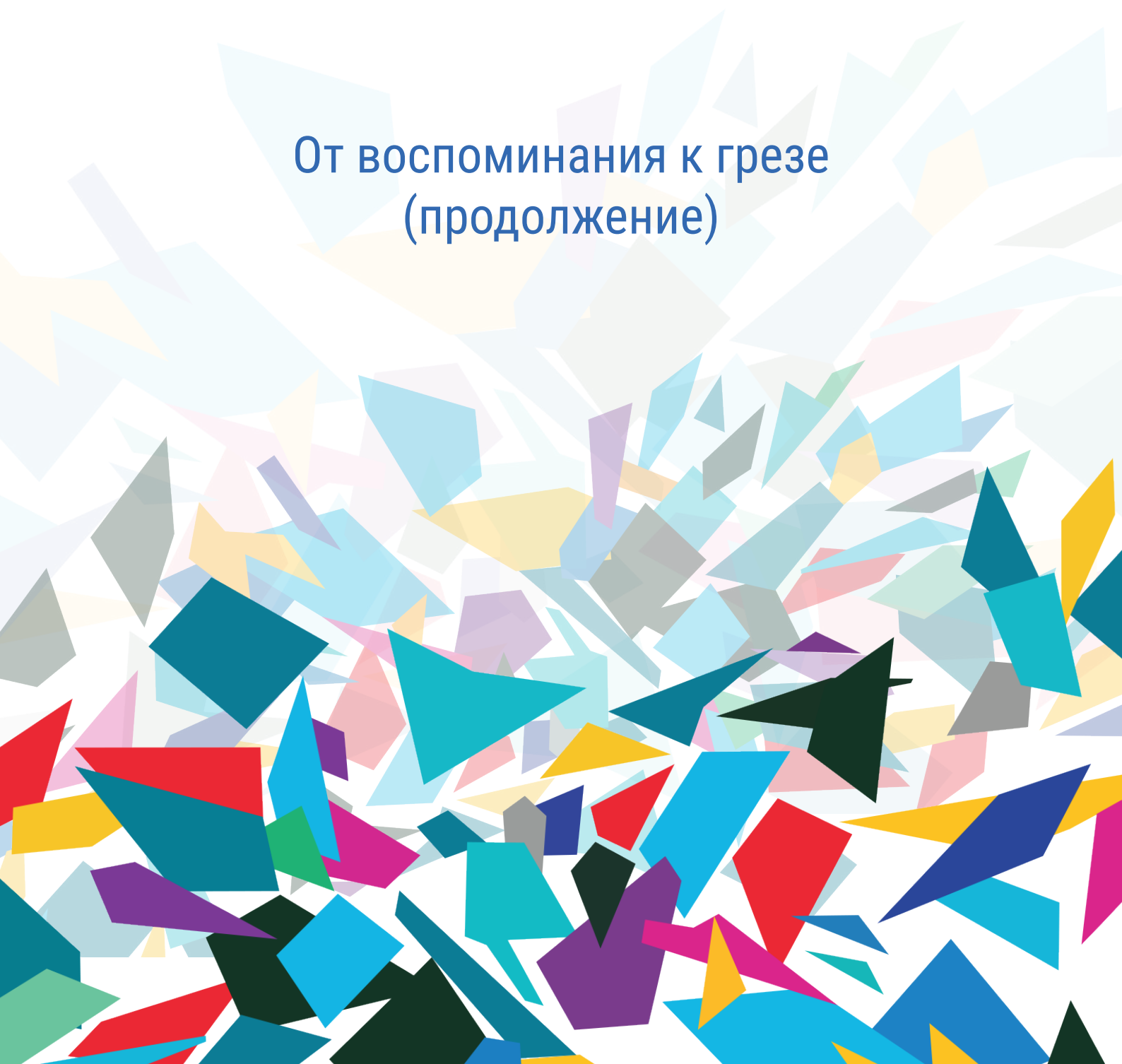


## КИНО 2: ОБРАЗ – ВРЕМЯ

От воспоминания к грезе  
(продолжение)





