоборот: тогда этот неявный переворот становится общим знаменателем, на который это внутреннее противоречие может лишь указывать.

Тем самым цифровое кино прокладывает несколько путей в будущее, где будут доступны фильмы любой длительности и жанра, демонстрироваться они будут на экранах всех возможных размеров, во всех программных форматах и по цене, определяемой не стоимостью продукта, а ценностью, назначаемой нами в каждом конкретном случае. Движущиеся изображения будут окружать нас еще более разнообразными способами, они станут настолько привычными и вездесущими, что мы начнем воспринимать их как нечто само собой разумеющееся: они перестанут быть «окном в мир», «интерфейсом», пространством соприкосновения с реальностью, но окажутся самим лицом этой реальности.

⁷ В каноническом русском переводе (Маркс К., Энгельс Ф. Манифест коммунистической партии // Собр. соч. Т. 4. М.: Государственное издательство политической литературы, 1955. С. 419–459) фраза оригинала «Alles Ständische und Stehende verdampft», английский перевод которой «all that is solid melts into air» приводит автор, переведена как «Все сословное и застойное исчезает». — Примеч. пер.

Один из ключевых вопросов, возникающих в ходе дискуссий о различиях между «кинематографическим» и «цифровым», связан со значением термина «виртуальный» в окулярно-зеркальной системе репрезентации и в символическо-числовой системе. Виртуальная реальность — один из тех терминов, которые люди более всего готовы ассоциировать с идеей цифрового кино или цифровых медиа, но между этой идеей и тем, что понимается под «виртуальной реальностью», равно как и между идеей виртуальной реальности и философской концепцией виртуального, могут обнаружиться принципиальные различия. Прагматически виртуальную реальность (VR) можно определить через три дополняющие друг друга параметра. Во-первых, как репрезентацию окружающей среды для создания моделей — часто с обучающей, образовательной или терапевтической целью. Предметом такого рода симуляций часто бывают опасные ситуации в недоступных или удаленных местах. Во-вторых, VR можно задействовать в контексте «абстрактных систем», визуализируя и овеществляя то, что либо недоступно человеческому глазу, либо в обычном своем выражении не характеризуется как визуальное — например, статистические, вероятностные или динамические процессы. В-третьих, художественные произведения и объекты, предназначенные для развлечения, могут заметно выиграть за счет использования VR, но это лишь отголосок более «полезного» применения VR в военном деле, архитектурном проектировании, медицине или моделировании систем, визуализация которых в 3D позволяет управлять ими удаленно или посредством «дистанционного действия» (tele-action). Обрамляющий «документальный» фильм из снятого Джеймсом Кэмероном «Титаника», где рассказывается о подводной исследовательской экспедиции в поисках затонувшего лайнера, практически задает парадигму: он подходит под это прагматическое определение виртуальной реальности сразу в двух смыслах, ведь «смоделированное» исследование места кораблекрушения в буквальном смысле порождает виртуальную

реальность романтической сказки, а глубина, на которой находится погребенный под толщей воды корабль, становится удачной метафорой любовной истории, удаленной во времени и памяти. Кроме того, это еще и намек на потенциал «дополненной реальности» и использования локативных медиа, в которых различные «миры» — и реальные, и виртуальные — сосуществуют в одном физическом пространстве со зрителем или пользователем, но виртуальное определяется не в терминах иллюзии или симуляции, а, скорее, как опосредованная форма присутствия чего-либо в ином времени и пространстве.

Невозможность определить виртуальное через оппозицию к реализму привела к появлению двух реакций: одна школа обратилась к переоценке «иллюзионизма» как самостоятельной эстетической ценности⁸, другие же указывали на декларативное измерение «индекса» и, таким образом, превращали индексальность в аспект произведения и указания⁹. На концептуальном уровне оба эти контекста порывают с нашими традиционными определениями кинематографического «реализма», ведь «реальность» в виртуальной реальности уже понимается не как индекс, след или отсылка к чему-то еще, но как вся окружающая среда: таким образом, это функция, скорее, когерентной, а не корреспондентной теории (истины)¹⁰. Во-вторых,

⁸ Краткое изложение этой позиции можно найти у Тома Ганнинга. См.: Gunning T. *An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator // Viewing Positions / ed. by L. Williams. New Brunswick (NJ): Rutgers University Press, 1995.* Недавнее (философское) обозрение позиций находим в сб.: Kraft der Illusion / ed. by G. Koch, C. Voss. München: Wilhelm Fink, 2006.

⁹ См.: Indexicality: Trace and Sign // Differences: A Feminist Journal of Cultural Studies 18. 2007. N. 1. См. также: Curtis R. Deixis and the Origo of Time-Based Media: Blurring the Here and Now from the Dickson Experimental Sound Film of 1894 to Janet Cardiff's Installation Ghost Machine // *Möglichkeitsräume: Zur Performativität von sensorischer Wahrnehmung / ed. by C. Lechtermann. Berlin: Erich Schmidt Verlag, 2007. P. 255–266.*

¹⁰ В теории познания существует противостояние двух основных концепций истины — когерентной и корреспондентной. Когерентная теория истины (от лат. *cohaerentia* — «сцепление», «связь») — концепция, утверждающая критерием истинности непротиворечивость и самосогласованность суждений в отношении других суждений. Когерентная теория позволяет оценивать истинность утверждений, для которых мы не можем установить их соответствие действительности. Корреспондентная теория истины (от англ. *correspondence* — «соответствие») — концепция, истолковывающая истинность некоторой мысли как соответствие ее своему предмету, факту или действительности, то есть ее критерием является прежде всего отношение знака к обозначаемому. Истолкование истины как соответствия мысли действительности восходит к античности, поэтому ее называют также «классической концепцией истины». — Примеч. ред.

при всем упоре на «иммерсивные», тактильные и гаптические свойства виртуальной реальности или на телесную природу опыта соприкосновения с VR, телесные ощущения отличаются от иллюзии изображения, точно так же, как визуализация, в этом смысле, отсылает к использованию изображений или наглядных знаков в качестве символического языка, чтобы сделать видимым набор абстрактных данных или процессов: то, что мы «видим», есть информация, переведенная на (ставший конвенциональным) язык видения, а не то, что действительно существует «где-то там». Это как если бы одновременно развернули несколько разных перцептивных и когнитивных систем, чтобы сгенерировать «эффект» виртуальной реальности. Эти эффекты реальности — не одно сплошное «поле», а продукт сочетания разных составляющих, который в своей слитой вместе неоднородности либо оставляет холодным и отстраненным, либо затягивает, даруя забвение и ощущение полного погружения.

Таким образом, «виртуальная реальность» может вернуть нас на знакомую территорию, прецеденты которой можно найти в истории кинотеории. Виртуальная реальность, доступная благодаря конкретным технологиям симуляции, подразумевает присутствие зрителя и в этом смысле сравнима с воображаемой реальностью, которую зритель приписывает любому вымыслу или нарративу, чьей репрезентации (вербальной, визуальной или акустической) сознание сообщает статус реальности. Здесь удобно вновь обратиться к «диегезису»: точно так же, как нарративы создают свое диегетическое пространство, позволяя зрителю последовательно истолковывать маркеры временной непрерывности и пространственной целостности (несмотря на отсутствие и того и другого «на самом деле»), виртуальные реальности — особенно в самом частом их использовании, в игровых средах — устанавливают диегетическую связность посредством набора условностей и правил. Одно из них связано с тем, что тело участника или игрока полностью включено в диегетическое

пространство, но при этом он знает, что существует и в экстра-диегетическом пространстве — будь то спальня или зал игровых автоматов. Александр Гэллоуэй заключил, что «провести разграничение между диегетическими и недиегетическими действиями в видеоигре сложно, ведь задача качественной непрерывной игры — сплести эти действия вместе так, чтобы не было видно зазоров»¹¹. Тело «оператора» (так Гэллоуэй называет игрока), контроль за игрой (посредством джойстика, клавиатуры, консоли) и действие на экране сплетаются воедино, чтобы создать воображаемую реальность, связывающую машину и человека. Получается, что виртуальная реальность еще более непосредственно обращена к телу и чувствам, но не простым или напрямую «физическим» образом: контакт (зрительный, тактильный или и тот и другой) опосредуется, преобразуется, ретранслируется. Аналогичным образом игровое пространство моделируется в компьютере как трехмерная среда, так что картинка на экране генерируется этой моделью, а не срисовывается с набора ранее существовавших объектов или репрезентаций. Цифровой рендеринг виртуального пространства, существующего внутри компьютера в качестве компьютерной модели, происходит не напрямую и потому отличается от репрезентированной реальности, которая создавалась с помощью более ранних технологий.

В то же время достаточно вспомнить хотя бы операционную систему Microsoft Windows, вызывающую целый ряд важных ассоциаций с окном и в цифровом контексте. Анна Фридберг, ориентируясь на Леона Баттисту Альберти и так называемое изобретение прямой линейной перспективы, утверждает, что критики этой системы с идеологических позиций неверно поняли метафору окна как картезианскую, тогда как на самом деле ее следовало концептуализировать, скорее, в категориях феноменологии Мориса Мерло-Понти.

¹¹ Galloway A. R. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis (MN), London: University of Minnesota Press, 2006. P. 8ff.

Если рассматривать окно и рамку феноменологически, они перестают быть в оппозиции, как об этом — применительно к Базену и Эйзенштейну и соответствующим концепциям параметров глубины и плоскости, репрезентации и фигурации — рассуждала классическая теория кино. Теперь живое тело сталкивается с окном / рамкой как с «контейнером», в котором содержатся временное и пространственное измерения, что позволяет человеку отделить «здесь» и «я» от «там» и «ты»¹². Таким образом, кино в новой цифровой среде изменяет объем одной из наших ключевых метафор — окна и рамки, парадоксальным образом чаще всего ассоциируемой с фотографическим изображением и «реализмом», и наполняет ее новым смыслом. В свете сказанного любая концептуализация «окна и рамки» должна теперь включать их функционирование в качестве портала или сегмента. Тем самым окно приобретает ряд качеств, близких тем, что прежде приписывались «двери», и трактуется как проем, который дает доступ к тому, что находится «за пределами», рассыпается на «множественности» (как в рамке веб-страницы), а не обозначает четко очерченную композицию или ограничивает физически достоверное пространство.

Как это влияет на наш тезис о том, что кино сущностно связано с телом и органами чувств? На первый взгляд кажется, будто от него камня на камне не остается, ведь мы видим, что дигитализация представляет собой технологический параметр, подразумевающий уход от конкретного к абстрактному, от материи-и-мышления к математическому моделированию, от чувственного разнообразия к тирании единственного цифрового кода. Но все это лишь обратная сторона преимуществ «цифры» — те становятся очевидны, когда от записи и хранения мы переходим к презентации и демонстрации. Способность цифрового кино мутировать, подобно хамелеону, менять формы, масштабы, размеры и генерировать уникальные

¹² Friedberg A. The Virtual Window: From Alberti to Microsoft. Cambridge (MA): MIT Press, 2006.



Ил. 8.2. Морфинг — физическая изменчивости текучесть, субатомное и подкожное существование. «Терминатор 2: Судный день». Реж. Джеймс Кэмерон. 1991

текстуры — короче говоря, его способность вновь воплощать проявления всего видимого, осязаемого и чувственно познаваемого — позволяют ему тщательней подстраиваться и приспосабливаться к телу и органам чувств. Тот факт, что «История игрушек» наделяет куклу точкой зрения, чувствами и аффектами, свидетельствует о новой эластичности кинематографического образа, когда к нему обращаются исходя из зрительского опыта, а не из кода.

Соответствующая позиция была сформулирована Вивиян Собчак, феноменологом кино, чьи рассуждения о теле в контексте кинематографического опыта имеют большое влияние (см. пятую главу). Морф для Собчак — не просто новая техника, ставшая доступной благодаря цифровой технологии. Морф также связан с более ранними практиками изменения темпоральности и динамического развития — такими, как монтажная склейка или длинный план. Обратимость формы морфа и кажущаяся легкость, с которой он меняет очертания, напоминает нам о гибкой и текучей природе идентичности и материи, лежащей в основе нашего феноменологического бытия, что тоже важно для понимания движущихся изображений как части человеческой культуры:

Будучи нашим физическим двойником, морф ставит под вопрос господствующие философские подходы и фантазии, которые закрепляют наше воплощенное человеческое существование и формируют наши идентичности как дискретные. Тем самым он напоминает о присущей нам на самом деле неустойчивости: нашей физической изменчивости, несовпадении с самими собой, субатомном и скрытом под кожей существовании, которое постоянно меняется и находится в движении¹³.

¹³ Sobchack V. Introduction // *Meta-Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-Change* / ed. by V. Sobchack. Minneapolis (MN), London: University of Minnesota Press, 2000. P. XI–XXIII, здесь XII. См. также: Sobchack V. At the Still Point of the Turning World: Meta-Morphing and Meta-Stasis // *Meta-Morphing*. P. 131–158.

«Цифра», однако, влияет не только на материальную и текстуальную составляющие фильма; в центральном положении оказываются зритель и его тело, и это меняет воздействие «цифры» на кино как «событие и опыт». С точки зрения популярного зрелища и общественного события «цифра», возможно, и не изменила радикальным образом впечатление от похода в кино, но явно сделала этот опыт более привлекательным, обеспечив «более качественные» звук и изображение — подразумевается, что «более высокое качество» вписывается не в (телео)логику «все большего реализма», но, как уже предполагалось, сообщает новую степень детализации текстурированными поверхностями визуальной информации и акустических раздражителей. С одной стороны, чтобы достичь такой многослойной плотности сенсорной информации, цифровое кино должно было повлиять на основные сферы кинопроизводства (и будет продолжать это делать): подготовительный период — написание сценария фильма, раскадровка — и сами съемки; последующая обработка материала (пост-продакшн) — монтаж, синхронизация, «сборка»; дистрибуция — то, как компании доставляют или пересылают по сети фильм в кинотеатры; прокат и демонстрация — как кинотеатр представляет, показывает и эксплуатирует фильм. С другой стороны, подобная плотность сенсорных данных по-новому воздействует на тело, обостряя внимание и повышая бдительность. Даже при условии, что большая часть составляющих похода в кино остается неизменной, трансформируются точки входа — двери и проемы, описанные во второй главе, — которые кинотеатр, будучи публичным пространством, предлагает зрителю. Можно сформулировать это с помощью еще одного парадокса: с цифровым кино все остается прежним и все изменилось.

Что остается прежним? Если пойти в ближайший мультиплекс, чтобы посмотреть новейший голливудский блокбастер, может показаться, будто не изменилось почти ничего: наживкой для зрителя по-прежнему служат звезды и жанры, сопутствующие товары

обеспечивают прокатчикам дополнительный, а то и основной доход, а публике все так же предлагают некий социальный опыт заодно с потребительской фантазией. Что же стало иначе? Не последнюю роль играют меняющиеся соотношения размеров, масштабов и пространства. На одном конце спектра современный мультиплекс с рассадкой, как на стадионе, цифровым объемным звуком и зрелищными эффектами (как в залах IMAX или набирающих популярность кинотеатрах с цифровой 3D-проекцией) создает новые пространственные конфигурации. Он провоцирует эмоции и телесные ощущения, больше похожие на впечатления от погружения в виртуальную реальность (см. далее), чем на дистанцированное, созерцательное общение с авторским кино («вдумчивый зритель») или на жестко контролируемые, направленные стратегии вовлечения, присущие классическому повествовательному кино. На другом конце спектра — покупка недавно вышедшего фильма или оцифрованной киноклассики в формате DVD или Blu-ray или скачивание по цене билета в кино (а то и дешевле) для просмотра на ноутбуке, мобильном устройстве или в высоком разрешении на экране домашнего кинотеатра — то есть новая форма приобретения и обладания. Подобные практики изменили многие из ранее фиксированных параметров, даже если сравнить с эпохой телевидения и видеокассет, цифровых дисков и Blu-ray. Скачивание позволяет еще больше модифицировать процесс просмотра, делая его мобильным, и манипулировать фильмом — при помощи пульта, например. Наши тела при этом участвуют в процессе не только как сплошные сенсорные или перцептивные поверхности, но обретают разные виды автономности и раскрепощаются с их помощью. Как владельцы, пользователи и потребители, как продюзеры (prod-users) и просьюмеры (pro-sumers), «профессиональные покупатели», товара под названием «фильм» мы можем обращаться с ним как с опытом, которым собираемся делиться, как с текстом, который намерены изучать, или как с имуществом, которое ценим.

Глобальное воздействие дигитализации не создает равные условия само по себе. В случае с кино полезно помнить о меняющихся властных отношениях, неравномерном развитии и рассинхронизации со стороны зрителей и местных культур, но также и о задействованных технологических и экономических факторах. Так, например, несмотря на то что большинство залов в США и Европе к 2014 году перешли на цифровую проекцию, копии фильмов по-прежнему доставляют в кинотеатры в виде физического объекта — жесткого диска (а не передают в форме потокового видео со спутника или через кабель), главным образом из-за страха перед пиратством. В то же время в других уголках мира не были сделаны необходимые инвестиции в переход на «цифру», который, по идее, никто не должен был даже заметить (кроме бухгалтеров, фиксирующих снижение затрат). Следует также помнить, что огромные территории в Южной Америке, Африке и Азии функционируют в иных технологических, экономических и социальных условиях, и совместный просмотр, видеодиски и неформальные (включая условно «незаконные») сети распространения все еще играют ключевую роль¹⁴. Но даже там, где не все упирается в экономику, «цифра» необязательно доминирует. Крупнейшие киноархивы, например, по-прежнему переводят цифровую информацию на пленку для хранения, поскольку целлулоидные копии доказали свою устойчивость, если хранить их в контролируемой среде, тогда как к цифровым форматам имеется ряд незакрытых вопросов (доступность платформы, стабильность носителя, согласованные стандарты). Так называемый переход на цифру, таким образом, происходит отнюдь не гладко и однонаправленно, но таит в себе сложные системы постоянных согласований и уступок между различными сторонами, каждая из которых привносит в дискуссию собственные соображения и вопросы.

¹⁴ См.: Lobato R. *Shadow Economies of Cinema: Mapping Informal Film Distribution*. London: British Film Institute / Palgrave, 2012; Larkin B. *Signal and Noise: Media, Infrastructure and Urban Culture in Nigeria*. Durham (NC): Duke University Press, 2008.

Получается, что на теоретическом уровне нам необходимо заново сформулировать отношения между новым и старым. Находятся ли они в состоянии перехода от одного к другому? Сливаются ли они в одно, проникая друг в друга, или сосуществуют в виде гибрида? Как новые медиа заменяют старые — через симуляцию или через эмуляцию? Наблюдаем ли мы чехарду промежуточных этапов, а то и вовсе поворот от нового обратно к старому — как в случае с киноархивами или в практике отдельных художников и кинематографистов, для которых устаревание становится новым источником эстетической ценности¹⁵? Очевидно, традиционные представления об историческом прогрессе и однолинейных причинно-следственных моделях становятся все менее актуальны, и поэтому идея «медиаархеологии» в качестве замены или дополнения к истории кино / медиа получила распространение и в исследованиях кинематографа: на первый взгляд археологический подход напрямую не связан с цифровыми технологиями, но он, тем не менее, отражает необходимость переосмотреть причинно-следственные, темпоральные и, мы бы добавили, властные отношения между старыми и новыми медиа.

Наибольшее влияние в этой связи получила одна конкретная концепция: по мнению Джея Дэвида Болтера и Ричарда Грусина, лучше всего для описания и анализа изменений, которым подвергаются медиа перед лицом трансформации социальной и технологической среды, подходит термин «ремедиация»¹⁶. Вслед за Маршаллом Маклюэном они утверждают, что новое неизменно приходит под видом старого: фотография имитирует живопись, кино подражает роману и театру, а «цифра» осваивает практически все формы медиа — от текста и звука до игр и фильмов. Внутри этих процессов действуют две противоположные и одновременно дополняющие друг друга

¹⁵ См.: Connolly M. *The Place of Artists' Cinema: Space, Site and Screen*. London: Intellect, 2009; Balsom E. *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2013.

¹⁶ Bolter J. D., Grusin R. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge (MA), London: MIT Press, 1999.

в разных пропорциях тенденции: транспарентность и гипермедиальность. Первая подразумевает стремление уйти в тень, стусеваться, сделаться невидимым и прозрачным, как стекло, а вторая — выдвинуть на передний план и нарочито продемонстрировать свою сконструированность. Таким образом, обе тенденции перекликаются с импульсами окна и рамки, которые мы обсуждали в первой главе.

Однако многие, в том числе и Лев Манович, пытались трансформировать и расширить понятие «ремедиации», так как оно подразумевает слишком тесную преемственность между старым и новым и не до конца объясняет, когда ремедиация ведет к гипермедиальности, а когда — к транспарентности. Концепция ремедиации удачно выражает двунаправленную природу изменений в сфере медиа и неоднозначность вызывающих их причин, но рассматривает эти трансформации как происходящие на нейтральной почве. Манович, напротив, подчеркивает потенциал и «возможность действия» (affordances) ремедиации, расширяющей возможности медиума в плане вариантов соединения и комбинирования его с другими медиа, его применение и оптимизацию (в случае с фотографиями или видеоклипами, например).

