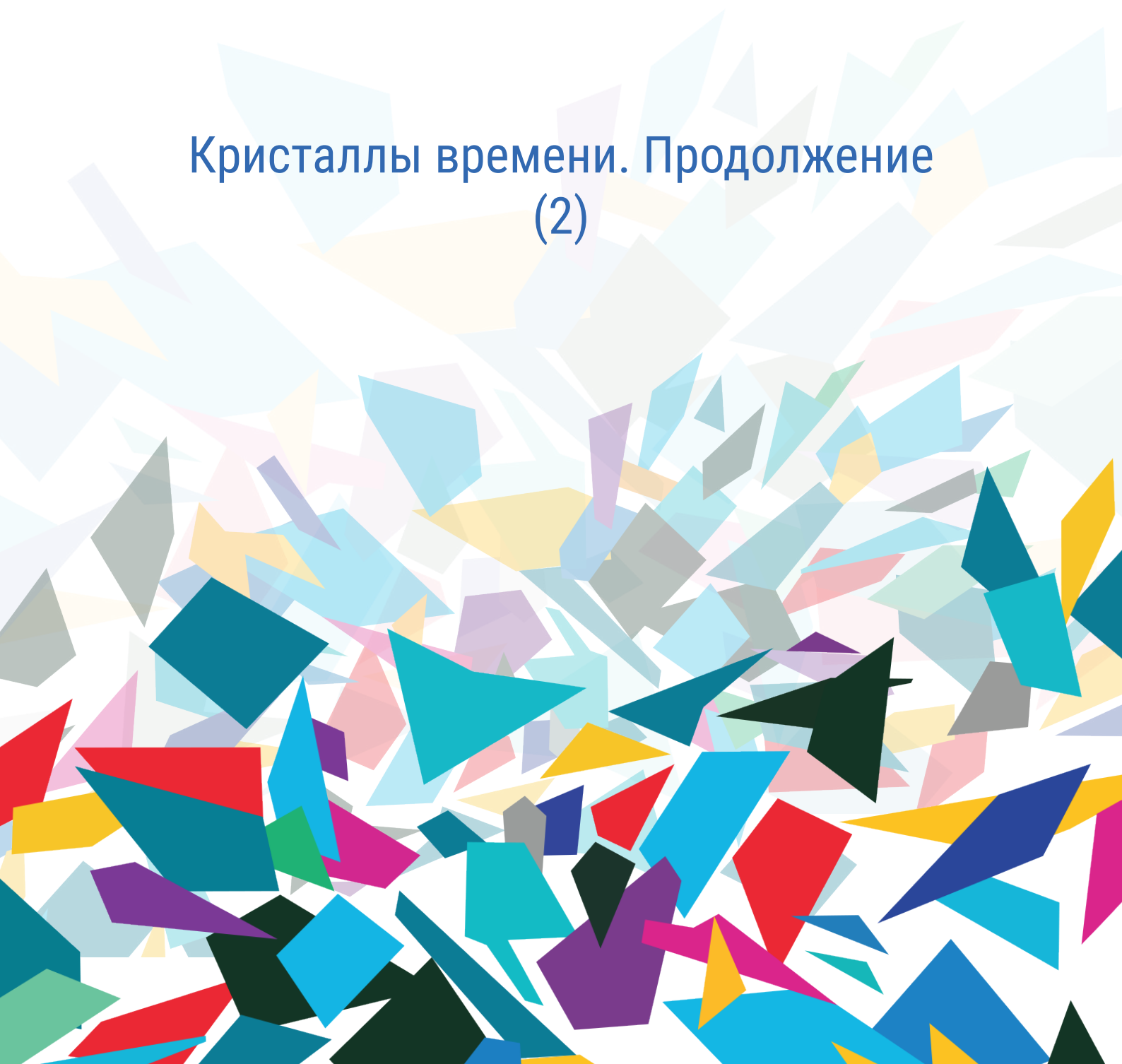


КИНО 2: ОБРАЗ – ВРЕМЯ

Кристаллы времени. Продолжение
(2)