### Фильмы:

«Восемь с половиной» Феллини  
«Любовное настроение» Карвая  
«Антракт» Клера  
«Андалузский пес» Бунюэля  
«Завороженный» Хичкока

### Основные идеи:

1. Европейское кино видело здесь как средство нарушения «американских» границ образа-действия, так и проникновение в тайну времени и объединения образа, мысли и камеры в одной и той же «автоматической субъективности», противопоставленной чересчур объективной концепции американцев.
2. Бергсоновская теория сновидений доказывает, что спящий ни в коей мере не замкнут на ощущениях внешнего и внутреннего мира. Тем не менее, он завязывает их отношения, но уже не с конкретными образами-воспоминаниями, а с текучими и растяжимыми полотнищами прошлого, которые поддаются лишь весьма приблизительному или «плавающему» регулированию.
3. Анаморфоз — это конструкция, созданная таким образом, что в результате оптического смещения некая форма, недоступная поначалу для восприятия как таковая, складывается в легко прочитаемый образ. Удовольствие состоит в наблюдении за тем, как образ неожиданно появляется из ничего поначалу не говорящей формы.
4. Серия разбросанных образов, формирующих большой круг, так что каждый из этих образов становится виртуальностью по отношению к актуализующемуся другому, — и так до того, пока все они вместе не достигнут скрытого ощущения, всегда сохранявшего важность для подсознания героя, — и это ощущение смертоносного аттракциона.
5. Но на оптико-звуковую ситуацию реагирует теперь не персонаж, а движение мира, замещающее собой собой движения у персонажа.

В данной лекции мы продолжим разговор о «кругах» Бергсона и как формируется в кино так называемые «грезы».

Европейское кино весьма рано столкнулось с таким рядом феноменов, как амнезия, гипноз, галлюцинации, бред, видения умирающих, а в особенности — наваждение и грезы. Это был важный аспект советского кинематографа и его временных союзов то с футуризмом, то с конструктивизмом, то с формализмом; это было существенно и для немецкого экспрессионизма и его временных союзов с психиатрией и психоанализом, а также для французской школы и ее временного союза с сюрреализмом.

Европейское кино видело здесь как средство нарушения «американских» границ образа-действия, так и проникновение в тайну времени и объединения образа, мысли и камеры в одной и той же «автоматической субъективности», противопоставленной чересчур объективной концепции американцев. Общая черта всех этих состояний в том, что персонаж не может противостоять визуальным и звуковым ощущениям (или даже тактильным, кожным и кинестетическим), которые утратили свое моторное продление. Это может быть пограничной ситуацией, угрозой или следствием катастрофы, но также и более банальными состояниями сна, грезы или нарушения внимания. Однако эти актуальные ощущения и перцепции все же оторваны как от узнавания при помощи памяти, так и от моторного узнавания: ни одна детерминированная группа воспоминаний не может им соответствовать, а также «прилаживаться» к оптико-звуковой ситуации. Но их отличительная черта — целая временная «панорама», неустойчивое множество «плавающих» воспоминаний, образов прошлого вообще, проносящихся с головокружительной скоростью, как будто время обрело какую-то глубинную свободу. Дело выглядит так, словно моторной немощи персонажа теперь отвечает тотальная и анархическая подвижность прошлого. Наплывы и кадры поверх кадров становятся «разнузданными».

То же самое можно сказать о демонстрации грезы или крайней сенсомоторной расслабленности: чисто оптические или звуковые перспективы безучастно продемонстрированного настоящего сохраняют связи лишь с бессвязным прошлым, с неясными воспоминаниями детства, фантазмами, впечатлениями *déjà-vu*. Именно это составляет наиболее непосредственное или очевидное содержание фильма Феллини «8 1/2»: начиная от перенапряжения и падения давления у героя и до последнего панорамного видения, через



кошмар подземелья и человека — майского жука, появляющегося в начале фильма.