Вклад Мановича в дебаты о природе исторических изменений медиа соединяется с идеей ремедиации у Болтера и Грусина в предлагаемой им модели «изменений изнутри-наружу»:

Один из путей, которым изменения происходят в природе, обществе и культуре, — это путь изнутри наружу. Сначала меняется внутренняя структура, и на видимой оболочке это изменение сказывается лишь спустя какое-то время. <...> Обратимся к технологии проектирования в XX веке: как правило новый тип машины поначалу подгонялся под старую, привычную оболочку — так автомобили начала XX века были внешне похожи на конные повозки. Известная мысль Маклюэна о том, что новые медиа на

первом этапе подражают старым медиа — еще один пример перемен такого типа¹⁷.

Преимущество модели «изнутри-наружу» состоит в способности напомнить нам, что перемены могут быть постепенными и незаметными на поверхности, но при этом сопровождаться внутренним насилием. Своим появлением новое может разрушить предыдущую экологию и форсировать радикальные изменения — в том числе и в плане властных отношений. Манович сформулировал эту идею отчетливее в метафоре «бархатных революций», произошедших после 1989 года в бывших странах советского блока. Поначалу те казались на удивление бескровными и мирными, однако долгосрочные их последствия оказались болезненными, с явными победителями и проигравшими и множественными «возвращениями вытесненного». В случае кино характерной особенностью «изменения изнутри-наружу» становится потенциальная способность новой логики распространиться на всю систему и завоевать ее, оставляя внешний вид нетронутым, но вымывая при этом основы — как технологические, так и онтологические, — на которых базировался конкретный медиум или способ репрезентации. Именно это произошло со спецэффектами в современном кино: из дополнительного компонента и вспомогательного средства они превратились в «цифровую базу», на которой выстраивается весь фильм, и изменили соотношение сил между съемочным процессом и постпродакшном; второй этап теперь решает, каким будет первый, а программное обеспечение определяет не только то, что возможно, но и то, что кажется реальным. Превращение зависимого прилагательного в главное существительное в термине «цифровое кино» — о чем мы говорили выше — можно конкретизировать дальше: в цифровом кино слово «кино» отвечает лишь за пустую оболочку

¹⁷ Manovich L. Image Future, 2006. URL: egs.edu/faculty/lev-manovich/articles/image-future.

устаревшей культурной практики, чья функция в качестве биологического хозяина остается, тем не менее, жизненно важной для переноса новой «формы жизни» движущегося изображения в следующий век. Но, возможно, до этого дело все-таки еще не дошло.

Расширенное Мановичем представление о ремедиации обращает внимание на зрителей и их новые возможности, делая акцент на «возможности действия»:

Визуально компьютерные медиа могут тщательно копировать другие медиа, но эти медиа функционируют иначе. Возьмем, к примеру, цифровую фотографию, которая нередко имитирует своим видом традиционную. Для Болтера и Грусина это пример того, как цифровые медиа подвергают своих предшественников «ремедиации». Но вместо того, чтобы обращать внимание лишь на их внешний вид, давайте подумаем, как могут функционировать цифровые фотографии. Если цифровая фотография превращена в физический объект в реальном мире — иллюстрацию в журнале, плакат на стене, принт на футболке — она функционирует так же, как и ее предшественник. <...> Однако если оставить ту же самую фотографию внутри родной для нее компьютерной среды — это может быть ноутбук, сетевая система хранения или любое компьютерное медиаустройство, типа мобильного телефона, позволяющее пользователю редактировать эту фотографию и перемещать ее на другие устройства, а также размещать в интернете, — то ее функционирование, на мой взгляд, радикально отличает ее от традиционного эквивалента. Используя другой термин, мы можем сказать, что цифровая фотография предлагает пользователям массу «возможностей действия», которых у не-цифрового предшественника не было¹⁸.

¹⁸ Manovich L. Software Takes Command. P. 61–62.

Иными словами, внешний вид, по мнению Мановича, может остаться тем же, но в плане того, как пользователи могут взаимодействовать с прошедшими «ремедиацию» медиаобъектами или артефактами, их функционирование радикально изменилось.

Наглядный пример изменений, начинающихся изнутри, а затем сказывающихся и на внешней составляющей, — распространение видеозэссе. Они утвердились как жанр в на редкость подвижном пространстве между академическим киноведением, синефильскими эссе и апроприацией со стороны фанатов. Доступность огромного числа фильмов всех жанров и эпох в интернете позволяет авторам видеозэссе самостоятельно работать с изображением и звуком и — вполне в духе примеров, которые мы приводим в начале каждой главы нашей книги — позволять фрагментам из фильмов не только «говорить самим за себя», но и «мыслить кинематографом», используя собственные звуки и изображения. За короткое время в новом жанре было создано впечатляющее количество работ — их объединяют общие внутренние правила, есть здесь и критика, и признанные лидеры¹⁹. Видеозэссе получили популярность также благодаря сайту Audiovisualcy и онлайн-журналу [In]Transition²⁰, где публикуются не только новые видеозэссе, но и статьи, осмысляющие этот жанр и то, что вызвало его к жизни. Есть у жанра и свои проблемы и противоречия — это признает один из его ведущих представителей Кевин Б. Ли:

Не могу вспомнить, как видеозэссе стало принятым термином для обозначения постоянно растущего количества онлайн-видео, производимых в последние годы все большим числом самопровозглашенных умельцев (включая меня самого). Лично

¹⁹ Самые известные из создателей видеозэссе — это, пожалуй, Кевин Б. Ли (Kevin B. Lee) и автор под ником kogonada (не в последнюю очередь благодаря их работе на сайтах Sight and Sound, The Criterion Collection и присутствию на видеохостинге Vimeo).

²⁰ См. канал Audiovisualcy: vimeo.com/groups/audiovisualcy (оператор Кэтрин Грант) и сайт журнала [In]Transition, издаваемый Обществом по изучению кино и медиа (SCMS): mediacommons.futureofthebook.org/intransition.

я пришел в эту сферу в результате органичного синтеза моих предыдущих профессий — кинокритика и кинематографиста; два типа мышления конкурировали между собой в моем сознании до тех пор, пока я не попытался исследовать кино посредством его же самого в качестве медиума. Подобная практика абсолютно доступна в эпоху, когда цифровые технологии позволяют любому, у кого есть компьютер (даже не видеокамера, ведь изображения доступны в изобилии), создавать медиа с почти той же легкостью, что и потреблять их.

Возвещает ли это о наступлении новой эры медийной грамотности, где исполняется пророчество Александра Астриюка о кино как новом *lingua franca*? Или мы имеем дело лишь с новой неявной формой потребления медиа? По крайней мере, так для меня выглядит многое из того, что в последнее время называют «видеоэссе»: бесконечные нарезки кадров из фильмов (*supercuts*), монтажи на основе списков, фанатские видео, которые не столько занимают критическим осмыслением материала, сколько предлагают змею поп-культуры новый способ укутить себя за длинный хвост²¹.

Неудивительно, что противоречивая роль потребителя в качестве автора оказалась новой точкой взаимодействия с кино, даже при том, что не все подобные исследования прямо указывают на преобразование ситуации, в которой формируется фильм. Главным образом внимание привлекает роль зрителя как фаната, все более заметная благодаря бесчисленным фанатским сайтам и вики-страницам в интернете. Приведут ли подобные процессы к возникновению новой формы автономности действия для аудитории? Одни поддерживают влияние просьюмеров²², другие критикуют этот калифорний-

²¹ Lee K. B. Video Essay: The Essay Film — Some Thoughts Of Discontent // *Sight & Sound*. 2013. August. URL: bfi.org.uk/news-opinion/sight-sound-magazine/features/deep-focus/video-essay-essay-film-some-thoughts.

²² Bruns A. *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond: From Production to Producersage*. New York: Peter Lang, 2008.

ский оптимизм за неспособность видеть, как подобный «лузерский контент» зачастую равен «нулю комментариев», и вопрос этот остается предметом горячих дискуссий²³.

Здесь динамика процесса смещается в сторону радикальных социальных перемен, которые перекроили, размыли, если вообще не уничтожили традиционные границы между личным и публичным с их новоявленной, замешанной на эмоциях и восприятии «экономикой впечатлений». Все это заметно оживило кино как сферу общественной жизни, независимо от позиции зрителя, который может одобрять мейнстримный формат фильма как события или, напротив, сокрушаться, наблюдая, как продюсеры вкладываются исключительно в спецэффекты и зрелищность. При этом новая мобильность киноэкрана во многом обусловлена портативностью звука, которая генеалогически связывает MP3-плееры и мобильные телефоны с портативными кассетными плеерами (Walkman) и прочими переносными музыкальными устройствами (хорошо известными еще до наступления «цифровой революции»), а в основе новых гигантских экранов, строго говоря, лежит отнюдь не проекционный принцип. Они используют светодиоды (LED) или жидкие кристаллы (LCD) и, соответственно, принцип внутреннего свечения, который противоположен фотографической прозрачности и освещенности, то есть принципу пропущенного и отраженного света.

Для понимания логики, стоящей за этими тенденциями к дивергенции / конвергенции, ремедиации / гибридации, более актуальными оказываются разнообразные потребности, желания и виды деятельности самого пользователя; то, как вовлекаются в процесс его чувства и тело, каким испытаниям они подвергаются, как к ним обращаются

²³ Фраза «лузерский контент» стала популярна благодаря статье Сорена Морка Петерсена «Контент, производимый лузерами: от участия к эксплуатации» (Peterson S. M. Loser-Generated Content: From Participation to Exploitation // First Monday 13. 2008. March. N. 3. URL: firstmonday.org/article/view/2141/1948). См. также: Lovink G. Zero Comments: Blogging and Critical Internet Culture. London, New York: Routledge, 2007.

и обволакивают со всех сторон и в то же время эксплуатируют и анализируют. В этом контексте кино сохраняет свою ценность как уникальный вид социального пространства и стационарного архитектурного объекта, наделенного собственными культурными ценностями. Ценности эти главным образом инвестируются в политическую значимость «публичного» или, скорее, в противоречивое, но все более актуальное сочетание интимного и публичного, которое теперь является определением «социального» (как в словосочетании «социальные медиа»).

То, что в последнее время растет интерес к материалу, создаваемому фанатами, свидетельствует о неоднозначности позиции, занимаемой медиа-рецепцией в рамках теории кино. С одной стороны, ученые, в их числе Генри Дженкинс, начали изучать фанатские работы (особенно подробно в связи с телесериалом «Звездный путь») и коллективное творчество еще до прихода интернета и, таким образом, обеспечили генеалогию для многих дискурсов, которые стали заметны и обрели масштаб с расширением доступа к сети. С другой стороны, международные корпорации, которые владеют социальными медиа и осуществляют над ними контроль (а также преследуют собственные экономические интересы, продвигая язык Web 2.0 как способ расширения возможностей пользователей), быстро начинают ограничивать и эксплуатировать попытки отдельных людей проникнуть на неизведанную еще территорию. Ресурсы типа Google, YouTube и Facebook не только насаждают стандарты того, что и в какой форме может быть выложено в интернет; бизнес-модели, которыми они пользуются, заставляют их создавать алгоритмы и генерировать базы данных, заточенные под конкретные рекламные и маркетинговые стратегии. Таким образом, любое действие в рамках этих платформ превращается в сделку по монетизации внимания путем «продажи подписчиков» корпоративным клиентам, платящим за то, что им доставляют личные данные, чтобы мы могли пользоваться интернетом «бесплатно».

В этой связи экспозиция фильма «Корпорация монстров» — на эту картину мы уже ссылались во второй главе — являет собой замечательный пример двери и рамки как концептуального инструмента для анализа современности: бесконечный ряд дверей к спящим детям и их снам иллюстрирует изменение статуса публичного и частного в этой новой среде. Монстры заходят ночью в спальни, чтобы пугать детей и собирать «урожай» криков ужаса как источника энергии, без которого город монстров, параллельная (виртуальная) реальность, не может функционировать. Моментальный и постоянный доступ в бессознательный мир снов и монстров (в нашей таксономии — зеркало) через ряд порталов (интернет) взаимодействует с аффективным трудом по выкачиванию эмоций (из тела) и функционированием общества в целом (индустрия развлечений как сфера, экономически зависимая от эксплуатации аффективных состояний и впечатлений, похожих на сон). Голливуд здесь с умом и юмором показывает, что он осознает стремительно меняющуюся ситуацию медиакультуры и в то же время подчеркивает неизменную важность переходных или пороговых пространств — даже для мира цифровых медиа с его потенциально бесконечными, раздвигаемыми и множащимися пространствами.

И все же, помимо обращения в будущее, цифровое кино также позволяет по-новому увидеть собственное прошлое кинематографа: например, оно смещает и переиначивает отношения между публичным и частным, коллективной рассеянностью и индивидуальным созерцанием, игравшими такую важную роль в первые годы существования кино. Публичная природа события опять вышла на передний план — не только потому, что коммуникабельность является ключевым фактором в принятии решения пойти в кино или посмотреть фильм на кинофестивале. Благодаря специальным сайтам, блогерам и социальным сетям совместная рецепция становится нормой, даже когда люди смотрят кино дома в одиночестве, изолировав себя от окружающих перед экраном компьютера или домашнего

кинотеатра. Комментарии и рецензии мобилизовали зрителей таким образом, что баланс сместился не только в сторону фанатских сообществ, сарафанного радио и феномена культового кино; любитель становится арбитром вкуса за счет профессионального критика, хотя и необязательно в ущерб звездному критику-блогеру²⁴.

Означает ли это, что мечта авангардистов и новаторов XX века, а именно — их стремление объединить искусство и жизнь в одной точке, близка к осуществлению, к тому, что «любой может быть художником»? Или же мы просто наблюдаем трансформацию общественной сферы, где новые пространства влияния и интервенции возникают не в оппозиции к капиталистическому натиску, но изнутри него? Можно, например, утверждать, что недавнее возвращение документального кино не только как жанра, но и в качестве заметного общественного явления не настолько связано с «наступлением цифры» в технологическом смысле, как часто считают (дешевое и простое оборудование для съемок, монтаж на компьютере, маленькие камеры, обеспечивающие самые разные варианты присутствия, новые каналы распространения — на DVD и через интернет), а в не меньшей степени вызвано изменениями в публичной сфере — «побочным эффектом», так сказать, от (социальных, культурных, коммерческих) трансформаций, причиной которых стала «цифра». В этом смысле документальный памфлет Майкла Мура «Фаренгейт 9/11» и «Неудобная правда» Альберта Гора могут служить примерами возвращения традиционной общественной сферы, в которой решения отдельных интеллектуалов имеют значение и способны изменить ситуацию. Однако эта хабермасовская модель свободного дискурса и рациональной индивидуальности встречает сопротивление, когда «(псевдо)документальный абъектный кинематограф» — «Чудаки», «Солдаты неудачи» или «Борат: изучение американской культуры на благо славного народа

²⁴ См. в качестве примера сайты Дэвида Бордуэлла, Роджера Эберта, Джонатана Розенбаума и Генри Дженкинса: davidbordwell.net, rogerebert.suntimes.com, jonathanrosenbaum.net и henryjenkins.org.

Казахстана» и им подобные фильмы — демонстрируют хрупкую и иллюзорную природу на первый взгляд рационально сконструированного публичного, которое тут же растворяется, стоит ему столкнуться с абсолютно циничным и мрачным взглядом на мир. Если более традиционные документальные работы обращены к зрителю как к рациональной и просвещенной личности, чей разум управляет ее телом, (псевдо)документальный кинематограф отвращения упивается тем, что вовсю эксплуатирует омерзительные функции тела и способность кино транслировать боль, стыд и страдания зрителю, вовлеченному в равной степени и физиологически, и рационально.

Фильмы «Пиксар», ведущей анимационной студии цифровой эпохи, мы выбрали отнюдь не случайно. Этим мы хотим указать на возрождение интереса к анимации, которая почти всю историю аналогового «фотографического» кино была на положении падчерицы и теперь вернулась, чтобы заявить о своем законном праве первородства. Благодаря «цифре» и новым технологиям рендеринга, морфинга, линейного рисования и композитинга анимация пережила настоящую реанимацию, получила новую надежду на жизнь. С этой точки зрения игровой полнометражный фильм следует, видимо, рассматривать просто как текущее «стандартное значение» или величину «по умолчанию» кинематографической системы, которая сама по себе не основывается на этой норме и не определяется ей. Как указывает Лев Манович, фотографическое — лишь одно из проявлений графического, причем последнее намного старше фотографического и неизбежно его переживет²⁵. Иными словами, анимация — падчерица кино — превратилась теперь в (пра)матерь игрового фильма (через рисованную раскадровку). Следовательно, не

²⁵ В будущем фильмы с живыми актерами могут превратиться всего лишь в «стандартное значение» киносистемы: «По мере того как цифровое производство делает возможными и даже более желанными иные варианты, идея записи или фиксации как творческой манипуляции физическим пространством и временем может стать опциональной, а не конституирующей характеристикой киноязыка» (Rodowick D. *The Virtual Life of Film*. Cambridge (MA): Harvard University Press, 2007. P. 106).

будет слишком большим преувеличением заявить, что фильмы студии «Пиксар» — от «Истории игрушек» до «ВАЛЛ-И» — содержат метакомментарий к ряду преобразований, привнесенных «цифрой», не сводя их к «техническим» моментам, «спецэффектам» и даже к вопросу конвергенции. Напротив, пиксаровские фильмы «мыслят» кино в его более широком контексте и в то же время переосмысливают отношения кино к одушевленному и неодушевленному, живому и жизнеподобному, субъективности и объектам. Судя по всему, особенно глубоко их волнует вопросы: что такое вещь, объект, и в какие объектные отношения может субъект вступать с миром и наполняющими его вещами?²⁶

В понимании многих философов и психологов человеческая реальность — социальная и психическая — определяется объектными отношениями: в конце концов, они определяют и формируют наш доступ к миру, независимо от того, в чьих терминах мы говорим об объектах — это может быть и «товарный фетишизм» Маркса, и «постав» (Ge-Stell) Хайдеггера, и «расширения человека» Маклюэна или психоаналитические теории Мелани Кляйн и Дональда Винникотта. По мере того как технологии все больше пронизывают окружающую нас среду, наши отношения с миром формируются объектами, которые все чаще и чаще ведут себя как субъекты, активно создающие свою среду, а не как простые инструменты, контролируемые нами и подчиняющиеся нашей воле. Таким образом, «Пиксар» разворачивает теорию объектных отношений, обращаясь к вопросам автономности действия, свободы, природы и технологий в ряде анимационных фильмов. В «Истории игрушек» люди присутствуют только как частичные объекты, тогда как на передний план выходит мир предметов, что переворачивает с ног на

²⁶ Неслучайно «Пиксар» часто служит объектом далеко идущих аллегорических и политических параллелей. См.: Halberstam J. *The Queer Art of Failure*. Durham (NC): Duke University Press, 2012; Herhuth E. *Life, Love, and Programming: The Culture and Politics of Wall-E and Pixar Computer Animation* // *Cinema Journal* 53. 2014. Summer. N. 4. P. 53–75; Meinel D. *Empire Is Out There?: The Spirit of Imperialism in the Pixar Animated Film Up* // *Necsus: European Journal of Media Studies* 5. 2014. Spring. URL: necsus-ejms.org/empire-spirit-imperialism-pixar-animated-film.

голову исходный постулат кино, а именно — стремление показать людям их мир. В самом деле, на студии «Пиксар» было сделано всего несколько полнометражных фильмов с людьми в качестве главных героев — на ум приходят только «Вверх» и «Храбрая сердцем»; вместо этого упор обычно делается на животных, которых люди воспринимают как недифференцированную массу, рой и отталкивающее множество (рыб, крыс, насекомых), или на предметы, с которыми люди часто выстраивают особенно близкие и эмоциональные отношения (игрушки, автомобили, роботы). Круг замыкается в фильме «ВАЛЛ-И», где единственным выжившим на планете после апокалиптической экологической катастрофы оказывается запрограммированный робот-уборщик, у которого возникают чувства, выходящие за пределы заданного алгоритма (отголосок более раннего «Искусственного разума» Стивена Спилберга). В «ВАЛЛ-И» достигает апофеоза обманчивая автономность цифрового изображения, где предметный, объектный мир генерируется другим объектом, в котором человеческое вмешательство уже не наблюдается непосредственно. Большую часть фильма гуманоидов не видно; в этом мире машин, где даже язык сведен к абсолютному минимуму, не было антиутопической войны роботов с людьми, как в фильмах о Терминаторе, — напротив, это утопический мир, свободный от вмешательства людей (а значит, лучший мир). На самом деле речь в фильме идет о выживании рода человеческого и будущем истории перед лицом экологической катастрофы и тотального загрязнения окружающей среды; таким образом, он готовит нас к возвращению «назад к самим вещам» (Эдмунд Гуссерль) или интернету вещей, наряду с теориями Бернара Стиглера, Джорджо Агамбена, Бруно Латура или Грэма Хармана, отчасти с опорой на Мартина Хайдеггера (и частично — на Мориса Мерло-Понти и других представителей феноменологии)²⁷.

