



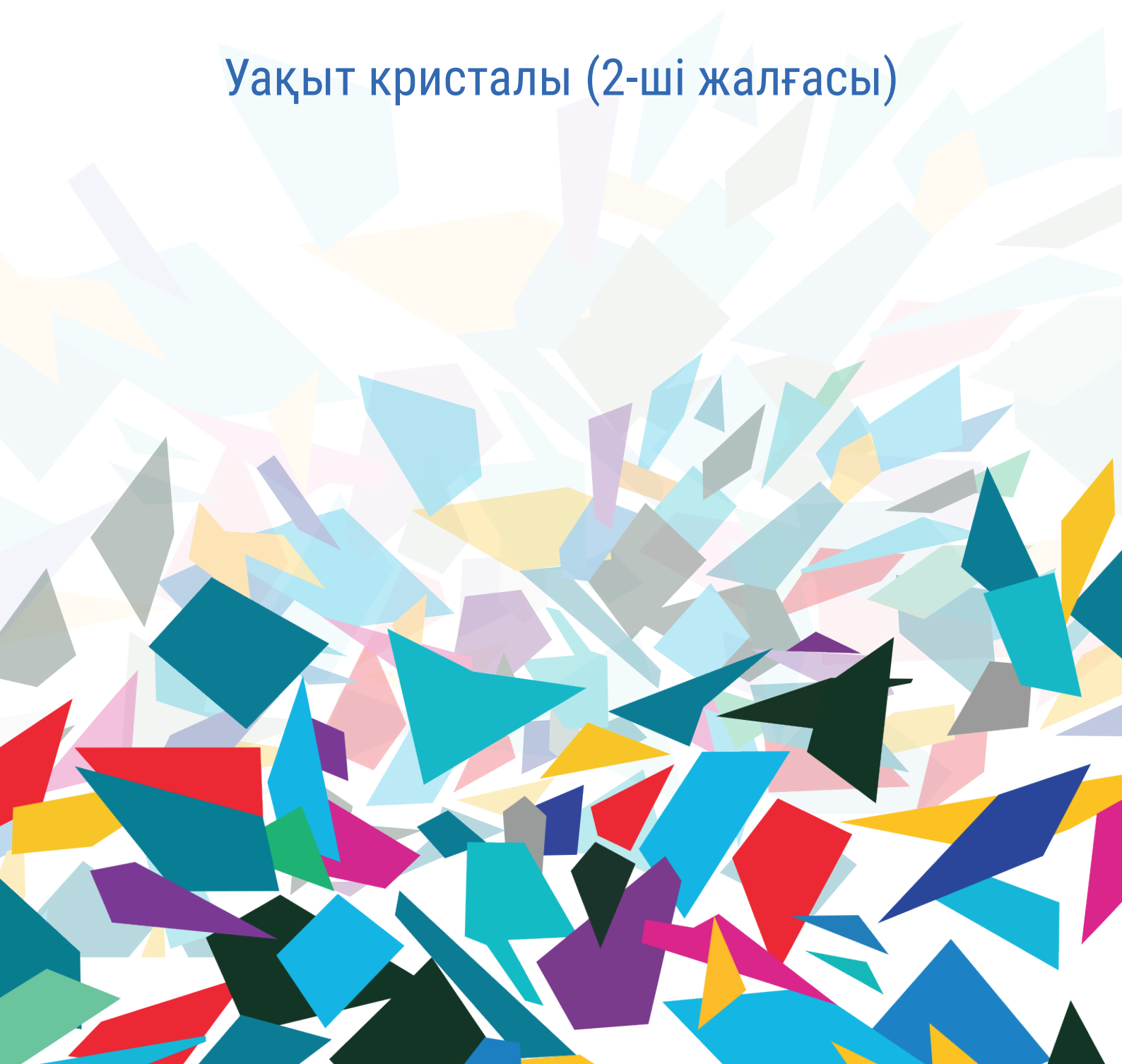
9-дәріс



ҚАЗАҚСТАННЫҢ
АШЫҚ
УНИВЕРСИТЕТІ

КИНО 2: БЕЙНЕ – УАҚЫТ

Уақыт кристалы (2-ші жалғасы)