Фильмы:

«Лола Монте» Офюльса
«Правила игры» Ренуара

Основные идеи:

1. Согласно Бергсону, «парамнезия» (иллюзия *déjà-vu* или уже пережитого) как раз и существует только для того, чтобы дать ощутить эту очевидность: существует некое воспоминание о настоящем, современное самому настоящему и «прилегающее» к нему.
2. Бергсон называет виртуальный образ «чистым воспоминанием» для того, чтобы лучше отличить его от ментальных образов, образов-воспоминаний, грез или мечтаний.
3. Виртуальный образ (чистое воспоминание) не является ни психологическим состоянием, ни сознанием: он существует за пределами сознания, во времени.
4. Образ-кристалл обладает двумя следующими аспектами: внутренним пределом всех относительных кругов, но также и внешней, переменной и деформируемой оболочкой, находящейся у пределов мира и даже за пределами мировых движений.
5. Настоящему необходимо раздваиваться, следуя по двум несходным направлениям, одно из которых устремляется в будущее, а другое падает в прошлое.

Хотя образ-кристалл может иметь множество четко выделяемых элементов, его несократимость состоит в нераздельном единстве актуального образа и «относящегося к последнему» образа виртуального. Но что такое этот виртуальный образ, слившийся с актуальным? И что это за двухкомпонентный образ? Этим вопросом непрестанно задавался Бергсон, искавший на него ответ в бездне времени. Актуальное всегда является неким настоящим. Но ведь настоящее изменяется или проходит. Мы всегда можем сказать, что оно становится прошлым, когда его больше нет, когда его заменяет новое настоящее. Но это не означает ровно ничего. Надо полагать, настоящее проходит ради того, чтобы пришло новое настоящее; надо полагать, что оно проходит в то самое время, когда оно является настоящим, когда оно присутствует. Следовательно, образ должен быть в настоящем и в прошлом, еще присутствующем и уже прошедшем — и все это сразу, в одно и то же время. Если бы он не был уже в прошлом во время собственного присутствия, настоящее никогда бы не прошло. Прошлое не приходит на место настоящего, которого уже нет; прошлое сосуществует с настоящим, каким оно было. Настоящее — это актуальный образ, а его современное ему прошлое — образ виртуальный, образ в зеркале. Согласно Бергсону, «парамнезия» (иллюзия *déjà-vu* или уже пережитого) как раз и существует только для того, чтобы дать ощутить эту очевидность: существует некое воспоминание о настоящем, современное самому настоящему и «прилегающее» к нему, словно роль к актеру.

«По мере того, как наше актуальное существование разворачивается во времени, оно тем самым дублируется еще и неким виртуальным существованием, подобным образу в зеркале. Следовательно, каждый момент нашей жизни обладает двумя аспектами: он является и актуальным, и виртуальным; с одной стороны, это перцепция, а с другой — воспоминание <...> Того, кто осознает непрерывное удвоение собственного настоящего на перцепцию и воспоминание <...>, можно сравнить с актером, играющим свою роль автоматически — слушая себя и наблюдая за своей игрой». Если Бергсон называет виртуальный образ «чистым воспоминанием», то это для того, чтобы лучше отличить его от ментальных образов, образов-воспоминаний, грез или мечтаний, ибо есть риск, что мы его с ними спутаем. Ибо на деле последние образы являются хотя и виртуальными, но актуализованными или актуализующимися в сознаниях или психологических состояниях. И они актуализуются обязательно по отношению к новому настоящему, к другому настоящему, нежели то, чем были они сами: отсюда возникают более или менее крупные круги, вызывающие в памяти ментальные образы в зависимости от требований нового настоящего, которое определяется как последующее по отношению к прежнему и которое определяет прежнее как предыдущее согласно закону хронологической последовательности (стало быть, образ-воспоминание датируется). И наоборот, виртуальный образ в чистом состоянии определяется в зависимости не от нового настоящего, по отношению к которому этот образ можно считать (относительно) прошлым, — но в зависимости от настоящего актуального, чьим прошлым он является — абсолютно и одновременно: будучи конкретным, он все же не принадлежит «прошлому вообще», в том смысле, что он пока не датирован. Будучи чистой виртуальностью, он не должен актуализоваться, поскольку строго коррелирует с актуальным образом,