*Фрагмент из фильма «8 с половиной»*

Бергсоновская теория сновидений доказывает, что спящий ни в коей мере не замкнут на ощущениях внешнего и внутреннего мира. Тем не менее, он завязывает их отношения, но уже не с конкретными образами-воспоминаниями, а с текучими и растяжимыми полотнищами прошлого, которые поддаются лишь весьма приблизительному или «плавающему» регулированию. Если мы обратимся к предыдущей схеме Бергсона, то увидим, что мечта представляет собой наиболее обширный из всех кругов или же их «крайнюю оболочку». Это уже не сенсомоторная связь, присущая образу-действию и работавшая в привычном узнавании, — но это и не переменные круги перцепции-воспоминания, замещавшие ее при узнавании внимательном; это, скорее, слабая и дезинтегрированная связь между оптическим (или звуковым) ощущением и панорамным видением, между каким угодно сенсорным образом и тотальным образом-грезой.

*Фрагмент из фильма «Любовное настроение»*

Как наиболее точно определить различие между образом-воспоминанием и образом-грезой? Мы исходим из образа-перцепции, а он, по природе своей, актуален. То, что Бергсон называет «чистым воспоминанием», обязательно является виртуальным образом. Но в первом случае само воспоминание становится актуальным в той мере, в какой его вызывает образ-перцепция. Случай грезы обладает двумя значительными отличиями. С одной стороны, перцепции грезящего продолжают существовать, но в диффузном состоянии праха внешних и внутренних актуальных ощущений, которые сами по себе не схватываются, а от сознания ускользают. С другой же стороны, виртуальный образ актуализуется не непосредственно, а в другом образе, — а тот сам играет роль виртуального образа, актуализующегося в третьем, и так до бесконечности: греза — это не метафора, а серия анаморфозов, вычерчивающих весьма большой круг. Эти два свойства связаны между собой.

**Анаморфоз** — это конструкция, созданная таким образом, что в результате оптического смещения некая форма, недоступная поначалу для восприятия как таковая, складывается в легко прочитываемый образ. Удовольствие состоит в наблюдении за тем, как образ неожиданно появляется из ничего поначалу не говорящей формы.

Когда спящий предается актуальному ощущению светящейся зеленой поверхности, продырявленной белыми пятнами, то присутствующий в его душе грезовидец может увидеть образ усыпанного цветами луга, — однако последний актуализуется не иначе, как уже становясь образом бильярда с шарами, — а тот актуализуется, лишь становясь, в свою очередь, чем-нибудь еще. И это не метафоры, а становление, которое может продолжаться бесконечно. Например, в «Антракте» Рене Клера пачка танцовщицы, показываемая снизу, «распускается, как цветок», а цветок «открывает и закрывает свой венчик, расширяет лепестки, удлиняет тычинки», а затем переходит в раздвигающиеся ноги танцовщицы; огни города становятся «кучей зажженных сигарет» в волосах мужчины, играющего в шахматы; а сигареты, в свою очередь, превращаются в «колонны греческого храма, а потом — многоэтажного дома, тогда как сквозь шахматную доску просвечивает площадь Согласия».

*Фрагмент из фильма «Антракт» Рене Клера*

В «Андалузском псе» Бунюэля образ острого облака, режущего луну, актуализуется, но проходя через образ режущей глаз бритвы и сохраняя тем самым роль виртуального образа по отношению к следующему. Клок волос становится ежом, который превращается в округлую шевелюру, а затем — в кружок праздношатающихся.

*Фрагмент из «Андалузского пса»*

А в фильме Хичкока «Завороженный» настоящая греза появляется не в последовательности в духе картин Дали, но распределена по отдаленным друг от друга элементам: это зубцы вилки на скатерти,



становящиеся полосками на пижаме, а затем превращающиеся в полоски белого покрывала, которое трансформируется в расширяющееся пространство умывальника, подхваченное увеличивающимся стаканом молока, а тот, в свою очередь, преобразуется в заснеженное поле, расчерченное параллельными лыжнями.