Кітап: Кино 2: бейне – уақыт
Дәріс: Уақыт кристалы (2-ші жалғасы)
Дәріс авторы: Әсет Құранбек

Фильмдер:

Офюльс «Лола Монтес»
Ренуар «Ойын ережесі»

Негізгі идеялар:

1. Бергсон бойынша «парамнезия» (бастан кешкен, көрген елес) осы бір айқындықты түйсінуге мүмкіндік береді: осы шақ туралы кейбір естеліктер бар, қазіргі заманғының осы қазіргімен қабысуы, актерге рөлдің берілуі іспеттес.
2. Бергсон виртуалды бейнені менталды бейнеден, бейне-естеліктен, қиял немесе арманнан ара жігін ажыратып алу үшін «таза естелік» деп атады.
3. Виртуалды бейне (таза еске түсіру) психологиялық күй де, сана да емес: ол уақытта, санадан тыс болады.
4. Бейне-кристаллдың екі аспектісі бар: барлық салыстырмалы шеңберлердің ішкі шегі, сондай-ақ әлем шегінен және әлемдік қозғалыстан тыс сыртқы, құбылмалы және деформацияланған қабаты.
5. Осы шақ екіге бөлінуі керек, екі бір-біріне ұқсамайтын бағыттың ізімен бірі болашаққа жол тартып, екіншісі өткенге оралуы қажет.

Біз бүгін Уақыт кристалы туралы дәрісімізді жалғастырамыз. Бұл 4 тарау, Делездің екінші кітабы.

Бейне-кристаллдың бөліп көрсететін көптеген нақты элементтері болса да, оның қысқармайтыны актуалды бейненің ажырамас бірлігі мен виртуалды бейнеден тұрады. Актуалдымен қабысқан, виртуалды бейне дегеніміз не? Бұл қандай екі компонентті бейне? Бергсон үнемі осы сауалды қойып, оның жауабын уақыт тезінен іздеді. Актуалды дегеніміз әрдайым осы шақ болып саналады. Алайда осы шақ өзгереді немесе өтіп кетеді. Оның орнын енді жаңа осы шақ басқанда, ол енді жоқ болғанда, біз әрқашан оның өткен шақ болатынын сеніммен айта айта аламыз. Бірақ бұл ештеңені білдірмейді деген сөз емес. Жаңа осы шақтың келуі үшін осы шақ өтеді деп ойлау қажет; ол өз уақытында осы шақ болады. Соған сәйкес бейне осы шақ пен өткен шақта, қатысып отырған және өткен сәтте барлығы бір мезетте болуы тиіс. Егер ол өзінің қатысқан кезінде өткен сәтте болмаса, онда осы шақ ешқашан өтпес еді. Өткен шақ, енді жоқ осы шақтың орнына келмейді; өткен шақ қалай болса сондай күйінде осы шақпен қатар тіршілік етеді. Осы шақ – бұл актуалды бейне, ал оның қазіргі заманғы өткені – айнадағы бейне, виртуалды бейне. Бергсон бойынша «парамнезия» (бастан кешкен, көрген елес) осы бір айқындықты түйсінуге мүмкіндік береді: осы шақ туралы кейбір естеліктер бар, қазіргі заманғының осы қазіргімен қабысуы, актерге рөлдің берілуі іспеттес.

«Біздің актуалды тіршілігіміз уақытпен байланысты болған сайын, ол сондай-ақ айнадағы бейнеге ұқсас виртуалды тіршілікпен де қайталанады. Демек біздің өміріміздің әрбір сәті екі аспектіге ие: ол актуалды және виртуалды; бір жағынан бұл перцепция, ал екінші жағынан – еске алу. <...> Өзінің болмысының үздіксіз перцепция мен естелікке бөлінетінін түсінген адамды <...> өзін тыңдайтын, әрі ойынын бақылайтын, рөлін автоматты түрде сомдаған актермен салыстыруға болады».