вместе с которым составляет наименьший круг, служащий основой или «острием» для всех остальных. Это виртуальный образ, который вместо того чтобы актуализоваться или иметь необходимость актуализоваться в ином актуальном образе, соответствует «своему» актуальному образу. Этот круг «актуальное-виртуальное» образуется прямо на месте, а не посредством актуализации виртуального, зависящей от перемещения актуального. Это образ-кристалл, а не органический образ. Виртуальный образ (чистое воспоминание) не является ни психологическим состоянием, ни сознанием: он существует за пределами сознания, во времени, и нам так же ни к чему доказывать виртуальное присутствие чистых воспоминаний во времени, как и актуальное существование не воспринимаемых объектов в пространстве.

Образ-кристалл обладает двумя следующими аспектами: внутренним пределом всех относительных кругов, но также и внешней, переменной и деформируемой оболочкой, находящейся у пределов мира и даже за пределами мировых движений. Микроскопический зародыш кристалла и гигантская кристаллизуемая вселенная — все включено в потенцию расширения множества, образуемого зародышем и вселенной. Воспоминания, грезы и даже миры представляют собой не более чем внешне соотносимые круги, зависящие от вариаций этого Целого. Это степени или разновидности актуализации, ступенчато располагающиеся между двумя высшими точками актуального и виртуального: актуальное и его виртуальное на малом круге, расширяющиеся виртуальности внутри углубляющихся кругов. И малый внутренний круг сообщается с глубинами непосредственно, сквозь круги, являющиеся лишь относительными.

Образ-кристалл образуется посредством наиболее фундаментальной операции, проводимой временем: поскольку прошлое складывается не после настоящего, каким оно было, но одновременно с ним, необходимо, чтобы в каждое мгновение время удваивалось на настоящее и прошлое, которые отличаются друг от друга по природе, - или, иными словами, настоящему необходимо раздваиваться, следуя по двум несходным направлениям, одно из которых устремляется в будущее, а другое падает в прошлое. Необходимо, чтобы время раскалывалось в тот момент, когда оно выдвигает себя или же разворачивается: оно разделяется на два асимметричных потока, так что через один из них проходит перед нами все настоящее, тогда как другой сохраняет все прошлое. В этой расколотости и состоит время, и ее-то мы и видим внутри кристалла. Образ-кристалл временем назвать еще нельзя, но сквозь кристалл мы видим время, вечные основы времени, время нехронологическое, Кронаса, а не Хронос. Это могущественная неорганическая Жизнь сжимает мир в своих тисках.

Визионер или ясновидящий — это тот, кто видит сквозь кристалл, и видит он разбрызгивание времени, в форме удвоения или раскола. Только, добавляет Бергсон — этот раскол никогда не доходит до конца. Фактически кристалл непрестанно обменивает между собой два составляющих его отчетливо выделяемых образа, актуальный образ проходящего настоящего и виртуальный образ сохраняющегося прошлого — отчетливо выделяемые и при этом неразличимые, и к тому же, тем более неразличимые, чем более отчетливо выделяемые, ибо нам не дано знать, который из них первый, а который - второй. Это неравный обмен, происходящий в точке неразличимости и формирующий образ со взаимозаменяемыми частями. Жизнь кристалла всегда происходит у предела, да и сам он - «ускользающий предел между ближайшим прошлым, которого уже нет, и ближайшим будущим, которого еще нет <...>, подвижное зеркало, непрерывно отражающее перцепцию в воспоминании». Следовательно, в кристалле мы видим удвоенность, которую сам кристалл непрестанно вращает вокруг своей оси, препятствуя ее завершению, ибо это — постоянное Отличие от самого себя, различие в процессе собственного творения, непрерывно вбирающее в себя отчетливо выделяемые термины ради того, чтобы непрерывно их отбрасывать и активизировать.