²⁷ См.: Making Things Public: Atmospheres of Democracy / ed. by B. Latour, P. Weibel. Cambridge (MA): MIT Press, 2005; Clement J, Pettman D. Avoiding the Subject: Media, Culture and the Object. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2005.

В философии так называемый спекулятивный реализм и объектно-ориентированная онтология аналогичным образом предлагают сместить акценты с человеческого мира, отказаться от антропоцентризма и обратиться к окружающим нас вещам. Вдохновленные Хайдеггером и последовательно антикантианские в своем пафосе, эти школы мысли пытаются серьезно относиться к предметам, материи и различным объектам, которые окружают нас во всем своем разнообразии²⁸. Во многом, как в акторно-сетевой теории (АНТ) Бруно Латура, смещение акцентов в сторону неживого и неодушевленного основано на осознании того, насколько окружающие предметы, с которыми мы постоянно взаимодействуем, формируют и определяют нас.

Пристальное внимание к месту и роли предметов в повседневной жизни должно также подчеркнуть, что изменившаяся медиасреда интересуется не только цифровым кодом, на который переводятся все изображения, звуки и тексты. В мире, заполненном «гаджетами», мы склонны связывать понятие «цифрового» с такими предметами, как смартфоны, ноутбуки и планшеты, светодиодные телевизоры и сенсорные дисплеи. Эти средства связи и взаимодействия становятся все более «включенными» в сеть благодаря способности не только получать доступ к информации в цифровом формате и передавать ее, но и находиться онлайн, то есть постоянно сохранять готовность отправлять и получать сообщения. Далее часто следует довод, что общим знаменателем для всех современных медиа является их конвергенция, обусловленная общим цифровым кодом. Однако это означало бы свести медиа к их техническим характеристикам или операционным системам, игнорируя вариативность их использования в культуре и отвергая стоящую за каждым из них социальную историю. Отдельные и в то же время переплетающиеся траектории развития кино, фотографии, грамзаписи, радио и телевидения — аналоговых

²⁸ В качестве двух примеров см.: Harman G. *Prince of Networks: Bruno Latour and Metaphysics*. Melbourne: Repress, 2009; Bennett J. *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things*. Durham (NC): Duke University Press, 2010.



Ил. 8.3. Мир без людей — развлечение как утопия. «ВАЛЛ-И». Реж. Эндрю Стэнтон. 2008

носителей звука и изображения XX века — позволяют предположить, что подобные сложные генеалогии и многогранные взаимодействия будут иметь место и в будущем, даже при том, что средой (и величиной по умолчанию), где эти отличия и взаимодополняющие свойства себя проявляют, все чаще оказывается интернет.

Применительно к кино вопрос конвергенции особенно сложен и, на первый взгляд, опять же парадоксален. С одной стороны, наблюдается тенденция делать платформы для движущихся изображений все более мобильными, миниатюрными и универсальными (если они и конвергируются, то происходит это на базе портативных устройств, а не домашнего телевизора или компьютерного экрана, как предсказывали всего двадцать лет назад). С другой стороны, привычная проекция (без которой, по мнению некоторых, кино вообще невозможно) переместилась на экраны еще большего размера — в кинотеатры IMAX, мультиплексы, на городские площади и открытые площадки, а также в дома пользователей²⁹. Это отсылает к мысли Мановича о том, что результатом взаимодействия медиа становятся гибриды, а не единый сверх-медиум: «В этом я вижу суть нового этапа в развитии компьютерного сверх-медиума. Уникальные характеристики и техники различных медиа превратились в элементы программного обеспечения, и теперь их можно комбинировать ранее недоступными способами»³⁰.

Еще один интересный путь — проанализировать, как стали использовать небольшие бытовые камеры, разработанные для экстремальных видов спорта — веломотокросса, парапланеризма, лыжного и парашютного спорта. Группа, работающая на стыке теории и практики кино — Лаборатория сенсорной этнографии Гарвардского университета (SEL) — новаторски подошла к использованию дешевых камер

²⁹ Последние два примера обсуждения подобных трансформаций с различных точек зрения см.: Klinger B. *Beyond the Multiplex: Cinema, New Technologies and the Home*. Berkeley (CA): University of California Press, 2006; *Fluid Screens, Expanded Cinema* / ed. by J. Marchessault, S. Lord. Toronto, Buffalo, London: University of Toronto Press, 2007.

³⁰ Manovich L. *Software Takes Command*. P. 176.

GoPro. Если их «Последний ковбой» еще укоренен в традиции документалистики длительного наблюдения, то «Левиафан» Верены Паравел и Люсьена Кастен-Тейлора, поражающий зрителя картинами промышленного рыболовства у берегов Новой Англии, знаменует собой новый этап. Камеры привязывают к сетям, закрепляют на носу траулера, бросают в воду — и мы видим буквально «рыбьим глазом»³¹, что значит быть пойманным и переработанным. Отсылая нас к бесчисленным культурным текстам («Моби Дик» Мелвилла, «Броненосец „Потемкин”» Эйзенштейна, «Левиафан» Гоббса), этот фильм вообще не содержит слов — он буквально погружает зрителя в пучину анаморфных экспрессионистских образов, полученных с помощью дешевых цифровых устройств. Будучи ближе по своей эстетике к съемке мотоциклетных трюков, прыжков с небоскребов и прочих действий суицидального характера, нежели к практически любым крупным формам, продукция Лаборатории сенсорной этнографии сочетает «кино аттракционов», неослабный шквал телесных аффектов и стремление к абстракции в свободной форме режиссуры, напоминающей технику «освобожденной камеры» (*Entfesselte Kamera*) Фридриха Мурнау. Здесь «цифра» как средство съемки порождает новые эстетические формы, которые обращаются к телам зрителей неожиданным образом.

Совпадение камеры и субъекта / камеры и тела в подобных фильмах принимает формы, которые показались бы неожиданными даже Дзиге Вертову, одному из первых сторонников использования подвижного кино-глаза как способа увидеть мир по-новому (см. четвертую главу). Экстремальные виды спорта своей популярностью отчасти обязаны именно этим изображениям, находящимися у предела репрезентации; крохотные камеры позволяют снимать материал, создаваемый гибридом человека и машины, в котором точкой зрения чаще обладает предмет, чем человек, или человек показан

³¹ «Рыбий глаз» (от англ. *fish-eye*) — сверхширокоугольный объектив с углом обзора до 180 градусов, используемый, в частности, камерами GoPro. — Примеч. ред.

как предмет. Такие фильмы, как «Она» Спайка Джонза (речь об этой картине шла в шестой главе), объектно-ориентированная онтология и увлеченность животными в кинотеории свидетельствуют о стремлении изучить границы и лиминальность человека сразу в нескольких направлениях (человек-машина, человек-животное, женщина-призрак), тем самым подспудно трансформируя то, что мы понимаем под телом и его пределами. Это изучение, например, возвысило «абъектное» до категории, способной парадоксальным образом восстановить чувство собственного достоинства и ощущение собственной индивидуальности через негативную диалектику, как это происходит в фильмах Ларса фон Триера или Аки Каурисмяки³² и в философии Юлии Кристевой и Джорджо Агамбена.

Если цифровое часто определяется технологически в числовом выражении $1/0$ — «вкл. / выкл.» бинарной логики, — то предпринимаемый нами более широкий и всеобъемлющий (но ни в коем случае не исчерпывающий) обзор виртуальностей и телесных границ в современном кино позволяет говорить об иной возможной генеалогии цифрового изображения и его связей с телом. Это приводит нас к этимологии термина digital («цифровой»), который не только отсылает к базовой дихотомии в вычислениях, но напоминает нам о руке (с пальцами, ведь digit имеет еще и значение «палец») как о самом универсальном инструменте человека, его комплектующей, расширении и приложении человека. Если глаз, похоже, был важнейшей частью тела и сенсорным каналом в истории (и теории) кино на протяжении практически всего XX века, сегодня рука (игрока в видеоигры, фотографа, оператора, дизайнера и разработчика) вновь приходит в медиа. В особенности это относится к координации в системе «глаз—рука», столь важной для компьютерных игр и любых действий, совершаемых с помощью компьютерной мыши — еще одного технологического расширения

³² Elsaesser T. Hitting Bottom: Aki Kaurismäki and the Object Subject // Journal of Scandinavian Studies 1. 2011. N. 1. P. 105–122.

человеческого на (не)живое царство концептуальной метафоры. Повсеместное распространение и популярность сенсорных панелей — на смартфонах, планшетах и дисплеях, а также гаптические интерфейсы прочих мобильных приложений свидетельствуют о том, как снова стало важно делать что-то руками. Как будто возможность выполнять определенные задания посредством дистанционного действия (через клавиатуру, мышь, пульт дистанционного управления или сенсорную панель) поднимает вопрос об активности / пассивности, ответственности и даже виновности, который «режим глаза и пристального взгляда» формулировал иначе. Дистанционное присутствие, опосредованные действия и прочие процессы с использованием замещения — как те, что мы обсуждали в связи с виртуальной реальностью, — заставляют нас заново осознать, что мы делаем на самом деле, когда делаем что-то с помощью компьютера. Подобные вопросы обретают политическую значимость в контексте военных действий и технологий слежения, когда беспилотные транспортные средства или оружие — дроны, например, — становятся ключевыми элементами, позволяющими технически продвинутым сторонам до минимума сократить потенциальную угрозу в отношении своих войск и при этом максимально увеличить последствия действий отдельно взятого человека. Есть те, кто видит в этом незаконное расширение монополии государства на насилие и противодействуют подобным неподотчетным силам: группы хакеров (Anonymous), разоблачители (Эдвард Сноуден), WikiLeaks. Эти и многие другие сайты и активисты требуют раскрыть засекреченные сведения, которые, если сообщить их всему миру, уже невозможно будет скрыть или заставить исчезнуть, учитывая невероятную скорость и вирусный характер распространения цифровой информации. Полномочия и ответственность расплывлены и в то же время в большой степени сконцентрированы в руках нескольких глобальных корпораций и национальных и транснациональных государственных бюрократических систем.



Ил. 8.4. Воспоминание (о Ливанской войне) как сон и сон как воспоминание. «Вальс с Баширом». Реж. Ари Фольман. 2008

Вот одна из причин, почему сегодня снимается столько фильмов, где субъект действия невыявлен или паранормален: новые методы визуализации позволяют показать, что можно «сделать» во сне, как в «Пробуждении жизни» Ричарда Линклейтера, или в процессе воспоминания, как в «Вальсе с Баширом» Ари Фольмана. Многие недавние фильмы азиатских режиссеров, таких как Хирокадзу Корээда или Ким Ки Дук, демонстрируют странным образом смещенные формы пассивно-агрессивного поведения, а фильмы-головоломки, о которых уже говорилось в этой книге, строятся вокруг мистических источников действия; в них отношения между случайностью / непредвиденными обстоятельствами и (пред)определенностью, похоже, пришли на смену свободной воле, автономии личности и рациональному принятию решений. На первый взгляд это никак не связано с «цифрой» в техническом смысле, но опосредованно такая связь все-таки существует, потому что так называемая интерактивность «цифры» одновременно подчеркивает и подавляет знание о том, что «мы» не выполняем «действие». Таким образом, кино становится мета-анализом автономности действия, и все это, безусловно, связано с телом, ощущениями и их координацией. И значит, вторая жизнь медиа — воображаемые пространства, истории и персонажи, которые могут быть населены и прожиты нами — выплещивается в «реальный мир», и провести границу между актуальным и виртуальным становится все сложнее, если вообще возможно. Движущиеся изображения, наряду с записанным звуком, пронизывают нашу жизнь и присутствуют в ней постоянно, физический мир оказался насыщен цифровой информацией («дополненная реальность»), а предметы повседневного обихода обретают виртуальную жизнь, активно взаимодействуя со своей средой посредством сенсоров, подключенных к сети саморегулируемого обмена данными («интернет вещей»).

Как мы пытались показать в предыдущих главах, кино всегда интересовалось телом и ощущениями, но еще и вопросами жизни (и смерти), выходящими за пределы отдельных фильмов и кинотеатров

и распространяющимися на сферу идентичности, сообщества и нашего «бытия-в-мире». Сегодня многие считают движущееся изображение самым ценным (и исчезающим) историческим наследием последних 120 лет, уникальным «архивом» жизни и предметов. Некоторые утверждают, что кино является ключом и моделью для культурного осмысления новых (цифровых) медиа³³, в то время как для других кино представляет собой самостоятельный материально-ментальный организм, новую и динамичную артикуляцию того, что есть материя, энергия и информация — то есть «вещь», которая «мыслит» и которую философия может помочь нам понять³⁴. Вот почему имеет смысл говорить и об «эпистемологиях» кино (путях познания и проблематизации того, каким образом кино получает знание о том, на знание чего претендует), и об «онтологиях» (способах его бытования и классификации того, что есть и что существует) как о собственной области кинотеории.

Если в предыдущих главах тело рассматривалось как перцептуальная поверхность, а различные чувства мы разбирали в их связи с изображениями, нарративами, аффектами и публичной сферой, то быстрый и необратимый сдвиг от фотографических изображений к цифровым не следует рассматривать как радикальный разрыв, как о нем часто говорят. Мы сознательно выбрали параметры — тело и чувства — и критерии относимости — окно, зеркало, глаз, кожа, ухо и т. д., — которые не базируются на технологических характеристиках кино и не предполагаются в качестве норматива в понимании того, «что такое кино» (которыми они могли бы быть, если бы мы сделали обязательными условиями кинематографа,

³³ Manovich L. *The Language of New Media*.

³⁴ Книги Жюль Делеза о кино привели к буму в области, которую можно было бы назвать «кино и философия», и в нескольких строчках охарактеризовать ее сложно. В общих чертах ознакомиться с этой сферой можно в следующих работах: *Philosophy and Film* / ed. by C. A. Freeland, T. E. Wartenberg. London, New York: Routledge, 1995; *Philosophy of Film and Motion Pictures: An Anthology* / ed. by N. Carroll, J. Choi. Malden (MA), London: Blackwell, 2005; Shaw D. *Film and Philosophy: Taking Movies Seriously*. London, New York: Wallflower, 2008. См. также отличный сайт *Film Philosophy*: film-philosophy.com.

к примеру, «проекцию», «фотографию» или «необратимый поток»), благодаря чему наш подход должен сделать возможным корректировку, расширение и переоценку того, «чем на самом деле является кино». Это позволяет нам включить в общую схему цифровое кино и при этом не скрывать, во-первых, различий между фотографическим кинематографом и его пост-фотографическим потомком за обобщенным понятием конвергенции в качестве новой цели или предназначения, и не утверждать, во-вторых, будто все продолжается своим чередом и ничего не изменилось, исходя из предположения, что кино по-прежнему используется главным образом для рассказывания историй, и эти истории — как мы видели в начале данной главы — обманчиво знакомы и даже сознательно старомодны.

Приняв тот факт, что соотношение сил в рамках используемой нами терминологии изменилось, а субъект с предикатом в наших противоречивых определениях могут потенциально меняться местами, мы можем и не решать, чем является изображение, созданное цифровым способом: просто фотографическим изображением, полученным иным путем, или графическим изображением, включающим в себя фотографическое как одну из возможностей. Памятуя о традиции наделять кинотехнологии антропоморфными характеристиками — от «кино-глаза» Дзиги Вертова и «видимого человека» Белы Балаша до «кожи фильма» Лоры Маркс и формулы Жюль Делеза «мозг — это экран», всем из которых мы отдаем дань в нашем исследовании, — можно спросить: порывает ли цифровое изображение с окуляроцентрической парадигмой, попросту подражая ее эффектам, и тем самым подчиняя систему, основанную на перспективе, более инклюзивным категориям? Или же цифровое изображение противостоит оптическому, устанавливая иную телесную схему и иной «режим»? Мы уже указывали на то, что поворот к «гаптическому видению» во многом обусловлен тактильностью,

близостью и ощущением текстуры, которые интуитивно ассоциируются с цифровым изображением. Похожие ассоциации обнаруживаются в аналогиях (до некоторой степени метафорических), проводимых между цифровым программным обеспечением и кистью, между пикселем и пигментом или семантикой лепки и стереоскопии (рендеринг, 3D), чтобы обозначить различные отношения в связке «рука—глаз—тело» в современных процессах производства изображений и их обработки.

Очевидно, что с 1990-х годов, когда книги Жюль Делеза о кино получили широкое признание, кино или, скорее, «фильм» вошел в совершенно иное пространство рефлексивности и концептуализации. Интервенция Делеза и последующий «философский поворот» в теории кино совпали с дигитализацией, но это не обязательно означает, что между первым и вторым существует причинно-следственная связь. С одной стороны, мы, возможно, имеем дело с истощением парадигм «субъективности» и гендерно обусловленной «идентичности» (обеих Делез подчеркнуто избегает); с другой — мы столкнулись с кризисом, в который дигитализация ввергла кино как главный способ репрезентации нашей культуры. Как мы увидели, все концепции и ключевые понятия — воплощение и прикосновение, дизайн и подрывные инновации, крах различения разума и тела, способность вещей к автономному действию, интуитивное вместо миметического — ждут за кулисами, чтобы взять на себя историческую задачу и культурную позицию, которые прежде ассоциировались с репрезентацией и мимесисом, концентрацией и созерцанием. Это позволяет предположить, что кино стоит на перекрестке глобального эпистемологического сдвига, связанного с тем, как люди понимают и проживают свое бытие в мире и как они друг с другом взаимодействуют. Все это приближает теорию кино к философии или, наоборот, заставляет философию пристальнее взглянуть на кино.

Ведь когда исследования кино согласуются с философией, а философия (включающая в себя весь спектр от «континентальной» философии до когнитивизма, а также Стэнли Кавелла и англо-американский прагматизм) начинает интересоваться кино, появляется масса вопросов, не менее важных, чем дигитализация: проблемы доказательств и эпистемологии, отношений кино с истиной, доверием и верой; а также онтологии, «бытия» и «становления», «присутствия» и «разомкнутости». Все это позволяет с некоторой долей оптимизма предположить, что в ближайшее десятилетие теория кино изобретет себя заново, несмотря на то, что (или, возможно, вследствие того, что) кино — каким мы знали его на протяжении первых 100 лет его истории — продолжает существовать в виде «изнутри-наружу», как хозяин нового «паразита». Возможно, теория кино возродится и выживет, выдвинув на первый план «цифру» как универсальный код и заново себя сформулировав относительно этого кода (именно так, похоже, думает большинство тех, кто работает в сфере цифровых медиа, и то же предлагают авторы вроде Шона Кабитта и Анны Фридберг), или возобладает графический режим, дав новое понимание фотографического и пост-фотографического изображения (какое-то время так считал Манович³⁵), или же «наследниками» кинотеории и самого кино станет «антропология образа» Ханса Бельтинга и Жоржа Диди-Юбермана, или ведущей дисциплиной станет философия, как полагают последователи Делеза и аналитические философы, превратившиеся в когнитивистов. Как бы то ни было, мы продолжаем утверждать, что сложные и хрупкие отношения, которые мы попытались очертить и высветить вокруг тела, его ощущений и зон контакта с кино, сыграют свою роль в большинстве, если не во всех из перечисленных «спасательных операций».

³⁵ «Имея возможность утверждать, что сегодня мы живем в „фотографической культуре“, мы должны начать по-новому считывать понятие „фотографическое“. Сегодня „фотографическое“ означает на деле фото-графическое, а фотография предоставляет лишь первый слой для сочетания самых разных графических элементов» (Manovich L. Image Future. 2006. URL: manovich.net/index.php/projects/image-future).

Глоссарий

Абъектное (abject) — термин психоанализа Зигмунда Фрейда и Жака Лакана, обозначающий нечто отвергаемое, отвратительное, жалкое, но сохраняющее связь с субъектом и грозящее своим возвращением. Юлией Кристевой это понятие было разработано вне субъект-объектной парадигмы в значении чего-то исключительного, аффективно отторгаемого и не являющегося ни субъектом, ни объектом, но располагающегося где-то между ними. В приложении к социальному абъектное — это унижительное состояние жертвы, то положение, в котором находятся исключенные из социального порядка (женщины, меньшинства, иммигранты, больные СПИДом и т. д.); пугающее лишение опоры, возможности быть свободным и независимым. Материальным выражением абъектного выступает, чаще всего, нечто слизистое и жидкое в своей без-образности. Именно поэтому абъектными / отвратительными представляются все выделения живых организмов, всегда стремящиеся к распаду. Их разложение начинается, как только они покидают пределы тела, что может быть связано со стыдом за испытанное удовольствие, как в случае нарушения регламентированной сексуальности. В кинотеории понятие разработано Барбарой Крид.

Автономность действия (agency) — отнесенность действия или состояния к субъекту, самостоятельность действия. Точный перевод понятия agency на русский язык невозможен. Наиболее корректным вариантом мы считаем «автономность действия», в котором маркируются пределы локализации субъектности или, говоря иначе, способности чего бы то ни было быть субъектом активности в форме самостоятельного действия. То есть речь идет о способности выступить агентом или действующим лицом — движущей силой

действия. В тексте эта проблематика передается с помощью и других обозначений — «автономия», «субъектность», «способность действия».