Бергсон виртуалды бейнені менталды бейнеден, бейне-естеліктен, қиял немесе арманнан ара жігін ажыратып алу үшін «таза естелік» деп атады, өйткені шатастырып алу қаупі бар. Шын мәнінде бұл бейнелер виртуалды болғанымен, олар санада немесе психологиялық күйде актуалды. Оларды өздері мұнда мен салыстырғанда міндетті түрде жаңа және өзге осы шаққа қатысты актуалды болады: жаңа осы шақтың талабына сәйкес менталды бейнелерді еске түсіретін мұнда азды-көпті үлкен шеңберлер пайда болады, хронологиялық жүйенің зағдылығы бойынша кейінгісі өткенге қатысты, өткені алдыңғысы ретінде анықталады (бейне-естелік даталанады). Керісінше, виртуалды бейне таза күйінде жаңа осы шаққа байланысты анықталмайды, бұл бейнені салыстырмалы түрде өткен деп санауға болады – бірақ актуалды осы шаққа байланысты – кімнің өткен шағы болса да ол абсолютті және бір мезгілде болады: қазірге датасы қойылмаған мағынасында ол болашақта «жалпы өткенге» жататын болады. Таза виртуалды бола отырып, ол актуалданбауы тиіс, сондықтан актуалды бейнемен арақатынас орнатады, басқасының барлығына негіз болатын онымен бірге кішкене шеңбер құрады. Бұл виртуалды бейне өзге актуалды бейнеде актуалданудың немесе актуалдану қажеттілігіне ие болудың орнына «өзінің» актуалды бейнесіне сәйкес келеді. Бұл актуалдылықты ауыстыруға байланысты виртуалды актуалдану арқылы емес «актуалды-виртуалды» шеңбер тұрған орнында құрылады. Бұл органикалық бейне емес, бейне-кристалл. Виртуалды бейне (таза еске түсіру) психологиялық күй де, сана да емес: ол уақытта, санадан тыс болады, кеңістікте



Кітап: Кино 2: бейне – уақыт
Дәріс: Уақыт кристалы (2-ші жалғасы)
Дәріс авторы: Әсет Құранбек

қабылданбайтын объектілердің актуалды тіршілік етуі секілді, уақыттағы таза еске түсірудің виртуалды бар екенін дәлелдеу негізсіз.

Бейне-кристаллдың екі аспектісі бар: барлық салыстырмалы шеңберлердің ішкі шегі, сондай-ақ әлем шегінен және әлемдік қозғалыстан тыс сыртқы, құбылмалы және деформацияланған қабаты. Кристалдың микроскопиялық негізі және аса зор кристалданған ғалам – негіз және ғалам арқылы құрылған көптеген жиынтықтың кеңею мүмкіндігіне енгізілген. Естелік, қиял, тіпті әлемнің өзі бұл Тұтас вариацияға тәуелді сыртқы шеңберден артық емес. Бұл актуалдық пен виртуалдықтың екі жоғарғы нүктесінің арасында сатылап орналасқан актуалданудың түрі немесе деңгейі: кіші шеңбердегі актуалды және оның виртуалдығы, іштей тереңдетілген шеңбердің виртуалдығын кеңейтеді. Кіші ішкі шеңбер тікелей тереңдікпен, тек салыстырмалы болып табылатын шеңберлер арқылы байланысады.

Бейне-кристалл уақыт арқылы іргелі амал-тәсілмен құрылады: өткен шақ осы шақтан кейін жинақталмайды, ол қалай бар болса, онымен қатар бірге болады, уақыттың әрбір қас қағым сәті табиғатынан бір-бірінен ерекшеленетін осы шақ пен өткен шаққа бөлінуі қажет, – не болмаса осы шақ екіге бөлінуі керек, екі бір-біріне ұқсамайтын бағыттың ізімен бірі болашаққа жол тартып, екіншісі өткенге оралуы қажет. Уақыт ашылғанда сол мезетте бөлінуі қажет, ол екі ассиметриялық ағымға бөлінеді, сонда оның бірінен көз алдымыздан нағыз осы шақты өткіземіз, ал екіншісі өткен шақты сақтап қалады. Бұл бөлшекте уақытта құрылады, оны біз кристалдың ішінен көреміз. Бейне-кристалды уақыт деп атауға әлі ерте, алайда кристалл арқылы біз уақытты, уақыттың мәңгілік негізін, хронологиялық емес уақытты, Хроносты емес, Кроносты көре аламыз. Бұл құдыретті неорганикалық өмір өзінің қысқышымен әлемді қыспаққа алады.