«Погружение в бездну не расщепляет единства, это может сделать внешнее отражение; будучи внутренним отсвечиванием, оно только и может, что единство раздваивать» и подвергать его «бесконечно возобновляемому и усиливающемуся процессу раскола». Образ-кристалл представляет собой точку неразличимости двух отчетливо выделяемых образов — актуального и виртуального, тогда как в кристалле мы видим олицетворенное время, малую толику времени в чистом состоянии, само различие между двумя образами, которое будет постоянно восстанавливаться. Кроме того, мы встретимся с разными состояниями кристалла в зависимости от процессов его формирования и фигур того, что мы в нем видим. Ранее мы анализировали элементы кристалла, но еще не его состояние; теперь же каждое из этих состояний мы можем назвать кристаллом времени.

Великие тезисы Бергсона о времени предстают в следующем виде: прошлое сосуществует с настоящим, каким оно было; прошлое сохраняется в себе, как прошлое вообще (нехронологическое); каждый момент



время расщепляется на настоящее и прошедшее, проходящее настоящее и сохраняющееся прошлое.

Бергсонизм часто сводят к идее о том, что длительность субъективна и образует нашу внутреннюю жизнь. И несомненно, Бергсону было необходимо выразиться именно так, по крайней мере для начала. Но постепенно он перешел к изложению совсем иного: единственной субъективностью является время, нехронологическое время, улавливаемое у его основ, — мы же располагаемся внутри времени, а не наоборот. То, что мы располагаемся внутри времени, выглядит как общее место; тем не менее, это парадокс самого высокого порядка. Время не располагается внутри нас, все происходит как раз наоборот, - и все же это интериорность, в которой мы существуем и изменяемся и по которой движемся. Бергсон гораздо ближе к Канту, нежели считал он сам: Кант определял время как форму интериорности в том смысле, что мы интериорны времени (только представлял эту форму Бергсон совсем иначе, нежели Кант). В романтическом творчестве первым, кто сказал, что не время интериорно нам, а мы интериорны времени, которое расщепляется, само по себе утрачивается и само собой обретается, проводит перед нами настоящее и сохраняет прошлое, был Пруст. В кинематографе существуют три фильма, показывающих наше бытие во времени и движение по его потоку, уносящему нас с собой, способствуя в то же время концентрации нашей личности и раздвижению ее рамок: это «Звенигора» Довженко, «Головокружение» Хичкока и «Люблю тебя, люблю...» Рене.

В фильме Рене тусклая гиперсфера кажется одним из прекраснейших образов-кристаллов, тогда как сквозь кристалл мы видим олицетворенное время, разбрызгивание времени. Субъективность никогда не бывает нашей, - это время, т. е. душа или дух, виртуальное. Актуальное всегда объективно, виртуальное же субъективно: во времени мы сперва ощутили аффект и лишь потом само время, чистую виртуальность, которая расщепляется, и, вызывая аффект, и его же воспринимая; определение времени — «аффект, вызываемый собой по отношению к себе».

Третья часть главы:

Так что же мы видим в совершенном кристалле? Время, уже свернутое и закругленное, но одновременно и расколотое. В «Лоле Монте» (1955) Макса Офюльса могут быть и flashback'и, и все же одного этого фильма достаточно для подтверждения (если возникнет необходимость) того, до какой степени flashback является второстепенным приемом, имеющим смысл лишь тогда, когда он обслуживает нечто более глубокое. Ибо в счет идет не связь актуального и жалкого настоящего (цирка) с образом-воспоминанием о давних великолепных настоящих. Воскрешение их в памяти, конечно, имеется; но вот на большей глубине открывается расщепление времени, проводящее чередой все настоящие времена и заставляющее их стремиться в цирк как в собственное будущее, — но также и сохраняющее все прошедшие времена и помещающее их в цирк в качестве виртуальных образов или чистых воспоминаний. Сама Лола Монте ощущает головокружение от этой расщепленности, когда в пьяном бреду пытается броситься из-под купола шапито в раскинутую внизу маленькую сеть: вся сцена показана как бы сквозь линзу перьевой ручки, столь дорогой Раймону Русселю.