Воплощенный (embodied) и развоплощенный (disembodied). При переводе этих терминов, связанных с потерей или обретением тела, мы избрали слова с корнем «плоть». Глагол «воплощать» в первоначальном, религиозном смысле означает обретение духом телесной оболочки. В контексте книги воплощение обозначает вхождение в присутствие, обретение конкретной материальной формы. Развоплощенный — бесплотный, обезличенный, бестелесный; термин используется, чтобы описать нечто, что дано отдельно от какой-либо существенной структуры. В тексте фигурирует в смысле действительной или метафорической лишенности материальной составляющей.

Гаптическое (haptic, от греч. haptō — «прикасаюсь») — термин, разработанный в теории Алоиза Ригля и обозначающий сцепление зрения и осязания, ощупывание глазом поверхности. Также используется Жилем Делезом в отношении творчества Фрэнсиса Бэкона. Лора Маркс применила этот концепт в кинотеории. Гаптическое не равно тактильному и осязательному — это форма восприятия, в которой сам глаз функционирует в качестве органа касания. В отличие от окулярного, гаптическое не устанавливает дистанцию, а, скорее, является типом приближенного смотрения, позволяющего двигаться по поверхности объекта и ощущать текстуру глазом, вместо того чтобы погружаться в иллюзорную глубину. Гаптическое маркирует несводимую к репрезентации связь между телом зрителя и изображением как формой материального присутствия. Подобное присутствие всегда избыточно по отношению к репрезентации и действует на чувства непосредственно, благодаря чему разрушается дистанция, необходимая для оптического восприятия.

Интермодальность (intermodality) — психологический термин, обозначающий процесс взаимодействия ощущений разной модальности. В соответствии с классификацией ощущений по модальности или специфичности органов чувств выделяют: зрительные, слуховые, вестибулярные, осязательные, обонятельные, вкусовые, двигательные, висцеральные. Между ними существуют промежуточные, или интермодальные, ощущения, которые сложно привязать к какой-то определенной модальности, например, вибрационные ощущения, занимающие промежуточное положение между тактильными и слуховыми. Особое значение интермодальные ощущения приобретают в контексте современного медиа-арта — мультисенсорных инсталляций, звуковых сред и визуализации звука.

Интерпелляция (interpellation) — термин, описывающий процесс воздействия идеологии на отдельного индивида, в результате которого тот конституируется в качестве субъекта. Введен Луи Альтюссером в статье «Идеология и идеологические аппараты государства». Интерпелляция осуществляется материально воплощенной идеологией, понимаемой как идеологические аппараты (церковь, образование, масс-медиа, политические партии, культурные индустрии и т. д.). Она принимает форму оклика «Эй, ты!», отвечая на который индивид добровольно признает себя адресатом и занимает соответствующую позицию субъекта (верующего, ученика, зрителя, гражданина и т. д.). В результате интерпелляции происходит признание «естественности» существующего порядка вещей. Тем самым Альтюссер утверждает «всегда-уже» интерпеллированность индивида идеологией в качестве подчиненного — субъекта, который не существует вне и до идеологии.

Интерфейс (interface) — общая граница раздела двух отдельных систем или объектов, через которую они взаимодействуют в режиме одновременности в соответствии с установленным набором средств, методов, правил. Стандартизованный и стабильный

интерфейс какого-либо объекта или системы дает возможность модифицировать объект, не перестраивая принципы его взаимодействия с другими объектами. Дословно *inter* с английского переводится как «между», а *face* — как «лицо», соответственно, *interface* можно перевести как «между лицами». То есть интерфейс — это взаимодействие через внешние поверхности.

Лицевость (*faciality*, от фр. *visageite* — «лицевость») — становление лица, или дословно — фациальность, категория, введенная Жилем Делезом и Феликсом Гваттари в работе «Тысяча плато». Лицевость (или производство лица) формирует конкретный физиогномический облик. Она есть структура лица и лицо всех возможных лиц. Это то, что лицо порождает, но что никогда, собственно, и не было лицом — это условие лица. Особенность лицевости состоит в том, что она, с одной стороны, производит и утверждает норму — общепринятое лицо, с другой стороны — отвечает за приобретение предметами и существами определенных черт лица, то есть за становление их значимыми поверхностями.

Мизанабим (*mise en abyme*, досл. с франц. — «помещение в бездну») — по-русски часто переводят как «принцип матрешки». Известный средневековый геральдический принцип помещения герба в гербе с уменьшением. В литературе и кино чаще всего приобретает вид художественной рекурсии в форме «сна во сне», «фильма в фильме» и т. п.

Морфинг (*morphing*, от греч. *morphe* — «форма») — технология трансформации изображения в компьютерной графике. Визуальный спецэффект, создающий ощущение плавного и непрерывного преобразования одного объекта в другой. В результате плавных трансформаций форма утрачивает первичную определенность и перетекает в новый образ. Недифференциальная текучесть воплощает в себе постмодернистское снятие бинарных оппозиций — в частности, оппозиции прекрасное / безобразное.

Морфы манифестируют эстетику амбивалентной реальности поп-культуры, ярким образцом которой стал робот-терминатор Т-1000 из фильма «Терминатор 2: Судный день».

Пристальный взгляд (gaze) — термин, означающий строгий внимательный взгляд, длительное рассматривание. Чтобы отличить его от понятия look (взгляд), мы переводим gaze как «пристальный взгляд». Принят в англоязычных переводах текстов Жака Лакана, Мишеля Фуко и других авторов, глубоко проработан в работах Лауры Малви в качестве male gaze (мужского взгляда), но не получил специального отражения в русских переводах. Gaze обозначает направленность и строгость взгляда, обнаруживаемого не только у мужчины, но и у различных агентов, связанных с неопознанной субъектностью (см. agency, или «автономность действия»). Пристальный взгляд объективирует, лишает автономии, но гарантирует индивиду целостность и определяет для него особое место в действительности, из-за чего Жак Лакан приписывает его Другому. Это взгляд предельно сосредоточенный, интенсивный, «ощущаемый спиной». Пристальный взгляд делает видимыми скрытые стороны объектов и в то же время определяет, какие стороны этих объектов остаются невидимыми.

Рендеринг (rendering) — процесс производства изображения или звука с исходной модели с помощью компьютерной программы, в которой эта модель дана в виде структуры данных. Технология генерирования цифровых изображений и звука. В зависимости от контекста производный термин rendered передавался нами или как «считанный» (здесь подчеркивается процесс технологического понимания формата устройством, открытие и воспроизведение), или как «сгенерированный» — когда определяется что-либо, демонстрирующее свойства произведенности с помощью электронных технологий. В других случаях термин переводился словами «записанный» или «обработанный».

Самореференциальность (self-referentiality) — соотнесение объекта с самим собой, самосоотнесенность, самоадресация, ссылка на самого себя. Самореференциальность — это процесс обращения к самому себе (объекта, текста и т. д.), выявляющий существование в ряду других равноправных, равнозависимых объектов, текстов и контекстов, чью изначальность установить невозможно. Суть этого процесса заключается в том, чтобы показать, как один объект обращает нас к диалогу с другими, присутствующими в нем на различных уровнях и в различных формах.

Саморефлексивность (self-reflexivity) — обращение сознания на самого себя; указание на собственную условность и искусственность. Общий термин для многих способов отношения кино к самому себе, специфике своего производства и демонстрации, что включает в себя в том числе мысли, чувства и самоанализ создателей. Классические примеры: «Человек с киноаппаратом» Дзиги Вертова, в котором почти всегда на экране присутствуют камера и оператор, демонстрируется процесс съемок многих сцен; «Презрение» Жан-Люка Годара, где мы видим съемки фильма, который смотрим.

Фильмическое (filmic) — термин, означающий специфическое качество, присущее исключительно фильму и ускользающее от языкового определения и других форм воспроизведения. Фильмическое отсылает к фильму как источнику аффектации, указывает на связь кинематографических образов с телом зрителя и на эмоциональное значение этих образов.

Библиография

- Richard Abel, Rick Altman (eds.). The Sounds of Early Cinema. Bloomington (IN): Indiana University Press, 2001.
- Richard Allen. Projecting Illusion: Film Spectatorship and the Impression of Reality. New York: Cambridge University Press, 1995.
- Richard Allen, Murray Smith (eds.). Film Theory and Philosophy. New York: Oxford University Press, 1999.
- Rick Altman. Silent Film Sound. New York: Columbia University Press, 2004.
- Rick Altman (ed.). Sound Theory, Sound Practice. London, New York: Routledge, 1992.
- Joseph D. Anderson. The Reality of Illusion: An Ecological Approach to Cognitive Film Theory. Carbondale (IL): Southern Illinois University Press, 1996.
- Joseph D. Anderson, Barbara Fisher Anderson (eds.). Moving Image Theory: Ecological Considerations. Carbondale (IL): Southern Illinois University Press, 2005.
- Dudley Andrew. The Major Film Theories: An Introduction. New York: Oxford University Press, 1976.
- Dudley Andrew. André Bazin. New York: Oxford University Press, 1978.
- Dudley Andrew. Concepts in Film Theory. Oxford: Oxford University Press, 1984.
- Dudley Andrew. What Cinema Is! Oxford: Wiley-Blackwell, 2010.
- Dudley Andrew, Hervé Joubert-Laurencin (eds.). Opening Bazin. New York: Oxford University Press, 2011.
- Stefan Andriopoulos. Possessed: Hypnotic Crimes, Corporate Fiction, and the Invention of Cinema. Chicago: Chicago University Press, 2008.
- Rudolf Arnheim. Film as Art. London: Faber & Faber, 1958; оригинал: 1932.
- Rudolf Arnheim. Film Essays and Criticism. Madison: University of Wisconsin Press, 1997.

- Jacques Aumont. Montage Eisenstein. Bloomington (IN): Indiana University Press, 1987; оригинал: 1979.
- Jacques Aumont. Que reste-t-il du cinema? Paris: Vrin, 2012.
- Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet. Aesthetics of Film. Austin: University of Texas Press, 1992; оригинал: 1983.
- Alain Badiou. Cinema. Ed. by Antoine de Baecque. Cambridge: Polity, 2013.
- Béla Balázs. Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 2001; оригинал: 1924.
- Erika Balsom. Exhibiting Cinema in Contemporary Art. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2013.
- Jennifer Barker. The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience. Berkeley (CA): University of California Press, 2009.
- André Bazin. What Is Cinema? 2 Vols. Berkeley (CA): University of California Press, 1967, 1971; оригинал: 1958–62; new translation Montreal: Caboose, 2009.
- Jennifer M. Bean, Diane Negra (eds.). A Feminist Reader in Early Cinema. Durham, London: Duke University Press, 2002.
- Raymond Bellour. The Analysis of Film. Bloomington: Indiana University Press, 2002.
- Pascal Bonitzer. Peinture et cinéma: décadrages. Paris: Cahiers du cinéma, 1985.
- David Bordwell. Narration in the Fiction Film. London: Methuen / Madison: University of Wisconsin Press, 1985.
- David Bordwell. The Cinema of Eisenstein. Cambridge (MA): Harvard University Press, 1993.
- David Bordwell. Poetics of Cinema. New York: Routledge, 2008.
- David Bordwell, Janet Staiger, Kristin Thompson. The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960. New York: Columbia University Press, 1985.

- David Bordwell, Noël Carroll (eds.). Post-Theory: Reconstructing Film Studies. Madison: University of Wisconsin Press, 1996.
- Edward Branigan. Narrative Comprehension and Film. London, New York: Routledge, 1992.
- Edward Branigan. Projecting a Camera: Language Games in Film Theory. New York: Routledge, 2006.
- Edward Branigan, Warren Buckland (eds.). The Routledge Encyclopedia of Film Theory. New York: Routledge, 2013.
- Leo Braudy. The World in a Frame: What We See in Films. Garden City: Anchor Press / Doubleday, 1976.
- Leo Braudy, Marshall Cohen (eds.). Film Theory and Criticism: Introductory Readings. 6th Ed. New York: Oxford University Press, 2004.
- Nicole Brenez. De la Figure en général et du corps en particulier: L'invention figurative au cinema. Bruxelles: De Boeck Université, 1998.
- Royal S. Brown. Overtones and Undertones: Reading Film Music. Berkeley (CA): University of California Press, 1994.
- Warren Buckland (ed.). The Film Spectator: From Sign to Mind. Amsterdam: Amsterdam University Press, 1995.
- Warren Buckland (ed.). Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema. Malden (MA), Oxford: Blackwell, 2009.
- Bert Cadullo (ed.). Bazin at Work: Major Essays and Reviews from the Forties and Fifties. Trans. Alain Piette, Bert Cadullo. London, New York: Routledge, 1997.
- Noël Carroll. Mystifying Movies: Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory. New York: Columbia University Press, 1988.
- Noël Carroll. Philosophical Problems of Classical Film Theory. Princeton: Princeton University Press, 1988.
- Noël Carroll. The Philosophy of Motion Pictures. London: Blackwell, 2008.
- Noël Carroll, Jinhee Choi (eds.). Philosophy of Film and Motion Pictures: An Anthology. Malden: Blackwell, 2005.

- Francesco Casetti. Theories of Cinema, 1945–1995. Austin: University of Texas Press, 1999; оригинал: 1993.
- Francesco Casetti. Eye of the Century: Film, Experience, Modernity. New York: Columbia University Press, 2008.
- Stanley Cavell. The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film. Cambridge (MA): Harvard University Press, 1979.
- Stanley Cavell. Pursuits of Happiness: The Hollywood Comedy of Remarriage. Cambridge (MA): Harvard University Press, 1981.
- Stanley Cavell. Contesting Tears: The Hollywood Melodrama of the Unknown Woman. Chicago (IL): University of Chicago Press, 1996.
- Leo Charney, Vanessa R. Schwartz (eds.). Cinema and the Invention of Modern Life. Berkeley: University of California Press, 1995.
- Michel Chion. Audiovision: Sound on Screen. New York: Columbia University Press, 1994; оригинал: 1990.
- Michel Chion. The Voice in the Cinema. New York: Columbia University Press, 1999; оригинал: 1982.
- Carol Clover. Men, Women, and Chainsaws: Gender in the Modern Horror Film. London: British Film Institute, 1992.
- Jim Collins, Hilary Radner, Ava Preacher Collins (eds.). Film Theory Goes to the Movies. New York, London: Routledge, 1993.
- Felicity Colman (ed.). Film, Theory, and Philosophy: The Key Thinkers. Montreal: McGill-Queens University Press, 2009.
- Maeve Connolly. The Place of Artists' Cinema: Space, Site, and Screen. London: Intellect, 2009.
- Pam Cook (ed.). The Cinema Book. 3rd Ed. London: British Film Institute, 2008; оригинал: 1985.
- Michael Cowan. Technology's Pulse: Essays on Rhythm in German Modernism. London: IGRS Books, 2012.
- Jonathan Crary. Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the 19th Century. Cambridge (MA): MIT Press, 1992.

- Barbara Creed. The Monstrous Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis. London, New York: Routledge, 1993.
- Sean Cubitt. The Cinema Effect. Cambridge (MA): MIT Press, 2004.
- Sean Cubitt. The Practice of Light: A Genealogy of Visual Technologies from Prints to Pixels. Cambridge (MA): MIT Press, 2014.
- Gregory Currie. Image and Mind: Film, Philosophy, and Cognitive Science. Cambridge: Cambridge University Press, 1995.
- Therese Davis. The Face on the Screen: Death, Recognition, and Spectatorship. Bristol: Intellect, 2004.
- Teresa de Lauretis. Alice Doesn't: Feminism, Semiotics, Cinema. Bloomington (IN): Indiana University Press, 1984.
- Marijke de Valck, Malte Hagener (eds.). Cinephilia: Movies, Love, and Memory. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2005.
- Gilles Deleuze. Cinema 1: The Movement-Image. Minneapolis (MN): University of Minnesota Press, 1986; оригинал: 1983.
- Gilles Deleuze. Cinema 2: The Time-Image. Minneapolis (MN): University of Minnesota Press, 1989; оригинал: 1985.
- Mary Ann Doane. The Desire to Desire: The Woman's Film of the 1940s. Bloomington: Indiana University Press, 1987.
- Mary Ann Doane. The Emergence of Cinematic Time: Modernity, Contingency, the Archive. Cambridge (MA), London: Harvard University Press, 2002.
- James Donald, Michael Renov (eds.). The Sage Handbook of Film Studies. London: Sage, 2008.
- Sergei Eisenstein. Selected Works. 4 Vols. Ed. by Richard Taylor. London: British Film Institute / Bloomington (IN): Indiana University Press, 1988, 1991, 1996, 1995.
- Thomas Elsaesser. The Persistence of Hollywood. New York, London: Routledge, 2012.

- Thomas Elsaesser (ed.). Early Cinema: Space, Frame, Narrative. London: British Film Institute, 1990.
- Thomas Elsaesser, Kay Hoffmann (eds.). Cinema Futures: Cain, Abel, or Cable. Amsterdam: Amsterdam University Press, 1997.
- Thomas Elsaesser, Warren Buckland. Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie Analysis. London: Arnold, 2002.
- Patricia Erens (ed.). Issues in Feminist Film Criticism. Bloomington and Indianapolis (IN): Indiana University Press, 1990.
- Caryl Flinn. Strains of Utopia: Gender, Nostalgia, and Hollywood Film Music. Princeton (NJ): Princeton University Press, 1992.
- Sandy Flitterman-Lewis. To Desire Differently: Feminism and the French Cinema. Urbana, Chicago (IL): University of Illinois Press, 1990.
- Cynthia A. Freeland, Thomas E. Wartenberg (eds.). Philosophy and Film. London, New York: Routledge, 1995.
- Anne Friedberg. Window Shopping: Cinema and the Postmodern. Berkeley (CA): University of California Press, 1993.
- Anne Friedberg. The Virtual Window: From Alberti to Microsoft. Cambridge (MA): MIT Press, 2006.
- Alexander R. Galloway. Gaming: Essays on Algorithmic Culture. Minneapolis (MN), London: University of Minnesota Press, 2006
- Gérard Genette. Narrative Discourse Revisited. Ithaca (NY): Cornell University Press, 1988.
- Christine Gledhill, Linda Williams (eds.). Reinventing Film Studies. London: Arnold, 2000.
- Claudia Gorbman. Unheard Melodies: Narrative Film Music. Bloomington (IN), London: Indiana University Press, British Film Institute, 1987.
- Jonathan Gray. Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts. New York: New York University Press, 2010.

- Lee Grieveson, Haidee Wasson (eds.). Inventing Film Studies. Durham (NC): Duke University Press, 2008.
- Torben Grodal. Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition. Oxford: Clarendon Press, 1997.
- Malte Hagener (ed.). The Emergence of Film Culture: Knowledge Production, Institution Building, and the Fate of the Avant-garde in Europe, 1919–1945. London, New York: Berghahn, 2014.
- Judith Halberstam. The Queer Art of Failure. Durham (NC): Duke University Press, 2012.
- Julian Hanich. Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers: The Aesthetic Paradox of Pleasurable Fear. New York, London: Routledge, 2010.
- Miriam Hansen. Babel and Babylon: Spectatorship in American Silent Film. Cambridge (MA): Harvard University Press, 1991.
- Miriam Hansen. Cinema and Experience: Siegfried Kracauer, Walter Benjamin, and Theodor W. Adorno. Berkeley (CA): University of California Press, 2012.
- Molly Haskell. From Reverence to Rape: The Treatment of Women in the Movies. New York: Holt, Rinehart, and Winston, 1974.
- Susan Hayward. Cinema Studies: The Key Concepts. London, New York: Routledge, 2000.
- Stephen Heath. Questions of Cinema. London: Macmillan / Bloomington (IN): Indiana University Press, 1981.
- John Hill, Pamela Church Gibson (eds.). The Oxford Guide to Film Studies. New York: Oxford University Press, 1998.
- Henry Jenkins. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York: New York University Press, 2006.
- Henry Jenkins, Sam Ford, Joshua Green. Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture. New York: New York University Press, 2013.

- Barbara Klinger. Melodrama and Meaning: History, Culture, and the Films of Douglas Sirk. Bloomington (IN): Indiana University Press, 1994.
- Barbara Klinger. Beyond the Multiplex: Cinema, New Technologies, and the Home. Berkeley (CA): University of California Press, 2006.
- Sarah Kozloff. Invisible Storytellers: Voice-over Narration in American Fiction Film. Berkeley (CA): University of California Press, 1988.
- Siegfried Kracauer. Theory of Film: The Redemption of Physical Reality. New York: Oxford University Press, 1960.
- Tarja Laine. Feeling Cinema: Emotional Dynamics in Film Studies. New York: Continuum, 2011.
- Brian Larkin. Signal and Noise: Media, Infrastructure, and Urban Culture in Nigeria. Durham (NC): Duke University Press, 2008.
- James Lastra. Sound Technology and the American Cinema: Perception, Representation, Modernity. New York: Columbia University Press, 2000.
- Peter Lehman (ed.). Defining Cinema. London: The Athlone Press, 1997.
- Vachel Lindsay. The Art of the Moving Picture. New York: Macmillan 1915; переизд.: 2000.
- Mary M. Litch. Philosophy Through Film. London, New York: Routledge, 2002.
- Ramon Lobato. Shadow Economies of Cinema: Mapping Informal Film Distribution. London: British Film Institute / Palgrave, 2012.
- Colin MacCabe. Tracking the Signifier: Theoretical Essays: Film, Linguistics, Literature. Minneapolis (MN): University of Minnesota Press, 1985.
- Lev Manovich. The Language of New Media. Cambridge, MA: MIT Press, 2001.
- Lev Manovich. Software Takes Command. London: Bloomsbury, 2013.
- Janine Marchessault, Susan Lord (eds.). Fluid Screens, Expanded Cinema. Toronto, Buffalo, London: University of Toronto Press, 2007.