Х беттегі сурет

Визионер немесе көреген — бұл екі есе арту немесе бөліну формасында шашыраңқы уақытты көре алатын кристалл арқылы көруші. Бергсон бұл бөліну соңына дейін жетпейді деп өз пікірін қосады. Шын мәнінде кристалл екі анық белгіленген бейнесінің арасында үздіксіз ауысып отырады, актуалды бейне осы шақтан өтсе, виртуалды бейне өткенді сақтайды – анық белгіленген сонымен қатар ажыратуға келмейді, ол анық болған сайын біз оны ажырата алмаймыз, не болмаса бізге қайсысы бірінші, қайсысы екінші екенін білу бұйырмаған. Бұл ажырамайтын нүктеде болатын және өзара алмастырылатын бөлшектермен бейнені қалыптастыратын әркелкі ауысу.

Кристалл ғұмыры әрқашан уақыт көлемінде өтеді, оның өзі де «енді жоқ жақын арадағы өткен шақ пен әлі жоқ жағын болашақтың арасындағы айнымалы шекара <...>, қозғалмалы айна еске түсірудегі перцепцияны үздіксіз бейнелейді». Олай болса, біз кристалдың екі есе көбейгенін көреміз, яғни кристалл аяқталуына кедергі келтіріп, өз өсінен үздіксіз айналады, өйткені ол өз-өзінен үнемі ерекшеленеді, өзінің жарату процесіндегі айырмашылық, жандандыру үшін термыны айрықша бөліп көрсетеді.

«Тұңғыыққа бойлау тұтастықты бөлмейді, сыртқы бейнені жасауы мүмкін; ішінен сәуле шағылысып, ол тек тұтастықты екіге бөле алады» және оны «шексіз жаңаруға әрі бөлу процесін күшейтуге» душар етеді. Бейне-кристалл екі анық белгіленген актуалды және виртуалды бейненің ажырамас нүктесін көрсетеді, сонда кристалдан біз таза күйінде аз ғана уақыттың бейнесін көреміз, екі бейне арасындағы айырмашылық ұдайы қалпына келіп отырады. Одан басқа көріп отырған фиурасы мен оның қалыптасу процесіне байланысты кристалдың әртүрлі күйін кездестіреміз. Алдында біз кристалдың элементтерін талқыладық, бірақ оның күйіне тоқталған жоқ едік; енді әрбір осы күйді біз уақыттың кристалы деп атауымызға болады.

Бергсонның уақыт туралы ұлы тезисі мынадай: өткен шақ сол күйінде осы шақпен қатар өмір сүреді; жалпы өткен шақ ретінде (хронологиялық емес) өткен сәт өзінде сақталады; әрбір сәтте уақыт осы шақ пен өткен шаққа бөлінеді, осы шақ өтеді, ал өткен шақ сақталады.

Бергсондық ұзақтық субъективті және біздің ішкі өмірімізді құрады деген идеяға саяды. Әрине Бергсонға бастапқысын айту қажет болды. Алайда ол біртіндеп басқаны баяндауға көшті: жалғыз ғана субъективтілік ол уақыт, хронологиялық емес уақыт, оның негізін аңғара отырып, біз басқаша емес, уақыттың ішіне бойлаймыз. Уақыттың ішіне бойлауымыз, жалпы орын сияқты көрінеді; әйткенмен бұл ең жоғары тәртіптің парадоксы. Уақыт біздің ішімізге бойламайды, барлығы да керісінше, мұның барлығы – біз қозғалатын, өзгеретін және өмір сүретін интериорлық. Бергсон өзінен гөрі мейлінше Кантқа жақын. : Канттың уақытты интериорлы форма ретінде анықтау себебі біз уақыттың интериорымыз (Бергсон бұл форманы Кантқа қарағанда өзгеше түсінді). Романдық шығармашылықта кім алғаш айтса, бізге интериорлы уақыт емес, біз бөлінетін, өздігінен жойылатын, өздігінен өмір сүретін уақытқа біз интериорлымыз, көз



Кітап: Кино 2: бейне – уақыт
Дәріс: Уақыт кристалы (2-ші жалғасы)
Дәріс авторы: Әсет Құранбек

алдымызда осы шақты өткізіп, өткенді сақтаған Пруст болды. Кинематографияда ағымы бойынша уақыт пен қозғалыста біздің болмысымызды көрсететін, өзіне тартатын, біздің тұлғамызды шыңдауға және оның шеңберін кеңейтетін үш фильм бар олар: Довженконың «Звенигоры», Хичкоктың «Бас айналу» және Рененің «Ғашықпын саған, ғашықпын» фильмдері.