*Фрагмент из «Завороженный»*

Серия разбросанных образов, формирующих большой круг, так что каждый из этих образов становится виртуальностью по отношению к актуализующемуся другому, — и так до того, пока все они вместе не достигнут скрытого ощущения, всегда сохранявшего важность для подсознания героя, — и это ощущение смертоносного аттракциона. Представляется, что образы-грезы также обладают двумя полюсами, которые можно отличить друг от друга по их техническому производству. Один создается средствами обильными и громоздкими: это и наплыв, и наложение кадра на кадр, и декадрирование, и сложные передвижения камеры, и особые эффекты, и лабораторные манипуляции, — причем все это движется в сторону абстрагирования и тяготеет к абстракции. Другой, наоборот, можно назвать весьма трезвым, и оперирует он простыми кадрами или монтажными стыками, напоминающими постоянные сбой механизма, — они-то и «творят» грезу, хотя предметы остаются в прежнем виде. Техника такого образа всегда отсылает к метафизике воображения: это нечто вроде двух способов представления — как перейти от одного образа к другому.

Каким бы ни был избранный полюс, образ-греза всегда подчиняется одному и тому же закону: большой круг, где каждый образ актуализует предыдущий и актуализуется в последующем, чтобы в конечном счете вернуться к вызвавшей его ситуации. Стало быть, он, как и образ-воспоминание, не обеспечивает неразличимости реального и воображаемого. Образ-греза подчиняется таким условиям, которые предназначают грезу грезовидцу, а осознание грезы (реальность) — зрителю. Бастер Китон намеренно подчеркивает этот разрыв, устранив кадр, напоминающий экран, так, что герой переходит из полутьмы зала в сияющий мир экрана... Возможно, существует способ преодоления этого разрыва в большом круге через состояния мечтаний, грез наяву, остранения или феерии.

Мишель Девийе предложил весьма интересное понятие «имплицированной грезы». Хотя оптико-звуковой образ и оторван от его моторного продления, теперь он уже не компенсирует эту утрату, вступая в отношения с эксплицитными образами-воспоминаниями или образами-грезами. Попытавшись определить это состояние имплицированной грезы сами, мы скажем, что оптико-звуковой образ теперь продлевается в движении мира. Мы имеем дело с возвращением к движению (откуда опять же его недостаточность). Но на оптико-звуковую ситуацию реагирует теперь не персонаж, а движение мира, замещающее собой сбой движения у персонажа. Получается своего рода «обмирщение», деперсонализация или, так сказать, прономинализация (сведение к местоименной форме) утраченного или затруднительного движения. Так, дорога скользит сама по себе. Испуганный ребенок не может убежать при виде опасности, но вместо него в бегство пускается мир и уносит его с собой, словно на ковре-самолете. Персонажи не движутся, но — словно в мультфильме — камера заставляет двигаться дорогу, по которой они перемещаются, «неподвижные, но большими шагами». Мир берет на себя движение, которое субъект уже не может или вообще не может осуществить. Это виртуальное движение, но актуализуется оно ценой расширения всего пространства и растягивания времени. Следовательно, это граница самого большого круга. Разумеется, такие феномены появляются уже в сновидениях: так, во сне из фильма Бунюэля «Забутые» Богоматерь появляется около куска мяса, а ребенка что-то медленно влечет к этому куску, хотя он на него и не набрасывается; в кошмаре из «Призрака» Мурнау грезящий гонится за каретой, но его толкают тени преследующих его домов. Нам представляется, что эксплицитная греза содержит или сохраняет эти движения мира, которые, напротив, высвобождаются в грезе имплицированной.