- Laura Marks. The Skin of Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses. Durham (NC), London: Duke University Press, 2000.
- Laura Marks. Touch: Film and Multisensory Theory. Minneapolis (MN): University of Minnesota Press, 2002.
- Laura Marks. Enfoldment and Infinity: An Islamic Genealogy of New Media Art. Cambridge (MA): MIT Press, 2010.
- Judith Mayne. Cinema and Spectatorship. London, New York: Routledge, 1995.
- Christian Metz. Film Language: A Semiotics of Cinema. New York, Oxford: Oxford University Press, 1974; переизд.: University of Chicago Press, 2000; оригинал: 1968.
- Christian Metz. Language and Cinema. The Hague: Mouton 1974; оригинал: 1971.
- Christian Metz. The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema. Indianapolis: Indiana University Press, 1986; оригинал: 1975.
- Annette Michelson (ed.). Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov. Trans. Kevin O'Brien. Berkeley (CA): University of California Press, 1984.
- Toby Miller, Robert Stam (eds.). A Companion to Film Theory. Malden: Blackwell, 1999.
- Nicholas Mirzoeff. An Introduction to Visual Culture. 2nd Ed. London, New York: Routledge, 2009.
- Nicholas Mirzoeff (ed.). The Visual Culture Reader. 3rd Ed. London, New York: Routledge, 2012.
- Tania Modleski. The Women Who Knew Too Much: Hitchcock and Feminist Theory. London, New York: Methuen, 1988.
- Edgar Morin. The Cinema, or The Imaginary Man. Minneapolis (MN): University of Minnesota Press, 2005; оригинал: 1956.
- Laura Mulvey. Visual and Other Pleasures. Bloomington: Indiana University Press, 1989.
- Laura Mulvey. Death 24 × a Second: Stillness and the Moving Image. London: Reaktion Books, 2006.

- Hugo Münsterberg. The Photoplay: A Psychological Study. New York, London: Appleton 1916; переизд. с вступ. ст. Р. Гриффита (New York: Dover, 1970).
- Hamid Naficy. Accented Cinema: Exilic and Diasporic Filmmaking. Princeton, Oxford: Princeton University Press, 2001.
- Steve Neale. Cinema and Technology: Image, Sound, Color. Bloomington (IN): Indiana University Press, 1985.
- Bill Nichols (ed.). Movies and Methods. Vols. I & II. Berkeley (CA): University of California Press, 1976, 1985.
- Dana Polan. Scenes of Instruction: The Beginnings of the US Study of Film. Berkeley (CA): University of California Press, 2007.
- Patricia Pisters. The Matrix of Visual Culture: Working with Deleuze in Film Theory. Stanford: Stanford University Press, 2003.
- Patricia Pisters. The Neuro-Image: A Deleuzian Film-Philosophy of Digital Screen Culture. Stanford: Stanford University Press, 2012.
- Jacques Rancière. Film Fables. Oxford: Berg, 2006.
- Jacques Rancière. Les écarts du cinéma. Paris: Fabrique, 2011.
- David N. Rodowick. The Difficulty of Difference: Psychoanalysis, Sexual Difference, and Film Theory. London: Routledge, 1991.
- David N. Rodowick. The Virtual Life of Film. Cambridge (MA): Harvard University Press, 2007.
- David N. Rodowick. Elegy for Theory. Cambridge (MA): Harvard University Press, 2014.
- Marjorie Rosen. Popcorn Venus: Women, Movies, and the American Dream. New York: Coward, McCann & Geoghegan, 1973.
- Philip Rosen (ed.). Narrative, Apparatus, Ideology. New York: Columbia University Press, 1986.
- Philip Rosen. Change Mummified: Cinema, Historicity, Theory. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2001.

- Heide Schlüpmann. The Uncanny Gaze: The Drama of Early German Cinema. Urbana-Champaign (IL): University of Illinois Press, 2010; оригинал: 1990.
- Steven Shaviro. The Cinematic Body. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 1993.
- Daniel Shaw. Film and Philosophy: Taking Movies Seriously. London, New York: Wallflower, 2008.
- Arthur P. Shimamura (ed.). Psychocinematics: Exploring Cognition at the Movies. New York: Oxford University Press, 2013.
- Kaja Silverman. The Acoustic Mirror: The Female Voice in Psychoanalysis and Cinema. Bloomington: Indiana University Press, 1988.
- Kaja Silverman. The Threshold of the Visible World. New York, London: Routledge, 1996.
- Murray Smith. Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema. Oxford: Clarendon Press, 1995.
- Vivian Sobchack. The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience. Princeton: Princeton University Press, 1992.
- Vivian Sobchack. Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture. Berkeley: University of California Press, 2004.
- Vivian Sobchack (ed.). The Persistence of History: Cinema, Television, and the Modern Event. London, New York: Routledge, 1996.
- Vivian Sobchack (ed.). Meta-Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-Change. Minneapolis (MN), London: University of Minnesota Press, 2000.
- Janet Staiger. Perverse Spectators: The Practices of Film Reception. New York: New York University Press, 2000.
- Robert Stam. Subversive Pleasure: Bakhtin, Cultural Criticism, and Film. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1989.
- Robert Stam. Film Theory: An Introduction. Malden, Oxford: Blackwell, 2000.
- Robert Stam, Robert Burgoyne, Sandy Flitterman-Lewis. New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism, Post-Structuralism, and Beyond. London, New York: Routledge, 1992.

- Garrett Stewart. Between Film and Screen: Modernism's Photo Synthesis. Chicago: Chicago University Press, 1999.
- Garrett Stewart. Framed Time: Toward a Postfilmic Cinema. Chicago, London: University of Chicago Press, 2007.
- Wanda Strauven (ed.). The Cinema of Attractions Reloaded. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006.
- Sarah Street. Colour Films in Britain: The Negotiation of Innovation, 1900–55. London: British Film Institute, 2012.
- Gaylyn Studlar. In the Realm of Pleasure: Von Sternberg, Dietrich, and the Masochistic Aesthetic. New York: Columbia University Press, 1988.
- Marita Sturken, Lisa Cartwright (eds.). Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture. 2nd Ed. Oxford: Oxford University Press, 2007.
- Ed Tan. Film as an Emotion Machine: Emotion as a Structure of Narrative Film. Mahwah: Erlbaum, 1996.
- Aaron Taylor (ed.). Theorizing Film Acting. London: Routledge, 2012.
- Eleftheria Thanouli. Post-Classical Cinema: An International Poetics of Film Narration. London: Wallflower Press, 2009.
- Kristin Thompson. Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis. Princeton: Princeton University Press, 1988.
- Kristin Thompson. Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique. Cambridge, London: Harvard University Press, 1999.
- Linda Williams (ed.). Viewing Positions. New Brunswick: Rutgers University Press, 1995.
- Mark J. P. Wolf. Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation. New York: Routledge, 2013.
- Joshua Yumibe. Moving Color: Early Film, Mass Culture, Modernism. New Brunswick: Rutgers University Press, 2012.

- Slavoj Žižek. Everything You Always Wanted to Know About Lacan (But Were Afraid to Ask Hitchcock). London: Verso, 1992.
- Slavoj Žižek. The Fright of Real Tears: Krzysztof Kieslowski Between Theory and Post-Theory. London: British Film Institute, 2001.
- Лота Айснер. Демонический экран / пер. К. Тимофеевой. М.: Rosebud Publishing, 2010.
- Луи Альтюссер. Идеология и идеологические аппараты государства (заметки для исследования) // Неприкосновенный запас: дебаты о политике и культуре. 2011. № 3 (77).
- Рудольф Арнхейм. Кино как искусство. М.: Изд-во иностр. лит., 1960.
- Рудольф Арнхейм. Искусство и визуальное восприятие / под общ. ред. В. Шестакова, пер. В. Самохина. М.: Прогресс, 1974.
- Рудольф Арнхейм. Новые очерки по психологии искусства / пер., науч. ред. и вступ. ст. В. Шестакова. М.: Прометей, 1994.
- Рудольф Арнхейм. Сегодняшнее искусство и кино // Киноведческие записки. № 70.
- Андре Базен. Что такое кино? / вступ. ст. И. Вайсфельда. М.: Искусство, 1972.
- Бела Балаш. Культура кино / под ред. и с предисл. А. Пиотровского. М., Л.: Госиздат, 1925.
- Бела Балаш. Видимый человек: очерки драматургии фильма. М.: Всерос. пролеткульт, 1925.
- Бела Балаш. Дух фильма: достижения немого и звукового кино и перспективы развития / ред. и предисл. Н. Лебедева. М.: Гослитиздат, 1935.
- Бела Балаш. Искусство кино. М.: Госкиноиздат, 1945.
- Бела Балаш. Кино: становление и сущность нового искусства / предисл. Р. Юренева. М.: Прогресс, 1968.

- Ролан Барт. Третий смысл // Структура фильма: некоторые проблемы анализа произведений экрана / сост. К. Разлогов, пер. Н. Разлоговой. М.: Радуга, 1984.
- Ролан Барт. Избранные работы: семиотика, поэтика / сост., общ. ред. и вступ. ст. Г. Косикова. М.: Прогресс, 1994.
- Ролан Барт. Нулевая степень письма. М.: Академический проект, 2008.
- Рэймон Беллур. Недостижимый текст // Структура фильма: некоторые проблемы анализа произведений экрана / сост. К. Разлогов, пер. М. Ямпольского. М.: Радуга, 1984.
- Джон Бергер. Искусство видеть. СПб.: Клаудберри, 2012.
- Нозль Берч. Кэндзи Мидзогути (из книги «Удаленному наблюдателю. Форма и смысл в японском кино») // Киноведческие записки. № 75.
- Вальтер Беньямин. Учение о подобии. Медиаэстетические произведения. М.: РГГУ, 2012.
- Дэвид Бордвелл. Поэтика кино / пер. Л. Мезеновой // Киноведческие записки. № 100/101.
- Грегори Бейтсон. Шаги в направлении экологии разума: избранные статьи по теории эволюции и эпистемологии / пер. и предисл. Д. Федотова. 2-е изд. М.: URSS: КомКнига, 2005.
- Скотт Бьюкатман. Искусственная бесконечность. О спецэффектах и возвышенном / пер. А. Олейникова // Фантастическое кино. Эпизод первый / сост. и науч. ред. Н. Самутина. М.: НЛО, 2006.
- Жан Бодрийяр. Прозрачность зла: [Сборник эссе] / пер. Л. Любарской. 4-е изд. М.: Добросвет, КДУ, 2010.
- Жан Бодрийяр. Символический обмен и смерть / пер. С. Зенкина. 5-е изд. М.: Добросвет, КДУ, 2013.
- Дзига Вертов. Статьи, дневники, замыслы / под ред. С. Дробашенко. М.: Искусство, 1966.

- Том Ганнинг. «Страсти Христовы» как палимпсест: о природе текста в истории раннего кино / пер. Н. Нусиновой // Киноведческие записки. № 18.
- Альгирдас Жульен Греймас. Структурная семантика: поиск метода / пер. Л. Зиминой. М.: Академический проект, 2004.
- Альгирдас Жульен Греймас, Жак Фонтаний. Семиотика страстей: от состояния вещей к состоянию души / пер. И. Меркуловой, предисл. К. Зильберберга. 2-е изд. М.: URSS: Ленанд, 2015.
- Жиль Делез. Складка. Лейбниц и барокко. М.: Логос, 1997.
- Жиль Делез. Фуко. М.: Изд-во гуманитар. лит-ры, 1998.
- Жиль Делез. Переговоры. 1972–1990 / пер. В. Быстрова. СПб.: Наука, 2004.
- Жиль Делез. Кино / пер. Б. Скуратова, науч. ред. и вступ. ст. О. Аронсона. М.: Ad Marginem, 2006.
- Жиль Делез. Тысяча плато: капитализм и шизофрения / пер. и послесл. Я. Свирского, науч. ред. В. Кузнецов. М., Екб.: У-Фактория, Астрель, 2010.
- Жиль Делез. Фрэнсис Бэкон: логика ощущения / пер. и предисл. А. Шестакова. СПб.: Machina, 2011.
- Жиль Делез. Логика смысла. М.: Академический проект, 2011.
- Жерар Женетт. Границы повествовательности // Фигуры. Работы по поэтике / пер. Е. Васильевой и др., общ. ред. и вступ. ст. С. Зенкина. М.: Изд-во им. Сабашниковых, 1998.
- Славой Жижек. То, что вы всегда хотели знать о Лакане (но боялись спросить у Хичкока). М.: Логос. 2004.
- Славой Жижек. Искусство смешного возвышенного: о фильме Дэвида Линча «Шоссе в никуда». М.: Европа, 2011.
- Славой Жижек. Киногид извращенца: кино, философия, идеология / пер. О. Турухина и др., предисл. А. Павлова. Екб.: Гонзо, 2014.

- Из истории французской киномысли: немое кино 1911–1933 /
сост. М. Ямпольский, предисл. С. Юткевича. М.: Искусство, 1988.
- Фридрих Киттлер. Оптические медиа: берлинские лекции 1999 /
пер. О. Никифорова и Б. Скуратова. М.: Логос, Гнозис, 2009.
- Кэрл Кловер. Ее тело, он сам: гендер в слэшерах // Логос. 2014.
№ 6 (102).
- Зигфрид Кракауэр. Природа фильма: реабилитация физической
реальности / сокр. пер. Д. Соколовой. М.: Искусство, 1974.
- Зигфрид Кракауэр. Психологическая история немецкого кино:
от Калигари до Гитлера. М.: Искусство, 1977.
- Зигфрид Кракауэр. Орнамент массы. М: Ad Marginem, 2014.
- Зигфрид Кракауэр. Пропаганда и нацистский военный фильм //
Киноведческие записки. № 10.
- Зигфрид Кракауэр. Грета Гарбо // Киноведческие записки. № 47.
- Зигфрид Кракауэр. Статьи разных лет // Киноведческие записки.
№ 54.
- Барбара Крид. Ужас и монструозно-фемининное. Воображаемое
отторжение (абъекция) / пер. К. Голубович // Фантастическое кино.
Эпизод первый / сост. и науч. ред. Н. Самутина. М.: НЛО, 2006.
- Джонатан Крэри. Техники наблюдателя. Видение и современность в XIX
веке / пер. Д. Потемкин. М.: Фонд V-A-C press, 2014.
- Тереза де Лаурентис. Риторика насилия. Рассмотрение репрезентации
и гендера // Антология гендерной теории / под ред. Е. Гаповой
и А. Усмановой. Минск: ПроPILEI, 2000.
- Никлас Луман. Социальные системы: очерк общей теории /
пер. И. Газиева, под ред. Н. Головина. СПб.: Наука, 2007.
- Аннет Майклсон. Доктор Крейз и мистер Клер // Киноведческие
записки. № 8.

- Аннет Майклсон. Camera lucida — camera obskura / пер. Н. Цыркун // Киноведческие записки. № 24.
- Аннет Майклсон. «С точки зрения американского андерграунда...» (беседу ведет Михаил Ямпольский) // Киноведческие записки. № 35.
- Аннет Майклсон. «Покажи твои шрамы»: массовая культура и Gesamtkunstwerk // Киноведческие записки. № 62.
- Аннет Майклсон. Нагиса Осима: кино субъективности // Киноведческие записки. № 75.
- Роберт Макки. История на миллион долларов: мастер-класс для сценаристов, писателей и не только / пер. Е. Виноградовой. 5-е изд. М.: Альпина нон-фикшн, Cinemoton, 2013.
- Лаура Малви. Визуальное удовольствие и нарративный кинематограф // Антология гендерной теории / под ред. Е. Гаповой и А. Усмановой. Минск: Пропилеи, 2000.
- Лаура Малви. Размышление о статье «Визуальное удовольствие и нарративное кино», навеянное фильмом Кинга Видора «Дуэль на солнце» // Гендерная теория и искусство. Антология: 1970–2000 / под ред. Л. Бредихиной, К. Дипуэлл. М.: РОССПЭН, 2005.
- Лев Манович. Археология компьютерного экрана. Новые медиа от Борхеса до HTML. Цифровое кино и история движущегося изображения // Экранная культура. Теоретические проблемы / под ред. К. Разлогова. СПб.: Дмитрий Буланин, 2012.
- Медиа: между магией и технологией / под ред. Н. Сосны, К. Федоровой. М., Екб.: Кабинетный ученый, 2014.
- Морис Мерло-Понти. Кино и новая психология / пер. М. Ямпольского // Киноведческие записки. № 16.
- Кристиан Метц. Проблемы детонации в художественном фильме / пер. Н. Разлоговой // Строение фильма: некоторые проблемы анализа произведений экрана / сост. К. Разлогов. М.: Радуга, 1984.

- Кристиан Метц. Воображаемое означающее: психоанализ и кино / пер. Дениса Калугина, Натальи Мовниной. СПб.: Изд-во ЕУСПб, 2010.
- Кристиан Метц. Зеркала в кино // Киноведческие записки. № 13.
- Кристиан Метц. Кино: язык или речь? // Киноведческие записки. № 20.
- Кристиан Метц. Кино, фотография, фетиш (Будапештский семинар, лекция I) // Киноведческие записки. № 23.
- Кристиан Метц. «В своих книгах я часто цитирую Балаша, Тынянова, Арнхейма, Эйзенштейна...» (Будапештский семинар, лекция II) // Киноведческие записки. № 25.
- Жан Митри. Визуальные структуры и семиология фильма / пер. М. Ямпольского. // Строение фильма: некоторые проблемы анализа произведений экрана / сост. К. Разлогов. М.: Радуга, 1984.
- Эдгар Морен. Кино, или Воображаемый человек (фрагменты) / пер. М. Ямпольского // Киноведческие записки. № 25.
- Гуго Мюнстерберг. Фотопеса: психологическое исследование (главы из книги) // Киноведческие записки. № 48.
- Рик Олтмен. Движущиеся губы: кино как чревоущание / пер. М. Ямпольского // Киноведческие записки. № 15.
- Жак Омон, Ален Бергала, Мишель Мари, Марк Верне. Эстетика фильма / пер. И. Челышевой. М.: Новое литературное обозрение, 2012.
- Эрвин Панофский. Стиль и средства выражения в кино // Киноведческие записки. № 5.
- Эрвин Панофский. Перспектива как «символическая форма»; Готическая архитектура и схоластика / пер. И.Хмелевских, Е. Козиной, Л. Житковой. СПб.: Азбука-классика, 2004.

- Поэтика кино / под ред. Б. Эйхенбаума. М.; Л.: Киноизд-во РСФСР. Кинопечать, 1927; переизд.: Поэтика кино: перечитывая «Поэтику кино» / под общ. ред. Р. Копыловой. 2-е изд. СПб.: РИИИ, 2001.
- Жак Рансьер. Разделяя чувственное / пер. В. Лапицкого, А. Шестакова. СПб.: Изд-во ЕУСПб, 2007.
- Вивиан Собчак. Города на краю времени: урбанистическая кинофантастика. Девственность астронавтов: секс и фантастическое кино / пер. С. Силаковой // Фантастическое кино. Эпизод первый / сост. и науч. ред. Н. Самутина. М.: НЛО, 2006.
- Фредерик Дж. Тернер. Фронтир в американской истории. М.: Весь мир 2009.
- Виктор Тэрнер. Символ и ритуал. М.: Наука, 1983.
- Линда Уильямс. Жесткое порно. Власть, удовольствие и «неистовство визуального» // Неприкосновенный запас: дебаты о политике и культуре. 2003. № 3 (29).
- Линда Уильямс. Порнография, порнуха и порно: мысли о поле, заросшем сорняками // Логос. 2012. № 6 (90).
- Линда Уильямс. Телесные фильмы: гендер, жанр и эксцесс // Логос. 2014. № 6 (102).
- Сид Филд. Киносценарий. Основы написания / пер. Е. Кручина, А. Кононов. М.: Эксмо, 2016.
- Зигмунд Фрейд. Толкование сновидений / пер. Я. Коган, М. Коган. М.: АСТ, 2011.
- Мишель Фуко. Слова и вещи. Археология гуманитарных наук. СПб.: А-cad, 1994.

Мишель Фуко. Надзирать и наказывать / пер. В. Наумов.
М.: Ad Marginem. 1999.