Рененің фильміндегі күнгірт гиперсфера керемет бейне-кристалдың бірі іспеттес, олай болса біз кристалл арқылы уақыттың бейнесін, шашыраған уақытты көреміз. Субъективтілік ешқашан біздікі болмайды, ол уақыт демек жан немесе рух, виртуалдық. Ақтуалдылық үнемі объективті, ал виртуалдылық субъективті: уақыт жағынан біз алдымен аффектіні сезіндік, аффектіге түсіп оны қабылдай отырып шегінен шығады; уақыттың анықтамасы – «өзіне қатысты аффектіге түседі».

Тараудың үшінші бөлімі:

Біз нағыз кристалдан не көреміз? Уақыт тежелген және түйінделген, сонымен қатар бөлінген. Макс Офюльстің «Лола Монтеc» (1955) фильміндегі flashback болуы мүмкін, flashback терең мағынаға ие болғанда қаншалықты екінші тәсіл болатынына дәлел ретінде осы бір фильмнің өзі жеткілікті (қажеттілік туындаған жағдайда). Өйткені есеп ақтуалды және аянышты осы шақпен (цирктін) бұрынғы керемет осы шақ туралы бейне-естеліктің байланысында емес. Оларды жадта жаңғыртуға әрине болады; сол бір терең тұңғықта уақыттың бөлінуі айшықталады, барлық осы уақытты кезегімен қойып – сондай-ақ барлық өткен шақты сақтайды және оларды виртуалды бейнелер немесе таза еске түсіру ретінде циркке орналастырады. Масайрап сандырақтаған күйінде төменге қарай жайылған шапитоның күмбезінен секіруге ұмтылғанда Лола Монтеcтің бұл бөлініуден өзінің басы айналады: барлық сцена Раймон Руссельге қымбат қауырсын қаламның линзасы арқылы көрсетіледі.

«Лола Монтеc» фильмінен үзінді

Ақтуалды және виртуалды екі бейненің бөлінуі мен дифференциациясы аяқталмаған күйі қалады, нәтижесінде пайда болған шеңбер бір бейнеден келесі бір бейнеге ауысуын жалғастырады. Бар болғаны бас айналу, бірқатар тербеліс. Сонымен қатар Ренуарда да «Кішкентай шырпы сағушы» фильмінен бастап, рождестволық шырша кристалмен безендірілген – «театрлықты таза күйінде» қалыптастыра отырып, автоматтар мен тірі жан иелері, заттар мен оның бейнелері қатар өмір сүру мен алмасудың тұйық шеңберіне енеді. Егер бейне тегіс және екіқырлы болуын тоқтатса не болады ал кадрдың тереңдігі үшінші жағын қосады ма? Дәл осы кадрдың тереңдігі, мысалы Ренуардың «Ойын ережесі» (1933) фильмінде енгізіледі, нәтижесінде айна бейнесінің сарқылмайтыны және қожайын мен қызметшінің, тірі тіршілік иесі мен автоматтың, театр мен шындықтың, ақтуалды мен виртуалдының арасындағы ұйқас жүйесі шығады. Сонда кадрдың тереңдігі сцена жоспарын ауыстыруға себепші болады.