Одним из первых великих фильмов, разрабатывающих эту тему, был «Падение дома Эшеров» Эпштейна: оптические перцепции вещей, ландшафтов и мебели продлеваются в до бесконечности растягиваемые жесты, которые обезличивают движение. Замедленная съемка освобождает движение от движущегося тела, превращая его в скольжение мира, скольжение ландшафта — и так до самого заключительного падения дома. «Питер Иббетсон» Хатауэя — фильм не столько об американской мечте, сколько о мечте имплицированной, кульминация которой наступает в сцене камнепада и рушащегося замка, построенного из облаков. В единственном фильме Лаутона, «Ночь охотника», мы видим, как за детьми гонится проповедник; сам же он лишен собственного «преследовательного» движения, зато виден его громадный



силуэт, напоминающий китайскую тень, — тогда как вся Природа участвует в этом бегстве детей, при том, что лодка, в которой они пытаются укрыться, кажется неподвижным пристанищем на плавучем острове или ковче-самолете. В большинстве своих фильмов Луи Малль более или менее сознательно использовал движение мира; отсюда фееричность его творчества: ударившая молния в фильме «Любовники» сливается с продолжением парка, а луна — с лодочной прогулкой; сама пластика тел выстраивается в одну цепь с движениями мира. Еще в «Лифте на эшафот» именно остановка лифта замедлила движение убийцы, заменив его движениями мира, в которые оказались вовлечены другие персонажи.

Во всем сказочном кино эти «обмирщенные», обезличенные и прономинализованные движения с замедленной или ускоренной съемкой, а также с инверсиями, объясняются как самой Природой, так и ухищрениями и специально изготовленными объектами. Искусственную и инвертированную феерию смонтировал еще Л'Эрбье в «Фантастической ночи», чтобы продлить сон якобы спящего. Что же касается неореализма, то он не отрекается от собственных целей, а, наоборот, остается им верен, продлевая оптико-звуковые ситуации в искусственных — и все-таки космических — движениях, увлекающих за собой персонажей: мы имеем в виду не только феерию Де Сики из фильма «Чудо в Милане», но и разнообразные парки аттракционов у Феллини, с самодвижущимися тротуарами, тобогганами, туннелями, эскалаторами, фейерверками и большими зигзагами, которые «должны подвести посетителя, наблюдающего за особым пространством-временем к иному пространству-времени, также автономному».

#### *Фрагмент из фильма «Восемь с половиной»*

Именно Винсент Миннелли — режиссер известных мюзиклов — обнаружил, что танец не только сочетает свои образы с текучим миром, но существует столько же миров, сколько и образов: «Каждый образ, — писал Сартр, — окружает себя атмосферой некоего мира». Множественность миров представляет собой первое открытие Миннелли, свидетельствующее о его астрономическом положении в кинематографе. Но тогда как переходить от одного мира к другому? И вот второе открытие: танец — это уже не только движение мира, но и переход из одного мира в другой, вход в другой мир, взлом его ворот и разведка. Речь больше не идет о переходе из одного обобщенного реального мира в частные призрачные миры, поскольку единственный реальный мир уже предполагал бы некие сходни, которые не даны нам в мирах, состоящих из образов грез, — как это происходит в инверсии из фильма «Бригадун», где мы видим реальность, от которой нас отделяет бессмертная и закрытая деревня, лишь при наезде камеры с громадной высоты. Каждый из миров Миннелли и каждая его греза замкнуты в себе, и они замыкают в своих пределах все, что содержат, включая самого грезящего. В каждом мире есть свои сомнамбулы-пленники, свои женщины-пантеры, свои стражницы и свои сирены. Каждый декор достигает наибольшей мощи и становится чистым описанием мира, вытесняющим саму ситуацию. Цвет представляет собой грезу, но не потому, что греза показывается в цвете, а оттого, что цвета у Миннелли имеют высокую абсорбирующую, едва ли не пожирающую функцию. Стало быть, можно просочиться и абсорбироваться, но не погибнуть и не попасться. Танец — теперь не движение из мечты, вычерчивающее некий мир; он углубляется и «удваивается», становясь единственным средством входа в иной мир, т. е. в мир другого, в грезу или прошлое другого. «Иоланда и вор» и «Пират» — два крупных успеха; в этих фильмах Астер, а потом и Келли, входят в грезу девочки, подчас подвергаясь смертельной опасности. И во всех иных своих фильмах, не музыкальных, но просто комедиях или драмах, Миннелли чувствует необходимость отыскать эквивалент танца и песни, который всегда вводит одного персонажа в грезу другого. Так, в фильме «Подводное течение» молодая женщина под мелодию Брамса опускается в самые низины кошмара своего мужа, чтобы достичь нереальной любви неведомого ей брата и тем самым перейти из одного мира в другой. Можно вспомнить и символизирующий движение мира эскалатор, в фильме «Часы» ломающий каблук девочки и уносящий ее в сон наяву, который видит получивший увольнение солдат. В грандиозном фильме «Четыре всадника Апокалипсиса» тяжелый галоп всадников и ужасное воспоминание отца, сраженного молнией, понадобились для того, чтобы вырвать эстета из его грезы и провести его через обобщенный кошмар войны. Значит, реальность с необходимостью мыслится то как самое дно кошмара, когда герой умирает оттого, что становится узником сна Другого (и не только в «Четырех всадниках», но и в фильме «Бригадун» мы видим смерть того, кто пытается из этого сна вырваться); то как взаимное согласие сновидений, когда, следуя правилу счастливого конца, каждый из героев обретает себя, абсорбируясь в собственный сон (так происходит в «Прекрасной жене», где танцор примиряет два воюющих мира).