Томас Эльзессер. Социальная мобильность и фантастика: немецкое немое кино / пер. А. Ковалева // Фантастическое кино. Эпизод первый / сост. и науч. ред. Н. Самутина. М.: НЛО, 2006.

Сергей Эйзенштейн. Избранные произведения в 6 т. М.: Искусство, 1964–1971.

Сергей Эйзенштейн. Монтаж / сост., авт. предисл. и коммент. Н. Клейман. М.: Музей кино, 2000.

Сергей Эйзенштейн. Метод: соч. в 2 т. / сост., авт. предисл. и коммент. Н. Клейман. М.: Музей кино. Эйзенштейн-центр, 2002.

Сергей Эйзенштейн. Неравнодушная природа: соч. в 2 т. М.: Эйзенштейн-центр. Музей кино, 2004.

Сергей Эйзенштейн. О строении вещей. СПб.: Алетейя, 2014.

Умберто Эко. Открытое произведение: форма и неопределенность в современной поэтике / пер. А. Шурбелева. СПб.: Академический проект, 2004.

Дадли Эндрю. Можно ли обойтись без камеры? (глава из книги «Что есть кино!») / пер. И. Кушнаревой // Киноведческие записки. № 97.

Жан-Пьер Эскенази. Кино, новые технологии и социальные диспозиции // Экранная культура. Теоретические проблемы / под ред. К. Разлогова. СПб.: Дмитрий Буланин, 2012.

Роман Яacobсон. Конец кино? / пер. Н. Разлоговой // Строение фильма: некоторые проблемы анализа произведений экрана / сост. К. Разлогов. М.: Радуга, 1984.

Указатель

- 0–9
- 2001 год: Космическая одиссея
(2001: A Space Odyssey, Великобритания, США, Стэнли Кубрик, 1968) 95, 276, 311, 319, 322–323
- 24 часа (24, США, Джозел Сурноу, Роберт Кокран, 2001–2014) 213
- 3D 34, 86, 217, 321, 347, 355, 380
- 8½ (Otto e mezzo, Италия, Федерико Феллини, 1963) 153–154
- A—Z
- Blu-ray 355
- Cahiers du cinéma 18, 39, 72, 75, 106, 180, 184, 312
- cinéma vérité 49
- Dolby 34, 52, 260, 280–281, 288–290, 292
- DVD 25, 355, 366
- Einführung — см. эмпатия
- femme fatale 200, 206
- found footage 109
- Gesamtkunstwerk 248
- GoPro 373
- IMAX кинотеатры 321, 340, 355, 372
- iPod 260, 288, 293
- Microsoft Windows 77, 350
- mise en abyme 121, 153, 385
- MP3-плеер 363
- talkie — см. появление звукового кино
- Walkman 288–290, 363
- WikiLeaks 375
- A
- Абрамс, М. Х. 133
- абстрактное кино 142
- абстракция 74, 225, 236, 265, 300, 311, 319, 324, 347, 351, 373
- авангардное кино 19–20, 30, 92, 70, 133, 142, 146, 173, 175–176, 185, 190, 228–229, 234, 290, 311, 318–319, 324, 366
- Аватар (Avatar, США, Джеймс Кэмерон, 2009) 333
- автономность действия
(agency) 11, 23, 35, 51, 111, 134, 172, 324–325, 339, 355, 362, 368, 369, 377, 380, 382

- авторская теория 318
- авторское кино 30, 93, 134,
157, 188, 312, 318, 324–326,
355
- Агамбен, Джорджо 369, 374
- Адаптация (Adaptation, США,
Спайк Джонз, 2002) 93
- Адорно, Теодор В. 37
- Айелло, Дэнни 115
- актерская игра 165
- акторно-сетевая теория
(ANT) 370
- акусметр 275–276, 281
- Аллен, Вуди 78, 115
- Алонсо, Лисандро 46
- Альберти, Леон Баттиста 77,
350
- Альмодовар, Педро 328
- альтер эго 122
- Альтюссер, Луи 180
- Амад, Пола 196
- Аменабар, Алехандро 309
- Американские граффити
(American Graffiti, США,
Джордж Лукас, 1973) 279
- Андерсон, Биби 119
- амнезия 309; см. также
стирание памяти
- аналитический монтаж 69
- Ангел (Angel, США, Эрнст Любич,
1937) 108
- Андалузский пес (Un Chien
Andalou, Франция, Луис
Бунюэль, 1929) 79, 178–179,
185
- Андерсон, Джозеф Д. 329–330
- Андерсон, Уэс 46
- анимация 109, 367–368
- Антониони, Микеланджело 93,
153–154, 158, 317
- Апокалипсис сегодня
(Apocalypse Now, США,
Фрэнсис Форд Coppola,
1979) 111–112, 278, 281, 290
- Аристотель 98, 103
- аппаратная теория 13, 26, 135,
137, 143, 145–147, 149, 163,
178, 180–181, 189, 203–204,
205, 218
- Арнхейм, Рудольф 18, 20, 27,
30, 42, 52, 54–56, 73, 122,
218, 263, 265–266, 271, 274,
278
- Аронофски, Даррен 157
- Астриук, Александр 362
- Б**
- Бабушкина лупа (Grandma's
Reading Glass,
Великобритания, Джордж
Альберт Смит, 1900) 149,
177

- Базен, Андре 11, 18, 20, 23,
27–28, 30–31, 42–43, 54,
65–66, 68–69, 71–74, 77, 122,
136, 142, 218, 252, 312, 325,
351
- Балаш, Бела 18, 20, 27, 42–43,
124–130, 138, 165, 218, 325,
379
- Бальзак, Оноре де 68
- Барт, Ролан 99, 103, 137, 345
- бархатная революция 359
- Басс, Сол 90
- Бассейн (Swimming Pool,
Франция, Великобритания,
Франсуа Озон, 2003) 93
- Бахтин, Михаил 99–100
- Беги, Лола, беги (Lola, Rennt,
Германия, Том Тыквер,
1998) 328
- Бегущий по лезвию (Blade
Runner, США, Ридли Скотт,
1982) 169, 171, 245
- Безумный Пьеро (Pierrot le Fou,
Франция, Жан-Люк Годар,
1965) 52
- Бейтсон, Грегори 99, 329
- Беллер, Джонатан 175
- Беллур, Рэймон 100, 106, 199,
305
- Бельтинг, Ханс 381
- Бентам, Иеремия 170, 207
- Бентин, Клаудия 240
- Беньямин, Вальтер 18, 65, 176,
206, 336
- Бергман, Ингмар 119–121, 134,
152–153, 163
- Бергсон, Анри 37, 238, 312, 314,
317
- Берр, Рэймонд 178
- Берч, Ноэль 148
- Беспечный ездок (Easy Rider,
США, Деннис Хоппер,
1969) 111
- Биндер, Морис 90
- Битцер, Билли 147
- Блейк, Роберт 161
- Блейк, Уильям 111
- Бленхофф, Вольфганг 129–130
- блог 220, 365–366
- блокбастер 13, 30, 93, 236, 260,
278, 354
- Бог ей судья (Leave Her
to Heaven, США, Джон
М. Стал, 1948) 109
- Бодри, Жан-Луи 135, 140,
142–144, 147, 178, 180–182,
189–190, 202, 204–205, 305
- боевик 286, 333
- Бойл, Дэнни 111
- Бойцовский клуб (Fight Club,
США, Дэвид Финчер,
1999) 34, 309, 326

- Болтер, Джей Дэвид 357–358, 360
- Больше чем жизнь (Bigger than Life, США, Николас Рэй, 1956) 161
- Большой глоток (The Big Swallow, Великобритания, Джеймс Уильямсон, 1901) 150–152, 167
- Бонитцер, Паскаль 75, 129
- Борат: изучение американской культуры на благо славного народа Казахстана (Borat: Cultural Learnings of America for Make Benefit Glorious Nation of Kazakhstan, США, Ларри Чарльз, 2006) 366
- Бордуэлл, Дэвид 28, 30, 73–74, 107, 188, 210, 270, 366
- Борхес, Хорхе Луис 57
- Браниган, Эдвард 97, 188
- Браун, Спенсер Джордж 83
- Брекидж, Стэн 319
- Брехт, Бертольд 18, 65, 154, 156, 266, 308
- Британский институт кино 19
- Броди, Лео 44
- Броненосец «Потемкин» (СССР, Сергей Эйзенштейн, 1925) 56, 63, 185, 373
- Брукс, Луиза 266
- Брунеллески, Филиппо 77
- Буллок, Сандра 217
- Бум (La Boum, Франция, Клод Пиното, 1980) 288–289
- Бунюэль, Луис 79, 178–179
- Быть Джоном Малковичем (Being John Malkovich, США, Спайк Джонз, 1999) 93
- Быть или не быть (To Be or Not to Be, США, Эрнст Любич, 1942) 108
- В
- В доме (Dans la Maison, Франция, Франсуа Озон, 2012) 93
- В прошлом году в Мариенбаде (L'Année Dernière à Marienbad, Франция, Алан Рене, 1961) 325
- Вагнер, Рихард 290
- ВАЛЛ-И (WALL-E, США Эндрю Стэнтон, 2008) 368–369, 371
- Вальс с Баширом (Waltz with Bashir, Израиль, Франция, Ари Фольман, 2008) 376–377
- Ванильное небо (Vanilla Sky, США, Испания, Кэмерон Кроу, 2001) 309

- Варбург, Аби 336
- Варда, Аньес 195
- Вачовски, Лана и Лилли 112
- Вверх (Up, США, Пит Доктер, Боб Питерсон, 2009) 369
- Вебер, Лоис 161
- Веер леди Уиндермир (Lady Windermere's Fan, США, Эрнст Любич, 1925) 109
- Веласкес, Диего 133
- Великий Габбо (The Great Gabbo, США, Джеймс Круз, 1929) 271, 276
- Вендерс, Вим 279
- Вертов, Дзига 57, 168, 174–175, 319, 373, 379
- Верховен, Пол 161
- Веселый продавец обуви (The Gay Shoe Clerk, США, Эдвин С. Портер, 1903) 177
- вестерн 79–82, 94–97, 101, 248
- Вечное сияние чистого разума (Eternal Sunshine of the Spotless Mind, США, Мишель Гондри, 2004) 29, 35, 295–297
- Взрыв автомобиля (Explosion of a Motor Car, Великобритания, Сесил М. Хепурт, 1900) 148
- Видеодром (Videodrome, Канада, Дэвид Кроненберг, 1983) 151
- видеоигра 350, 357, 374
- видеоэссе 361–362
- Вине, Роберт 177
- Винникотт, Дональд 368
- виртуальная реальность 343, 347–350, 355, 365, 375; см. также цифровое кино
- Висконти, Лукино 65
- Витти, Моника 158
- властные отношения 94, 154, 196, 202, 206–207, 270, 287, 346, 356–357, 359, 379
- вложенный нарратив 93
- внутренний монолог 283; см. также внутренняя речь
- Внутренняя империя (Inland Empire, США, Дэвид Линч, 2006) 309
- внутренняя речь 336; см. также внутренний монолог
- Возвращение (Volver, Испания, Педро Альмодовар, 2006) 328
- Волшебник страны Оз (The Wizard of Oz, США, Виктор Флеминг, 1939) 276–277, 299

- волшебный фонарь 17, 85
- воплощенное восприятие
202–203, 215, 225, 235, 237,
293, 297, 322, 336–337, 383
- Восковые фигуры (Das
Wachsfigurenkabinett, Пауль
Лени, 1924) 149
- Все, что дозволено небесами
(All That Heaven Allows, США,
Дуглас Сирк, 1955) 109,
161
- Вспомнить все (Total Recall,
США, Пол Верховен,
1990) 161
- вторая волна феминизма 189
- вуайеризм 32, 47, 51, 147, 175,
177–178, 195–196, 213, 218,
246, 305
- Вудсток (Woodstock, США, Майкл
Уодли, 1970) 279
- вход в кинотеатр 31, 88
- вход в фильм 31, 83–93
- Г
- Газовый свет (Gaslight, США,
Джордж Кьюкор, 1944) 109
- Галактика ТНХ-1138 (ТНХ 1138,
США, Джордж Лукас,
1971) 260
- Галлезе, Витторио 333–334
- Ганнинг, Том 147, 149, 348
- Гарбо, Грета 266
- Гегель, В. Ф. Г. 27, 196, 210, 314
- Гейган, Стивен 213
- Гейтс, Билл 77
- гендер 8, 12, 32, 135, 145–146,
148, 182, 189, 192–201, 213,
242, 246, 251, 283–284, 318,
380
- герменевтика подозрения 107
- гештальт-теория 54–55, 218,
237
- Гиллиам, Терри 111
- гипермедиальность 358
- гиперреализм 101
- глаз 13, 17, 24, 26, 32–33, 41, 51,
75, 119, 155–156, 169–179,
182–183, 202, 206, 214–215,
218, 224, 235–236, 238, 242,
245, 248–249, 258–259, 262,
375, 379–380
- глубина резкости 74
- глубинная инсценировка 30,
73
- Глубокой ночью (Dead of Night,
Великобритания, Альберто
Кавальканти, 1945) 276
- Гоббс, Томас 373
- Годар, Жан-Люк 52–53, 72, 107,
123, 152–153, 305
- Голдфингер (Goldfinger, США, Гай
Хэмилтон, 1964) 89

- Голем, как он пришел в мир (*Der Golem, wie er in die Welt kam*, Карл Беше, Пауль Вегенер, 1920) 149
- Головокружение (*Vertigo*, США, Альфред Хичкок, 1958) 108, 195, 197, 211
- голос 100, 255–257, 260, 263, 267–271, 275–276, 278, 282
- голос из-за кадра 283
- Голубой ангел (*The Blue Angel*, Германия, Джозеф фон Штернберг, 1930) 193
- Гольбейн, Ганс 208–209
- гомосексуальность
199–201, 251; см. также
ЛГБТ-активизм
- Гондри, Мишель 29, 35, 295–297
- Гор, Альберт 366
- Гордон, Дуглас 161
- Горький, Максим 17
- Государственный техникум кинематографии (ВГИК) 57
- готический романтизм 109
- Гофман, Э. Т. А. 131
- Гравитация (*Gravity*, США, Альфонсо Куарон, 2013) 7, 29, 217, 219
- Гражданин Кейн (*Citizen Kane*, США, Орсон Уэллс, 1941) 25, 108–109
- Греймас, А. Ж. 99, 103
- граммофон 268, 271, 370
- графический пользовательский интерфейс (GUI) 77
- Гринуэй, Питер 243
- Гриффит, Д. У. 17, 124, 126, 147, 188
- Гродаль, Торбен 294, 324–326, 331
- Груне, Карл 177
- Грусин, Ричард 357–358, 360
- Грязный Гарри (*Dirty Harry*, США, Дон Сигел, 1971) 298
- Гуггенхайм, Дэвис 366
- гуманизм 52, 65–66, 309
- Гуссерль, Эдмунд 312, 314, 369
- Гэллоуэй, Александр 350
- Д**
- Дайян, Даниэль 182
- Дали, Сальвадор 79, 178, 303
- Дамасио, Антонио 324–325, 333
- Дарвин, Чарльз 336
- Дарденн, Жан-Пьер и Люк 46
- дверь 9, 39, 44–45, 52, 54–55, 57, 59–60, 64, 81, 88, 95, 200, 202, 207
- Де Ниро, Роберт 161
- Де Пальма, Брайан 279

- Де Сика, Витторио 65, 70
действующее лицо 107
декадрирование (décadrages)
 75
Декарт, Рене 202, 314
деконструктивизм 94, 98,
 102
декупаж (découpage) 191, 308
Делез, Жиль 18, 28–29, 34–35,
 64, 77, 119, 121, 128–130,
 156, 185, 214–215, 237–238,
 297, 302, 306, 309–310, 312,
 314–319, 323–324, 327–328,
 331–333, 378–381
ДеМилль, Сесил Б. 161
Демме, Джонатан 201, 244
Денев, Катрин 158, 303
Деррида, Жак 99
джамп-кат (jumpcut) 95, 187
Джей, Мартин 196
Джейкобс, Кен 319–320
Дженкинс, Генри 251, 364
Джобс, Стив 77
Джонс, Дункан 333
Джонсон, Сэмюэл 334
Джонстон, Клэр 198
Джордан, Дороти 96
Диас, Лав 46
дигитализация 281, 351, 356,
 380–381
Диди-Юберман, Жорж 381
диегезис 24–25, 34, 279, 349
диспозитив 112, 135, 143, 207
Дитрих, Марлен 193–194
Доан, Мэри Энн 195, 200, 283
Доктер, Пит 109, 113, 365
Доктор Мабузе, игрок
 (Dr. Mabuse, der Spieler,
 Германия, Фриц Ланг,
 1922) 178, 276, 299, 305
документалистика 49,
 196, 250, 366–367, 212,
 371–372; см. также
псевдодокументалистика
Донен, Стэнли 267
Донни Дарко (Donnie Darko,
 США, Ричард Келли,
 2001) 309, 328
Достоевский, Федор 99
драматический поворот 98
Дрейер, Карл Теодор 123–124,
 166, 178
Другие (The Others, Италия,
 США, Алехандро Аменабар,
 2001) 309
Другой (Der Andere, Макс Мак,
 1913) 149
Другой 31–33, 122, 172, 181,
 207, 212, 220, 225, 241,
 248–249
дубляж 276
душа 325

- Дэниелс, Джефф 115–116
- Дюбуа, Филипп 129
- Дюлак, Жермен 195, 319
- Дюшан, Марсель 146, 319
- Дядюшка Джош
на представлении
движущихся картин
(Uncle Josh at the Moving
Picture Show, США, Эдвин
С. Портер, 1902) 87
- Ж
- женские фильмы 161, 194–198
- Жесты рук (Der Ausdruck der
Hände, Харун Фароки,
1997) 228
- животная локомоция 148
- животные 14, 235, 248, 305,
369, 374
- Жижек, Славой 10, 188, 208,
210–212, 281–282, 287, 290,
310
- Жить своей жизнью (Vivre
Sa Vie, Франция, Жан-Люк
Годар, 1962) 123
- З
- Завещание доктора Мабузе (Das
Testament des Dr. Mabuse,
Германия, Фриц Ланг,
1933) 178, 276, 299
- Заводной апельсин (A Clockwork
Orange, Великобритания,
Стэнли Кубрик, 1971) 245
- Завороженный (Spellbound,
США, Альфред Хичкок,
1945) 303–304
- Заговор «Параллакс»
(The Parallax View, США, Алан
Пакула, 1974) 213
- закадровый голос 95, 239, 270
- закрытая форма кино 44,
46–47, 92
- Затмение (L'Eclipse, Италия,
Микеланджело Антониони,
1962) 158
- Звездные войны (Star Wars, США,
Джордж Лукас, 1977, 1980,
1983) 52, 278
- Звездный путь (Star Trek,
США, Джин Родденберри,
1979) 364
- Зверь с пятью пальцами
(The Beast with Five Fingers,
Роберт Флори, 1946) 228
- звуковой дизайн (sound
design) 260
- Земля (Tierra, Испания, Хулио
Медем, 1996) 309, 328
- Земля дрожит (La Terra Trema,
Италия, Лукино Висконти,
1948) 69

- Зеркало (СССР, Андрей Тарковский, 1975) 311
- зеркало 31–32, 111, 117, 119–124, 127–129, 131–135, 142–145, 152–153, 156–161, 164, 180–181, 211, 125, 175, 318, 347, 365
- зеркальные нейроны 32, 134, 162–163, 237, 333–135
- Золя, Эмиль 18
- зрительство 189, 191, 196, 203, 238
- И**
- Иван Грозный (СССР, Сергей Эйзенштейн, 1944–1946) 56
- изменение «изнутри-наружу» 358–359
- иконоборчество 189
- иллюзионизм 134, 142, 191, 278, 348
- Иллюзия полета (Flightplan, США, Роберт Швентке, 2005) 213
- индексальность 291, 344, 348
- индивидуализм 76, 143, 146, 180, 234
- интеллектуальный монтаж 64
- интериоризация 164, 170, 212
- интернет 109, 113, 360–362, 364–366, 369, 372, 377
- Интимный дневник (The Pillow Book, Великобритания, Питер Гринуэй, 1995) 243
- ирония 157, 217, 262, 268, 271, 288
- Искатели (The Searchers, США, Джон Форд, 1956) 29, 79, 82, 94, 96, 101, 108
- Искусственный разум (Artificial Intelligence: AI, США, Стивен Спилберг, 2001) 369
- Иствуд, Клинт 166, 309
- историчность 27, 196, 203–204, 340, 344
- История игрушек (Toy Story, США, Джон Лассетер, 1995) 339, 341, 342, 353, 368
- история теории кино 17–28
- Исходный код (Source Code, США, Канада, Дункан Джонс, 2011) 333
- Й**
- Йоханссон, Скарлетт 255
- К**
- Кабинет доктора Калигари (Das Cabinet des Dr. Caligari, Германия, Роберт Вине, 1919) 149, 177