«Ойын ережесі» фильмінен үзінді

Үлкен негізге сүйене отырып, біз Базен апарған терең кадр рөліне келуге тәуекел етпейміз. Тереңдік функциясы бейненің кристалға айналуынан шындықты абсорбтаудан тұрады, сонымен бірге ақтуалдыққа және виртуалдыққа өтеді. Ренуар мен Офюльстің кристалдары арасында айтарлықтай айырмашылықтың бар екенін айтуға болады. Ренуарда кристалл ешқашан жетілдірілген емес, онда әрдайым кемшіліктер кездеседі. Онда әрқашан сызат бар. Бұл кадрдың тереңдігін көрсетеді: кристалдың ішінде бірқатар шеңбер оралған, өйткені оның тереңдігінің арқасында «үшінші жағы» немесе үшінші өлшемі, жырақ арқылы, оның тұңғығынан ерекше нәрсе шығады. Жатық бейнені сипаттайтын, айнаға қатысты бұл қисынды, мәселен, «Алтын күйме» фильмінде бұл аса байқалмайды, ал кристалдан тұңғық арқылы ерекше нәрсенің шығатынын оның кадрының тереңдігі айқындай түседі, сол себепті оны көрсетеді. «Ойын ережесі» фильмінде адамзаттың ақтуалды бейнесі мен жан-жануардың виртуалды бейнесі, жанды тіршілік иелерінің ақтуалды бейнесі мен автоматтың виртуалды бейнесі, кейіпкердің ақтуалды бейнесі мен виртуалды бейнесі және оның мерекедегі рөлі, қожайынның ақтуалды бейнесі және оның виртуалды бейнесі қатар жүреді. Барлық бейне айна арқылы беріледі, оның тереңдігі қатаң орналастырылған.

«Ойын ережесі» фильмінен үзінді



Алайда кадрдың тереңдігі осы шеңберде қандай да бір тұңғықты қалдырады, сол арқылы жойылуы мүмкін: тұңғықта сызат пайда болады. «Кім ережеге сәйкес ойнамайды?» деген сұраққа адамдар әртүрлі жауап беретіні қызық, мысалы Трюффо ұшқышты атайды. Ал ұшқыш болса кристалдың ішінде жабық қалады, ол өз рөлінің тұтқыны, әрі әйел оған ұсыныс білдіргенде қашудан бас тартады. Бамберже байқағандай, ережеге бағынбайтын бір ғана кейіпкер сарайда тұру құқынан айырылған, дей тұрғанмен аң аулайтын алқапты күзетуші «фонында», сол жердің тұрғыны болып қала береді, ішкі, сыртқы жағынан да бейнесі немесе екіншісі жоқ жалғыз кейіпкер. Сарай территориясына тыйым салғанына қарамастан басып кіріп, қызметші-браконьерді қуып, жаңылысып ұшқышты өлтіреді, жарықшақталған кристалды мылтықпен атып сындырып, тұйық шеңберді бұзады. «Ойын ережесі» Ренуардың ең керемет фильмдерінің бірі, бірақ оның басқа көрінісіне кілті жоқ. Ол пессимизмге толы, әрі оның әдісі – зорлық-зомбылық. Сонымен қатар, ол Ренуардың жалпы идеясына озбырлық жасайды, кристалл немесе сцена шектелмейді жалпы театрланған көріністе шындықты абсорбциялайды, актуалды және виртуалды бейнелер шеңберінде тұйықталады. Кристалдан бір нәрсе шығу керек, дәл сол нәрсе Шындық, басым әрі актуалды, әрі виртуалды болады – алайда бұл ешқандай күштеусіз және эксперименттік зерттеу жолымен жүреді. Шеңбер рөлді «өлшеуге» арналған секілді, Ренуардың кейіпкері өздеріне лайықты рөлді тапқанға дейін кез келген рөлді ойнауға ұмтылатын тәрізді, бұл «сүзгіден өткен» шындыққа тап болу үшін қашудан құтқарады. Шеңбер немесе хормен жүру тұйық емес, өйткені олар селективті және әр жолы олардан жеңгендер шығады. Кейде Ренуарды мизансценадағы секілді актерлармен жұмысына байланысты, суырып салма мен «қолөнер бұйымына» бейімдігі бар деп сынайды. Алайда бұл планды сценамен алмастыра алатын шығармашылық белгі ғой.