Отношение «декор-описание» и «движение-танец» предстает уже не как у Донена, для которого



было характерно отношение плоского вида к разворачивающемуся пространству, - но как отношение абсорбирующего мира к переходу из одного мира в другой, улучшающему или ухудшающему ситуацию. Нигде в такой степени, как в фильмах Миннелли, музыкальная комедия не приближалась к тайне памяти, грезы и времени, как к точке неразличимости реального и воображаемого. Необычная и чарующая концепция сновидения, где сновидение является тем более имплицитным, что оно всегда отсылает к сновидению другого, или же, как в шедевре этого режиссера «Мадам Бовари», само наделяет свою реальную тему ненасытной и безжалостной мощью.

Возможно, жанр бурлеска, возрожденный Джерри Льюисом, во многом обязан своим успехом музыкальной комедии. Можно кратко перечислить последовательность периодов развития бурлеска: все началось с чрезмерного преувеличения сенсомоторных ситуаций, когда цепочки каждой представляли в гротескном и ускоренном виде, а также продлевались до бесконечности, — а пересечения и столкновения между их самостоятельными причинными сериями множились, формируя разбухающую совокупность.

Новый бурлеск исходит уже не из «производства» энергии самим персонажем; некогда эта энергия непрерывно распространялась и усиливалась. Этот жанр рождается благодаря тому, что персонаж (невольно) попадает в энергетический пучок, который уносит его и как раз и формирует новое движение мира, новую манеру танца, новый вид модуляции: «волновое движение слабой амплитуды заменяет тяжеловесную механику и размах жестов». Вот единственный случай, позволяющий нам заявить, что Бергсон устарел: комическое теперь рождается не из механики, накладываемой поверх живого, а из движения мира, которое уносит и засасывает живое.

#### **Дополнительные источники по теме лекции:**

1. Федерико Феллини. Феллини о Феллини : статьи, интервью, воспоминания, сценарии: «8/1/2», «Рим», «Джинджер и Фред». — Москва: Радуга, 1984. — 487 с. — ISBN ISBN 5-05-002304-1.
2. Федерико Феллини, Шарлотта Чэндлер. Мой трюк — режиссура. — Радуга.
3. Бергсон А. Материя и память. – Минск: Харвест, 2001. – 1408 с.
4. Аронсон О. Возвращение философии. Логика кино по Жиллю Делезу. – М.: Киноведческие записки № 46, 2000.