- Кабитт, Шон 36, 345, 381
Кавальканти, Альберто 267
Кавелл, Стэнли 325, 381
кадрирование 26, 30, 39–51,
54–60, 73, 111–112, 122, 164,
172, 189, 258, 300, 308, 328,
347, 351
Каково это, когда тебя
переехали (How
It Feels to Be Run Over,
Великобритания, Сесил
М. Хепуорт, 1900) 148
камера-обскура 143
Кант, Иммануил 142, 314, 370
капитализм 143, 336–337, 366
караоке 276
Карина, Анна 123
Карузо, Ди Джей 213
Касабланка (Casablanca, США,
Майкл Кертиц, 1942) 186,
298
Кастен-Тейлор, Люсьен 373
Каурисмяки, Аки 374
Кафка, Франц 246
Келли, Грейс 39
Келли, Джин 267
Келли, Ричард 309
Кертиц, Майкл 96, 186, 298
Кесьлевский, Кшиштоф 188,
325
Ки-Дук, Ким 377
Кинг-Конг (King Kong, США,
Мериан Купер, Эрнест
Шодсак, 1933) 284
кинематограф недовольствия
190
кинетоскоп 262
кинетоскоп 262, 280
кино post mortem 309–311, 328
кино аттракционов 166, 373
кинозал 23, 41, 52, 62, 79, 84–86,
88, 101, 116, 136, 145–146,
164, 180, 191, 253, 261–262,
280–283
Китон, Бастер 115, 148, 166
Киттлер, Фридрих 301–303, 305
классическое кино 23, 26,
48–49, 73, 94, 97–98,
108–109, 134, 141, 149, 158,
164, 177–178, 184, 190–194,
234, 248, 295, 311, 316, 326,
355; звук в классическом
кино 260, 270–272, 274,
280, 283, 286
Клингер, Барбара 195
Кловер, Кэрол 200
Клют (Klute, США, Алан Пакула,
1971) 213
Кляйн, Мелани 368
когнитивная теория кино 13, 21,
28, 94, 97, 162, 188, 318–319,
324, 329–331, 335, 381

- когнитивный фильтр 303
- Код неизвестен (Code Inconnu: Récit Incomplet de Divers Voyages, Франция, Германия, Румыния, Михаэль Ханеке, 2000) 306
- Комолли, Жан-Луи 180
- кожа 33, 221–222, 235–236, 239–243, 248–249, 256, 259, 334, 378–379
- Кожев, Александр 196
- Козлофф, Сара 270
- Кой, Уолтер 96
- Кокто, Жан 158
- комбинированная съемка 66
- коммунизм 65; см. также марксизм
- Комната страха (Panic Room, США, Дэвид Финчер, 2002) 108
- Коннор, Стивен 240
- Конрад, Джозеф 112
- конструктивистская теория кино 35, 42, 52, 62–65, 73, 97, 163, 218, 308, 315
- консьюмеризм 65, 355
- контакт — см. прикосновение
- Контролер универмага (The Floorwalker, США, Чарли Чаплин, 1916) 161
- Копжек, Джоан 200
- Коппола, Фрэнсис Форд 111–112, 278–279, 281, 286, 290
- Корман, Роджер 111
- Корпорация монстров (Monsters, Inc., США, Пит Доктер, 2001) 113, 365
- Корээда, Хирокадзу 377
- Кошта, Педру 46
- Кракауэр, Зигфрид 18, 20, 27, 42–43, 65, 206, 252–253
- Красота по-американски (American Beauty, США, Сэм Мендес, 1999) 309, 328
- Красотка (Pretty Woman, США, Гарри Маршал, 1990) 299
- Крепкий орешек (Die Hard, США, Джон МакТирнан, 1988) 88
- Крид, Барбара 232–233
- крик 273, 283–286, 365
- Криминальное чтиво (Pulp Fiction, США, Квентин Тарантино, 1994) 95
- Кристева, Юлия 99, 232, 374
- Кроненберг, Давид 151
- Кроу, Кэмерон 309
- Круз, Джеймс 276
- крупный план 31–32, 119, 122–130, 134, 148–152, 164–167, 235, 241, 245, 263, 325

Крэри, Джонатан 146
Куарон, Альфонсо 7, 217, 219
Кубрик, Стэнли 245, 311, 313,
321, 324
Кук, Пэм 198
культовое кино 91, 298, 366
культурные войны 107
культурный опыт 44
культурология 19, 21, 77, 84,
107, 189, 207, 228, 250, 258
Кун, Бела 124
Кунис, Мила 102–103, 105, 157
Кунцель, Тьери 136
Купер, Кайл 90
Купер, Мериан К. 284
Кутар, Рауль 152
Кьюкор, Джордж 109
Кэмерон, Джеймс 347, 352
Кэмпиион, Джейн 223, 226
Кэрролл, Льюис 158
Кэрролл, Ноэл 18, 330

Л

Лайман, Даг 309
Лакан, Жак 32, 135, 137, 139, 140,
142, 146, 170, 180–181, 183,
190, 196, 202, 207–208, 210,
212, 214, 303, 319, 329, 345
Ланг, Фриц 46, 102, 127, 151,
158–159, 177–178, 263–264,
305–306

Лассетер, Джон 339, 341
Ластра, Джеймс 270
Латур, Бруно 369
Лауретис, Тереза де 195
ЛГБТ-активизм 111
Леви-Стросс, Клод 103
Левиафан (Leviathan, США,
Паравел Верена, Люсьен
Кастен-Тейлор, 2012) 373
Леди из Шанхая (The Lady from
Shanghai, США, Орсон Уэллс
1947) 161
Леди-призрак (Phantom Lady,
США, Роберт Съодмак,
1944) 161
Леже, Фернан 319
Леоне, Серджио 166, 299
Лестница в небо (A Matter
of Life and Death, США,
Майкл Пауэлл, Эмерих
Прессбургер, 1946) 109
Ли, Кевин 130, 361
Лилиоме (Lilium, Франция, Фриц
Ланг, 1934) 109
лиминальное пространство 84,
116, 121
Линдберг, Чарльз 266
Линдер, Макс 161
Линдсей, Вэчел 17
линейная перспектива 77, 350
линия взгляда 185–187

- Линклейтер, Ричард 377
- Линч, Дэвид 161, 188, 211, 276,
287, 288–290, 309
- Лицо (Ansiktet, Швеция, Ингмар
Бергман, 1958) 119
- лицо 13, 26, 31–32, 119–130,
134, 148, 152, 162–163,
165–166, 172, 263, 266, 268,
325, 346
- Лицо Карин (Karins Ansikte,
Швеция, Ингмар Бергман,
1984) 121
- Лицом к лицу (Ansikte mot
Ansikte, Швеция, Ингмар
Бергман, 1976) 121
- Ллойд, Гарольд 148
- ложное сознание 180
- Лорре, Петер 158
- Лукас, Джордж 52, 278
- Луман, Никлас 83, 214–215
- Лучшие годы нашей жизни
(The Best Years of Our Lives,
США, Уильям Уайлер,
1946) 74
- Лэнгдон, Гарри 148
- Любич, Эрнст 98, 107, 128
- братья Люмьер 52, 60
- Люмьер, Антуан 17
- М**
- М — город ищет убийцу
(М, Германия, Фриц Ланг,
1931) 102, 158–159, 178
- Мадонна 207
- мазохизм 194, 199
- Майклсон, Аннет 297, 312,
318–319, 321–324
- Майлс, Вера 96
- Мак-Колл, Энтони 230
- Маккейб, Колин 100
- Маклюэн, Маршалл 357–358, 368
- Мактирнан, Джон 88
- Малви, Лаура 12, 28, 189–192,
194–196, 198–200, 283, 305
- Малик, Терренс 246–247
- Малхолланд Драйв (Mulholland
Drive, США, Дэвид Линч,
2001) 161, 276, 287, 309
- Мане, Эдуард 132–133
- Манович, Лев 175, 344, 346,
35–61, 367, 372, 381
- маркетинг 91–93, 267, 271, 364;
см. также реклама
- братья Маркс 161
- Маркс, Карл 336, 346, 368
- Маркс, Лора 228, 235–238, 250,
379
- марксизм 57, 60, 134, 180, 336
- Марни (Marnie, США, Альфред
Хичкок, 1964) 195

- Марсо, Софи 288
- Маршал, Гарри 299
- Мастроянни, Марчелло 153
- Матрица (The Matrix, США, Лана и Лилли Вачовски, 1999) 112, 299
- Медем, Хулио 309
- Мейбридж, Эдвард 147
- Мейерхольд, Всеволод 61
- Мелвилл, Герман 373
- мелодрама 109–111, 161, 194–196, 200, 230–232
- Мельес, Жорж 44, 148, 175
- мемы 298
- Мендес, Сэм 309
- Менцель, Адольф 332
- Мерло-Понти, Морис 222–223, 314, 350, 369
- мертвое время (temps morts) 154
- Мерч, Уолтер 281–282
- метрический монтаж 62
- Метрополис (Metropolis, Германия, Фриц Ланг, 1927) 177, 264, 299, 398
- Метц, Кристиан 99, 135–142, 182, 190, 225, 305
- мизансцена 23, 74, 107, 156, 213
- Микеланджело 242
- Милдред Пирс (Mildred Pierce, США, Майкл Кертис, 1945) 96
- Миллер, Жак-Ален 183
- мимесис 32, 42, 216, 236–237, 265, 319, 380
- Митри, Жан 122
- Митчерлих, Александр 206
- мобильные устройства 24, 93, 255, 279, 293, 340, 355, 363, 370–372, 375; см. также тачскрин
- мобильный телефон — см. мобильные устройства
- модель Микки Мауса 256
- модернизм 13, 26, 31, 152–153, 156, 176, 308, 319, 321
- Модлески, Таня 195
- мозг 8, 13, 26, 32, 34–36, 64, 162–164, 202, 258, 284, 290, 293, 297, 299–300, 306, 316, 318, 323, 326–331, 333–334, 379; зеркальные нейроны 32, 134, 162–163, 237, 333, 335
- Молодой мистер Линкольн (Young Mr. Lincoln, США, Джон Форд, 1939) 106
- Молчание ягнят (The Silence of the Lambs, США, Джонатан Демми, 1991) 200–202, 244–245
- монтаж 23, 42–43, 48, 56–66, 69, 95, 115, 147, 149, 152,

- 182–183, 266, 300–301,
308, 315, 345, 362, 366;
последовательный монтаж
(continuity editing) 74,
183–190, 308
- монтажная перебивка 149, 152,
166
- Морен, Эдгар 84
- Морриконе, Эннио 291
- Моррисон, Джим 111
- морфинг 274, 352, 367, 385
- мотив двойничества
(Doppelgänger) 31, 84, 122,
149; см. также удвоение
- Мохой-Надь, Ласло 229
- Музей современного искусства
Нью-Йорка 19
- музыка 25, 95, 261, 266, 273,
279, 290–291
- Мур, Майкл 366
- Мурнау, Фридрих
Вильгельм 127, 149, 263,
273
- муха на стене 49
- Мюллер, Матиас 109, 111
- Мюнстерберг, Гуго 17–18,
300–302, 305
- Н
- На крючке (Eagle Eye, США,
Ди Джей Карузо, 2008) 118
- нарратив 22–25, 36, 49, 75,
92, 94–96, 98–100, 102–104,
107, 109, 111, 115, 122, 127,
133, 135, 140–141, 144,
149–151, 154, 156, 166,
182, 185, 198–202, 227,
231–232, 261, 270–272,
275–278, 290, 303, 306, 315,
321–322, 329, 339, 344, 349,
355, 378; повествование
расходящихся тропок 35;
вложенный нарратив 93;
нарративная теория
(нарратология) 25, 31,
34–35, 81, 92–94, 97–100,
102–103, 315, 329
- нарциссизм 140, 145, 181, 191,
206, 220
- натурализм 68
- научная фантастика 255
- Нафиси, Хамид 249
- национал-социализм 18,
205–206
- нацистская Германия 18, 49
- Начало (Inception, США,
Кристофер Нолан, 2010) 35,
93, 333
- Небесные тоннели (Celestial
Subway Lines / Salvaging
Noise, США, Кен Джейкобс,
2005) 320

- недигетическое 24–25, 64, 270
- нейронаука 121, 162–163,
331–333; см. также
зеркальные нейроны
- нейрообраз 331–333
- немое кино 119, 126, 260–268
- Необыкновенные иллюзии
(Dislocations Mystérieuses,
Франция, Жорж Мельес,
1901) 148
- неореализм 26, 46, 49, 65–71,
142, 154, 317, 324
- неоформализм 81, 94–97,
225–227
- Непримирившиеся, или Где
правит насилие, помогает
только насилие (Nicht
versöhnt oder Es hilft nur
Gewalt, wo Gewalt herrscht,
Германия, Жан-Мари
Штрауб, Даниэль
Юйе, 1965) 52
- Неприятности в раю (Trouble
in Paradise, США, Эрнст
Любич, 1932) 108
- нервная система 64, 297
- Нермор, Джеймс 129
- Неудобная правда
(An Inconvenient Truth,
США, Дэвис Гуггенхайм,
2006) 366
- нечеловеческое 169–171, 232,
339, 341, 369
- Нильсен, Аста 128, 266
- Ницше, Фридрих 333
- Новак, Ким 211, 310
- новая волна (Nouvelle
Vague) 49, 72
- новая критика 105
- новые волны 31, 66, 121, 134,
152
- Новый Свет (The New World,
США, Великобритания,
Терренс Малик, 2005)
246–247
- Нолан, Кристофер 35, 93, 309,
333
- нормативность 106, 205
- Носферату, симфония ужаса
(Nosferatu, eine Symphonie
des Grauens, Фридрих
Вильгельм Мурнау,
Германия, 1922) 149
- нуар 161, 200
- Ньюман, Пол 166
- Нэшвилл (Nashville, США, Роберт
Олтмен, 1975) 278
- О
- обертонный монтаж 63
- Обман (The Cheat, США, Сесил
Б. ДеМилль, 1915) 161

- Осень шайеннов (Cheyenne Autumn, США, Джон Форд, 1964) 101
- образ-время 316–317, 331
- образ-движение 316–317, 325, 331
- обратный план 166
- общество без отцов 206
- общество контроля 215–219
- объектно-ориентированная онтология 370, 374
- объемный звук (surround sound) 260, 280–281, 288–290, 292, 255; см. также Dolby
- оговорка по Фрейду 310
- Одзу, Ясудзиро 73, 317
- Однажды на Диком Западе (Once Upon a Time in the West, США, Италия, Серджио Леоне, 1968) 166, 299
- Озон, Франсуа 93
- окно 29, 39–52, 73–77, 81–83, 88, 107–112, 121–124, 134, 141–142, 152, 156, 164–165, 170–172, 340, 346, 350–351, 378
- Окно во двор (Rear Window, США, Альфред Хичкок, 1954) 29, 39, 40–41, 45, 51
- Октябрь (СССР, Сергей Эйзенштейн, 1927) 56, 64
- Олтмен, Роберт 278
- Олтмен, Чарльз Ф. 44
- Омон, Жак 74–75, 129–130
- Она (Her, США, Спайк Джонз, 2013) 7, 255–257, 258, 374
- Орфей (Orphée, Франция, Жан Кокто, 1950) 158
- Особое мнение (Minority Report, США, Стивен Спилберг, 2002) 245, 309, 328
- Осторожно! Двери закрываются (Sliding Doors, США, Питер Ховвит, 1998) 108–109
- Остров проклятых (Shutter Island, США, Мартин Скорсезе, 2010) 309
- Отвращение (Repulsion, Великобритания, Роман Полански, 1965) 158, 303
- открытая форма кино 44, 46–47
- отражение 170, 181; см. также зеркало
- Офюльс, Макс 161
- П
- Пабст, Вильгельм 127
- Павлов, Иван 61, 63–64, 300

- Пайза (Paiza, Италия, Роберто Росселлини, 1946) 69
- Пакула Алан 213
- паноптикум 32, 170, 212–215, 218
- Паравел, Верена 373
- паранойя 213, 311
- парапраксис 310
- паратексты 25, 91–92, 100
- пародия 91, 157, 207, 242, 245–246
- Пауэлл, Майкл 109
- Переводчица (The Interpreter, США, Сидни Поллак, 2005) 213
- Перкинс, Клэр 238
- Персона (Persona, Швеция, Ингмар Бергман, 1966) 119–120, 134, 153, 163, 178
- пессимизм 182, 189, 318
- петля физического подобия (as-if body loop) 188–189
- Печать зла (Touch of Evil, США, Орсон Уэллс, 1958) 106
- Пиаже, Жан 323
- Пианино (The Piano, Франция, Джейн Кэмпбелл, 1993) 224, 226
- Пикколи, Мишель 153
- Пиксар 367–369; см. также ВАЛЛ-И, История игрушек, Корпорация монстров
- Пиното, Клод 288
- пиратство 356
- Пирс, Чарльз Сандерс 312, 314, 345
- Пистерс, Патриция 297, 331
- письменная коммуникация 125–127, 344
- Письмо незнакомки (Letter from an Unknown Woman, США, Макс Офюльс, 1948) 161
- Пичел, Ирвинг 104
- план эмоциональной реакции 166
- планшет — см. мобильные устройства
- Платон 131, 133, 142–144, 180–181, 218
- По, Эдгар Аллен 131
- повествование 35, 93, 143, 149, 156; см. также нарратив
- повествование расходящихся тропок 35
- подглядывающий Том 177
- позиция камеры 48, 66, 176, 187
- покадровая съемка 176
- Полански, Роман 109, 158, 303
- Поллак, Сидни 213
- полуночные фильмы 91
- Помни (Memento, США, Кристофер Нолан, 2000) 309

- поп-культура 80–81, 200–202, 210, 298–299, 362
- порнография 230–232
- порог 79–84, 91–92, 100, 112, 121, 152, 156
- Портер, Эдвин С. 87
- Портман, Натали 157
- Последний киногерой (Last Action Hero, США, Джон Мактирнан, 1993) 88
- Последний ковбой (Sweatgrass, Франция, Великобритания, США, Илиса Барбаш, Люсьен Кастен-Тэйлор, 2009) 373
- Последний приказ (The Last Command, США, Джозеф фон Штернберг, 1928) 263
- Последний человек (The Last Laugh, Германия, Фридрих Мурнау, 1924) 263
- последняя девушка (final girl) 200
- последовательный монтаж 74, 184–185
- посмертное кино — см. кино post mortem
- постгуманизм 309, 339
- постмодернизм 157, 220, 308
- постпродакшн 272, 279, 354, 359
- постструктурализм 31, 81, 94, 98–101, 106, 134, 170, 204
- постфеминизм 201
- поток ПЭПМД (РЕСМА) 326
- Похитители велосипедов (Ladri di Biciclette, Италия, Витторио де Сика, 1948) 69–71
- Поющие под дождем (Singing in the Rain, США, Джин Келли, Стэнли Донен, 1952) 268–269, 271–272
- появление звукового кино 260–261, 267–268, 278
- правило 180 градусов 186–187
- Пражский студент (Der Student von Prag, Стеллан Рюэ, Пауль Вегенер, 1913) 149
- Преданный садовник (The Constant Gardener, Великобритания, Фернанду Мейреллиш, 2005) 213
- Презрение (Le Mépris, Франция, Жан-Люк Годар, 1963) 72, 107, 152–153 167, 305
- Премингер, Отто 90
- Прессбургер, Эмерих 109
- призрачная поездка 175
- пристальный взгляд 12, 31–32, 36, 173, 177–181, 187–189, 191, 196, 205–215, 218, 228,

- 245, 248, 281–283, 329, 375,
386; см. также глаз
- Приключение (L'Aventura, Италия,
Микеланджело Антониони,
1960) 93
- прикосновение 26, 33, 36, 119,
164, 228–231, 234–241,
248–250, 252, 255, 259,
272–273, 334–336, 380
- Пробуждение жизни (Waking Life,
США, Ричард Линклейтер,
2001) 377
- проекционная технология 24,
41, 76, 83–85, 112, 119, 129,
133, 135–137, 143–144, 180,
191, 205, 228–230, 236, 280,
340, 344, 354–356, 363, 372,
379
- прозрачность 20, 42, 47–49,
54–55, 77, 112, 121, 152, 156,
164–165, 273–275, 280, 358,
363
- Прокол (Blow Out, США, Брайан
Де Пальма, 1981) 279, 284
- пропагандистское кино
298–299
- Пропп, Владимир 103
- Пруст, Марсель 300, 308
- прямое кино (direct cinema) 49
- псевдодокументалистика 347,
366–367
- Психо (Psycho, США, Альфред
Хичкок, 1960) 276,
284–285
- психоанализ 26, 31, 34, 57,
105–106, 121, 124, 134, 147,
170, 180, 183–185, 195,
202–203, 225–227, 231, 253,
281–283, 318, 330, 368
- психосемиотическая теория
202, 315
- психотехнология 301–302
- Птицы (The Birds, США, Альфред
Хичкок, 1963) 195
- Пудовкин, Всеволод 57
- Пуллман, Билл 161
- Пурпурная роза Каира (The Purple
Rose of Cairo, США, Вуди
Аллен, 1985) 87, 115
- Путешествие на Луну (Trip
to the Moon, Франция, Жорж
Мельес, 1902) 175
- Пэлтроу, Гвинет 108
- Пэнли, Констанс 145
- Р
- Рабле, Франсуа 99
- радио 56, 265–271, 279, 343,
370–371
- Разговор (The Conversation, США,
Фрэнсис Форд Коппола,
1974) 279