«Қала сыртындағы серуен» фильмінде көшіп келген отбасын екі кейіпкер терезеден андиды, оның әрқайсысы өзінің рөлін атқарады; оның бірі – арсыз, екіншісі сезімтал, кінәмшыл адам. Дегенмен, қозғалыс өзенге ауысқанда өмірлік сынақ кейіпкерлердің шынайы бет-бейнесін ашып береді, арсыз деп отырғанымыз адамгершілігі бар адам болып, ал сезімтал деген адамымыз нағыз азғындалған нақұрыстың өзі болып шығады. Кристалдан немесе терезе арқылы біз екібағыттағы қозғалыстың уақытын көреміз: ол бірін екіншісімен алмастырып, болашаққа ұмтыла отырып, барлық осы шақты өзіне қарай тартады, – сондай-ақ қараңғы терең тұңғыққа салып барлық өткенді сақтайды. Офюльстің бөлінуі мен дифференциациясы соңына дейін жүзеге аспайды, себебі оның фильмдерінде уақыт өтіп кетеді, ал оның екі аспектісі шеңбер бойымен қозғала отырып, бір-бірін жандандырады, оның полюсін тоқтаусыз қуаттайды әрі келешек жолына тосқауыл болады. Енді керісінше екі тенденцияның бірі сызат арқылы кристаллдан шыққан жағдайда ғана бөліну соңына дейін баруы мүмкін. Актуалдық пен виртуалдықтың ажырамайтындығынан өзге айырмашылық шығады: жаңа бұрын болмаған шындық туындайды. Барлық өткен шақ қайтадан кристалдан табылады әрі сонда қала береді: олар кейіпкерлер жүйелі түрде байқап көретін қатып қалған, сірескен, қозғалмайтын, дайын және көпшілікке ортақ рөлдердің жиынтығы – онда өліктің рөлі, не болмаса ажалдың рөлі, Бергсон жазған (мысалы бұл «Ойын ережесі» фильмінде сарайда және «Ұлы иллюзия» фильмінде қамалда болады) еске түсірудің қанқұйлы биін (данс-макабр) атап өтуге болады.

«Ойын ережесі» фильмінен үзінді

Бұл қаһармандық рөлдері болуы мүмкін – мысалы, әскерде соғысқа қатысқан екі офицер алғашқы махаббатты бастарынан кешкендей таңғаларлық ескірген салт-жораға сәйкес әрекет етеді: дегенмен олар оған душар болды, немесе еске түсіру барысында тап болды. «Шақ келетінін көрмей» рөл бітпейді.

Ол бірінің артынан бірі өтіп жатқан және бір-бірін ауыстыратын қазіргі уақытпен байланысты басқа үрдіс сахнадан шығып, болашаққа ұмтылу үшін, шашыраңқы өмірден болашақты құру үшін қажет. Мұндағы эпизод, егер екі қашқынның біреуі жолдасын құрбан етсе ғана аман қалуы мүмкін. Гарриет аман қалады өйткені алғашқы махаббат ойынындағы рөлінен бас тарта алды. Судан аман қалған Будюді судың өзі құтқарады, өйткені кітап дүкені қожайынының әйелі туралы іштей жеке арманымен жүздескенде ол кезекті рөлдерінен бас тартады. Біз өмірге бойлау үшін театрдан шығамыз, бірақ біз одан білдірмей шығамыз; бізді судың ақырын ағысы, яғни уақыт алып кетеді. Дәл театрдан шығар алдында уақыт болашақты өзіне және бізге береді. Осы тұста өмір қайдан басталады деген маңызды сұрақ туындайды: Кристалдың ішінен уақыт екі қозғалыспен дифференциацияланған, оның біреуі ғана болашақ пен бостандықтан нәр алған, кристалдан шығу қажет дейтін оның басты шарты. Сонда ғана шындық туындайды, сол кезде ғана актуалдық пен виртуалдыққа, осы шақ пен өткенге үнемі жүгінуден қашып құтылуға болады.



Кітап: Кино 2: бейне – уақыт
Дәріс: Уақыт кристалы (2-ші жалғасы)
Дәріс авторы: Әсет Құранбек

Дәріс тақырыбы бойынша қосымша дереккөздері:

1. Гваттари Ф. Делез Ж. «Что такое философия?»,
2. «Институт экспериментальной социологии», Москва Издательство -АЛТЕИЯ-, Санкт-Петербург, 1998.
3. Базен А. Что такое кино? М.: Искусство, 1972.
4. Бергсон А. Материя и память. – Минск: Харвест, 2001. – 1408 с.
5. Аронсон О. Язык времени. Вступление к книге Делез Ж. Кино. М.: «Ад Маргинем, 2004. – С.9-20.