- разноречие 107
- Райдер Вайнона 157
- рапид 176
- раса 239–241, 251–252;
см. также кожа
- Рассекая волны (Breaking
the Waves, Дания, Ларс фон
Триер, 1996) 325
- реализм 47, 55, 68, 71, 77,
133, 142, 192, 252, 311, 316,
324, 329, 340, 344, 348–351,
354; см. также неореализм;
гиперреализм 101;
реализм кухонных
раковин 49; спекулятивный
реализм 370
- реалистическая теория кино 20,
27–30, 36, 42, 52–54, 122,
151, 163
- Ребекка (Rebecca, США,
Альфред Хичкок, 1940) 109
- Ребенок Розмари (Rosemary's
Baby, США, Роман Полански,
1968) 109
- ревизионистская история кино
147
- Рейгадас, Карлос 46
- Рейнолдс, Дебби 267
- Рейнхардт, Макс 128
- реклама 76, 88, 90, 130, 268;
см. также маркетинг
- ремедиация 357–360,
363–364
- Рене, Ален 317
- Ренессанс 43, 51, 59, 75, 128,
143, 146
- Ренессанс 43, 51, 59, 75, 128,
143, 146
- Ренуар, Жан 46
- рефлексивность 32, 152,
154–157, 170, 218, 306–308,
328, 340, 380
- Ригль, Алоиз 237
- Рим, открытый город (Roma Città
Aperta, Италия, Роберто
Росселлини, 1945) 67, 69,
108–109
- ритмический монтаж 62–63
- Робертсон, Роланд 251
- Родина (Homeland, США, Говард
Гордон, Алекс Ганса,
2011–2015) 213
- Рождение нации (The Birth
of a Nation, США, Дэвид Уорк
Гриффит, 1915) 188
- Рожденный убивать (Branded
to Kill, Япония, Сейдзюн
Судзуки, 1967) 110
- Роковое влечение (Fatal
Attraction, США, Эдриан
Лайн, 1987) 88
- ролевая модель 192, 200

- романтизм 133, 172, 321
- романтическая комедия 255
- Ромер, Эрик 72
- Росселлини, Роберто 46, 65, 67, 69, 108, 154
- рот 127, 151, 244, 276
- Рука (The Hand, Оливер Стоун, 1981) 228
- Руки (Hände, Миклош Банди, 1929) 228
- Руттман Вальтер 266
- Руш, Жан 250
- Рэй, Николас 161
- С
- С течением времени (Kings of the Road, Германия, Вим Вендерс, 1976) 279
- садизм 111, 178, 194, 199–200
- Самая опасная игра (The Most Dangerous Game, США, Ирвинг Пичел, Эрнест Б. Шодсак, 1932) 102, 104
- Сартр, Жан-Поль 196, 215
- Саспенс (Suspens, США, Лоис Вебер, 1913) 161
- саунд-дизайн 260
- семиотика 19–21, 100, 103, 127, 166, 227, 253, 312, 318, 335
- Семь (Seven, США, Дэвид Финчер, 1995) 90
- Семь лет несчастий (Seven Years Bad Luck, США, Макс Линдер, 1921) 161
- сенсомоторный контроль 163, 181, 293, 316–317, 323
- Сигер, Дон 298
- Сильверман, Каджа 195, 283
- Синий бархат (Blue Velvet, США, Дэвид Линч, 1986) 108–109
- синхронизация 262
- Сириана (Syrianna, США, Стивен Гаан, 2006) 213
- Сирк, Дуглас 109, 114, 157, 195
- система Кватроченто 51
- Сквозь мутное стекло (Såsom i en Spegel, Швеция, Ингмар Бергман, 1961) 119
- Скорость (Speed, США, Ян де Бонт, 1994) 88
- Скорсезе, Мартин 161, 299, 309
- Скотт, Ридли 171, 286
- Скрытое (Caché, Франция, Австрия, Германия, Италия, Михаэль Ханеке, 2005) 306–307
- слезовыжималки 194
- Слова, написанные на ветру (Written on the Wind, США, Дуглас Сирк, 1956) 109, 114

- смартфон — см. мобильные устройства
- Смит, Джордж Альберт 149
- Сноу, Майкл 319, 324
- Сноуден, Эдвард 375
- Собчак, Вивиан 10, 220, 222–223, 225, 235, 237, 314, 353
- созерцательное кино 46
- Солдаты неудачи (Tropic Thunder, США, Бен Стиллер, 2008) 366
- Солярис (СССР, Андрей Тарковский, 1972) 311
- социальные медиа 220, 364–366
- Спайк, Джонз 255–257, 374
- Спасение (Safe, США, Тодд Хейнс, 1995) 161
- спекулятивный реализм 370
- спецэффекты 48, 88, 287, 345, 359, 363, 368
- Спилберг, Стивен 130–131, 245, 369
- стадии развития 138–140, 180–182, 192; см. также стадия зеркала
- стадия зеркала 135–140, 180–181, 190–192
- Стадлар, Гейлин 199
- Стал, Джон М. 109
- Сталкер (СССР, Андрей Тарковский, 1979) 311
- Старое и новое (Генеральная линия, СССР, Сергей Эйзенштейн, 1929) 62
- стереотип (клише) 156, 198, 204, 207, 239, 252
- Стерлинг, Александр 288
- Стивенсон, Роберт Льюис 131
- Стиглер, Бернард 369
- Стиллер, Бен 366
- стирание памяти 295–297; см. также амнезия
- Столкновение (Crash, США, Пол Хаггис, 2004) 238–239, 248–249
- стоп-кадр 176
- Страсти Жанны д'Арк (La Passion de Jeanne d'Arc, Франция, Карл Теодор Дрейер, 1928) 124, 178
- Страх и ненависть в Лас-Вегасе (Fear and Loathing in Las Vegas, США, Терри Гиллиам, 1998) 111
- страх кастрации 108, 132
- Страх съедает душу (Angst Essen Seele auf, Германия, Райнер Вернер Фасбиндер, 1973) 161

- Стриптиз (Striptease, США, Эндрю Бергман, 1996) 88
- структурализм 31, 94, 98–100
- субъективная память 237
- Стэм, Роберт 100, 251
- Стэнтон, Эндрю 371
- Стюарт, Гаррет 102
- Стюарт, Джеймс 39, 211, 310
- субъективный план (POV)
187–188
- съёмка из-за плеча 186
- Сьодмак, Роберт 161
- сюжет 95, 102, 156
- сюжетный поворот 98
- сюрреализм 303
- Т**
- Таинственная река (Mystic River, США, Клинт Иствуд, 2003) 309
- Тайны за дверью (Secret Beyond the Door, США, Фриц Ланг, 1947) 109
- Таксист (Taxi Driver, США, Мартин Скорсезе, 1976) 161, 299
- Тарантино, Квентин 291
- Тарковский, Андрей 311
- татуировка 222, 239
- тачскрин 77, 255, 370, 375;
см. также мобильные устройства
- тезис о подавлении 198–199
- тезис о разрыве 198
- тезис о сдерживании 199
- телевидение 75, 205, 213, 370, 372
- телевизионные фильмы 49
- телесные жидкости 231, 248
- теория пристального взгляда
196
- теория рационального выбора
36, 94
- теория систем 214
- теория «шва» 182–185, 188–190, 212
- Терминатор 2: Судный день (Terminator 2: Judgment Day, США, Джэймс Кэмерон, 1991) 287, 293, 369
- Титаник (Titanic, США, Джэймс Кэмерон, 1997) 347
- титры фильма 89–90, 102
- товарный фетишизм 336
- Томпсон, Кристин 98
- тональный монтаж 63
- трагический взгляд
на кинематограф 182, 190
- трансмедийное повествование
93
- трейлер 88–92
- трехактная структура 98
- Тремейн, Джефф 366

- Три дня кондора (Three Days of the Condor, США, Сидни Поллак, 1970) 213
- Три цвета: Синий (Three Colours: Blue, Франция, Кшиштоф Кесьлевский, 1993) 325
- фон Триер, Ларс 185, 325, 374
- триллер 109, 157, 213
- Трилогия Борна (The Bourne Trilogy, США, Германия, Даг Лайман, Пол Гринграсс, 2002–2007) 309
- Турецкий палач (Le Bourreau Turc, Франция, Жорж Мельес, 1904) 148
- Трип (The Trip, США, Роджер Корман, 1967) 111
- Трюффо, Франсуа 72
- Тыквер, Том 328
- У
- Уайлер, Уильям 74
- Уайльд, Оскар 131
- Удар, Жан-Пьер 182
- удвоение 152–154, 156, 161, 170; см. также мотив двойничества
- Уикенд (Weekend, Германия, Вальтер Руттман, 1930) 266
- Уильямс, Джон 291
- Уильямс, Линда 147, 200, 230–231, 233
- Уильямс, Робби 242
- укиё-э 58
- Улица (The Street, Германия, Карл Груне, 1923) 177
- Ульман, Лив 119, 153
- Умберто Д. (Umberto D., Витторио Де Сика, 1952) 71
- Уодли, Майкл 279
- Уоллен, Питер 196
- Уолтон, Кендалл 330
- Уотсон, Эмили 325
- Утиный суп (Duck Soup, США, Лео МакКерри, 1933) 160–161
- ухо (орган слуха) 13, 26, 33, 36, 258–259, 262–263, 268, 280, 282, 286–287, 292, 378; см. также звук
- Уэйн, Джон 79–80, 96, 101
- Уэллс, Орсон 161
- Ф
- Фальканетти, Мария 123
- Фаренгейт 9/11 (Fahrenheit 9/11, США, Майкл Мур, 2004) 366
- Фасбиндер, Райнер Вернер 157, 161, 206

- фашизм 65
- Феллини, Федерико 152–153
- феминистская теория кино 21,
32, 76, 127, 145, 147, 172, 189,
192–204, 213, 215, 218, 229,
245, 318
- Феникс, Хоакин 255
- фетишизм 32, 145, 194–195,
218, 228, 292, 310, 336–337,
368
- фильм в фильме 156, 308
- фильм ужасов (хоррор) 32, 84,
109, 131, 230–233, 273, 281,
287
- фильмы категории «Б» 103
- фильмы о подглядывании —
см. фильмы с замочной
скважиной
- фильмы про деревенщину
233–234
- фильмы с замочной
скважиной 107, 110, 177
- фильмы-головоломки 35, 284,
308–311, 326, 377
- Финчер, Дэвид 90, 108, 309
- Фишер, Люси 148
- Фишер, Роберт 336
- Фишер, Фридрих 336
- Флаэрти, Роберт 250
- Флеминг, Виктор 276–277, 299
- флешбэк 95, 301, 303, 316
- флешфорвард 95
- Флиттерман-Льюис,
Сэнди 195
- Флобер, Густав 68
- фокализация 31, 97, 144, 246
- Фольман, Ари 376–377
- Фонда, Генри 166
- фонограмма 276
- фонограф 262
- Форд, Джон 29, 79, 82, 94, 101,
106
- Форд, Харрисон 169
- формалистская теория кино 20,
23, 30–31, 42, 94–97, 105,
122, 225, 227, 258, 309, 324,
340
- Форсаж (The Fast and
the Furious, США, Роб Коэн,
2001) 88
- Фостер, Джоди 201, 245
- Фотоувеличение (Blow-Up,
Великобритания, Италия,
Микеланджело Антониони,
1966) 153, 155
- Французская синеотека 19
- Фрейд, Зигмунд 32, 84, 105–106,
135–136, 138, 140–143, 170,
181, 191, 310
- Фридберг, Анна 350, 381
- Фридкин, Уильям 109, 276
- Фридрих, Каспар Давид 50

Фуко, Мишель 32, 99, 133, 146,
156, 207, 212–215, 309, 319,
327–329
фэнтези 287
Фэрроу, Миа 115

Х

Хаггис, Пол 238
Хайдеггер, Мартин 37,
368–369
Хаксли, Олдос 111
Ханеке, Михаэль 46, 306–308
Хантер, Джефри 96
Харман, Грэм 369
Хауэр, Рутгер 245
Хейнс, Тодд 157
Херши, Барбара 157
Хит, Стивен 51, 182–183
Хичкок, Альфред 29, 39–40,
45–46, 90, 108–109, 151, 195,
197, 201, 211–212, 246, 285,
304, 306, 342
Ховвит, Питтер 108–9
ван Хойтем, Хойте 256
Холл, Стюарт 251
Хоппер, Деннис 111
Храбрая сердцем (Brave, США,
Марк Эндриус, Бренда
Чепмен, 2012) 369
Хроника одной любви
(Cronaca di un Amore,

Италия, Микеланджело
Антониони) 154

хронофотография 17, 147
Хэген, Джин 267
Хэммингс, Дэвид 153

Ц

цензура 231, 291
Цивьян, Юрий 175
Циммер, Ханс 291
цифровое кино 11, 24, 27,
77, 93, 126, 272–273, 331,
338–381

Ч

Чаплин, Чарли 148, 161, 166
Чарльз, Ларри 366
Человек с киноаппаратом (СССР,
Дзига Вертов, 1929)
174–175
Человек, который застрелил
Либерти Вэланса (The Man
Who Shot Liberty Valance,
США, Джон Форд,
1962) 101
Чепмен, Бренда 369
Черный лебедь (Black Swan,
США, Даррен Аронофски,
2010) 157
Чжанкэ, Цзя 46
чревоуещание 276, 287

Что видно в телескоп (As Seen Through a Telescope, Великобритания, Джордж Альберт Смит, 1900) 177

Что скрывает ложь (What Lies Beneath, США, Роберт Земекис, 2000) 88

Чудаки (Jackass: The Movie, США, Джефф Тремейн, 2002) 366

Чужой (Alien, США, Ридли Скотт, 1979) 286

Ш

Шаброль, Клод 72

Шавиро, Стивен 227

Шаритс, Пол 319, 324

Шарман, Джим 91

Шварценеггер, Арнольд 161

Швентке, Роберт 213

Шерлок младший (Sherlock Jr., США, Бастер Китон, 1924) 87, 115

Шестое чувство (The Sixth Sense, США, М. Найт Шьямалан, 1999) 34, 88, 309, 326

шизофрения 309

Шион, Мишель 275–276, 281, 284, 286–287, 293, 311, 337

Шодсак, Эрнест Б. 102, 104, 284

Шоссе в никуда (Lost Highway, США, Дэвид Линч, 1997) 161, 309

Шоу ужасов Рокки Хоррора (The Rocky Horror Picture Show, Джим Шарман, Великобритания, США, 1975) 91

Шоугелз (Showgirls, США, Пол Верховен, 1995) 88

фон Штернберг, Джозеф 193, 194, 263

Штрауб, Жан-Мари 52, 290

Штраус, Иоганн 290

Шуберт, Франц 290

шумовик (Foley artist) 261

Шьямалан, М. Найт 34, 88, 309, 326

Э

эго 139, 180–181

Эдисон, Томас Алва 262

Эйзенштейн, Сергей 20, 23, 30, 43, 52, 54, 56–57, 59–65, 69, 73–74, 79, 122, 124, 127, 218, 300, 319, 351, 373

Экзорцист (The Exorcist, США, Уильям Фридкин, 1973) 109, 276

экологический подход 329

экран 84–87, 90, 107, 112–117,
121–124, 136–139,
144–147, 164–165, 191, 203,
233, 263–265, 280, 363;
полиэкран 279

экран сновидений 136

эксгибиционизм 191, 218, 220

экспрессионизм 31, 149, 177

экстериоризация 164

элитизм 125

эмпатия 32, 134, 163, 169, 225,
249, 308, 332, 335–336

Эндрю, Дадли 20, 42, 122

Эндрюс, Марк 369

эпистемология 180, 319–320,
343, 378–381

Эпштейн, Жан 18, 27, 319

Эпштейн, Мари 195

эстетика 34, 35, 37, 60, 65–66,
68, 71, 88, 90, 107, 125, 131,
133, 142, 154, 156, 189, 206,
217, 222, 229, 231, 253, 265,
267, 281, 291, 302, 317–318,
326, 331, 335–336, 342, 345,
348, 357

этнографический кинематограф
235–236, 250–251, 372–373

Эшер, М. К. 57

Ю

Юйе, Даниэль 52, 290

Я

Я 32, 134, 162, 178, 214, 220,
240–241, 324–326

Якобсон, Роман 106

Об авторах

Томас Эльзессер является заслуженным профессором исследований кино и телевидения Университета Амстердама, а с 2006 года — приглашенным профессором Йельского университета. Родился в Берлине в 1943 году. Образование получил в университетах Гейдельберга, Сассекса и Парижа. Преподавал сравнительную литературу и кино в Университете Восточной Англии до 1991 года, когда ему было предложено создать и возглавить Департамент исследований кино и телевидения в Университете Амстердама. Основав этот департамент, он заложил основы исследований кино, телевидения и медиа в широкой междисциплинарной перспективе. С 2000 по 2005 год возглавлял международную исследовательскую программу Cinema Europe. Также является главным редактором серии Film Culture in Transition издательства Университета Амстердама (Amsterdam University Press). На протяжении своей активной научной деятельности не раз работал по приглашению профессором во многих американских университетах, а также получал исследовательские гранты в Вене (IFK), Стокгольме (Ingmar Bergman Foundation), Кембридже (Leverhulme Professorship), Тель-Авиве (Sackler Institute for Advanced Studies), Беркли (Center for European Studies), Фейппапе (Copernicus Scholar) и Берлине (Exzellenzcluster FU Berlin, Languages of Emotion). Автор книг: «Новое немецкое кино» (New German Cinema: A History. Basingstoke: Macmillan and Rutgers University Press, 1989); «Кино Веймарской республики и после» (Weimar Cinema and After. Routledge, 2000); «Метрополис» (Metropolis. British Film Institute, 2000); «Изучение современного американского кино» (Studying Contemporary American

Film. Hodder, 2002); «Европейское кино: лицом к лицу с Голливудом» (European Cinema: Face to Face with Hollywood. Amsterdam University Press, 2005); «Постоянство Голливуда» (The Persistence of Hollywood. Routledge, 2012); «Немецкое кино: террор и травма» (German Cinema: Terror and Trauma. Routledge, 2013) и др.

Соавтор книги Мальте Хагенер — профессор исследований медиа в Марбургском университете с 2010 года. В настоящее время является стипендиатом шведско-немецкой исследовательской программы в Швеции (Riksbanken Jubileumsfonds & Humboldt-Stiftung). Область его исследовательских интересов включает в себя историю, теорию, эстетику кино и медиаархеологию. Автор книг «Синефилия: фильмы, любовь и память» (Cinephilia: Movies, Love, and Memory. Amsterdam University Press, 2005); «Двигаясь вперед, оглядываясь назад: европейский авангард и изобретение культуры кино, 1919–1939» (Moving Forward, Looking Back: The European Avant-garde and the Invention of Film Culture, 1919–1939. Amsterdam University Press, 2008). Редактор многих изданий, включая «Появление культуры кино» (The Emergence of Film Culture. Berghahn, 2014).

Томас Эльзессер

Мальте Хагенер

Теория кино. Глаз, эмоции, тело

Научный редактор:
Михаил Степанов

Редакторы:
Алексей Артамонов
Андрей Карташов

Переводчики:
Сергей Афонин
Инна Кушнарева
Владимир Лукин
Владимир Правосудов
Оксана Якименко

Корректоры:
Валентина Кизило
Татьяна Лунаева
Ольга Поносова

Дизайнер:
Петр Лезников

ООО «Мастерская „Сеанс“»
Адрес: 197101, Санкт-Петербург, Каменоостровский проспект, дом 10
Телефон: +7 (812) 237-08-42
Электронная почта: info@seance.ru
Сайт: seance.ru
Онлайн магазин: shop.seance.ru

Отпечатано в соответствии с предоставленными материалами в ООО «ИПК Парето-Принт»
Адрес: 170546, Тверская область, Промышленная зона Боровлево-1, комплекс № 3А
Телефон: +7 (4822) 62-00-17
Электронная почта: sales@pareto-print.ru
Сайт: pareto-print.ru

Подписано в печать 01.12.2016
Формат издания 60 × 84 1/16
Гарнитуры Pragmatica и Pragmatica Slabserif
Объем 25,575 усл. печ. л.
Бумага Maestro Print Syktyvkar 80 г/м²
Тираж 1000 экз.
Печать офсетная
Заказ № 5977/17

Рекомендовано для читателей старше 16 лет

Книга современных исследователей кинематографа и медиа Томаса Эльзессера и Мальте Хагенера — это путеводитель по теории кино, охватывающий практически весь спектр знаний о движущихся изображениях. Читателю предлагаются различные варианты ответа на вопрос: каковы отношения между кинематографом, чувственным восприятием и человеческим телом? Авторы сгруппировали изыскания классиков и новаторов кинотеории по главам, в каждой из которых кинематографический опыт рассматривается через одно из сравнений: кино как окно и рамка, как дверь, как зеркало, как глаз, как кожа, как орган слуха и как мозг.