Фрагмент из фильма «Лола Монте»

Расщепление и дифференциация двух образов — актуального и виртуального — остаются незавершенными, поскольку возникающий в результате круг продолжает отсылать нас от одних образов к другим. Произошло всего лишь головокружение, некое колебание. Также и у Ренуара, начиная с «Маленькой продавщицы спичек», где рождественская елка украшена кристаллами, — автоматы и живые существа, предметы и их отражения вступают в замкнутый круг сосуществования и обмена, формирующий «театральность в чистом виде». Но что будет, если образ перестанет быть плоским и двугранным, а глубина кадра присовокупит к нему как бы третью сторону? Именно глубина кадра, например, в «Правилах игры» (1933) Ренуара, обеспечивает взаимовложение кадров, и в результате получается каскад зеркальных отражений и система рифм между хозяевами и лакеями, живыми существами и автоматами, театром и реальностью, актуальным и виртуальным. И как раз глубина кадра способствует замене плана сценой.

Фрагмент из фильма «Правила игры»

Но с тем большим основанием мы, пожалуй, не рискуем пожаловать глубине кадра роль, отводимую ей



Базеном: быть чистой функцией реальности. Скорее, функция глубины состоит в превращении образа в кристалл и в абсорбировании реального, которое тем самым переходит как в актуальное, так и в виртуальное. Нельзя не сказать, что между кристаллами Ренуара и Офюльса имеется существенное различие. У Ренуара кристалл никогда не бывает совершенным; в нем всегда есть дефект, некая «течь», какое-то уродство. Он всегда с трещиной. Это показывает глубина кадра: нельзя сказать, что внутри кристалла просто свернут некий круг, ибо нечто вытекает из него через дно, благодаря глубине, через «третью грань» или третье измерение, сквозь трещину. Это было верно уже относительно зеркала, отражающего плоский образ, как, например, в «Золотой карете», но там это не так заметно, а вот глубина кадра делает очевидным то, что из кристалла нечто вытекает сквозь дно, поэтому он и показан. В «Правилах игры» сосуществуют актуальные образы людей и виртуальные образы животных, актуальные образы живых существ и виртуальные образы автоматов, актуальные образы персонажей и виртуальные образы их ролей на празднике, актуальные образы хозяев и их виртуальные образы, сложившиеся у слуг, актуальные образы слуг и их виртуальные образы, сложившиеся у хозяев. Все образы даны сквозь зеркало, и глубина их строго расположена.

Фрагмент из фильма «Правила игры»

Но глубина кадра всегда оставляет в этом круге некое дно, сквозь которое может происходить утечка: в дне трещина. Любопытно, что на вопрос: «Кто не играет по правилам?», разные люди дали различные ответы, и Трюффо, например, назвал летчика. А летчик все-таки остается запертым внутри кристалла, — он узник собственной роли и отказывается бежать вместе с женщиной, когда женщина ему это предлагает. Как заметил Бамберже, единственный персонаж, который не подчиняется правилам, — это лишенный права проживания в замке и все же его житель, — сторож охотничьих угодий, который всегда «на фоне», а не внутри или снаружи, — единственный, у кого нет двойника или отражения. Вторгающийся на территорию замка, несмотря на запрет; преследующий слугу-браконьера и по ошибке убивающий летчика, он-то и взламывает замкнутый круг, разбивая треснувший кристалл выстрелами из ружья, так что вытекает его содержимое. «Правила игры» — один из прекраснейших фильмов Ренуара, но в нем нет ключа к другим его картинам. Он полон пессимизма, и его метод - насилие. Более того, он насилует общую идею Ренуара, состоящую в том, что кристалл или сцена не ограничиваются тем, что замыкают в круге актуальный и виртуальный образы и абсорбируют реальное в обобщенной театральности. Из кристалла должно что-то выйти, и это станет новой Реальностью, превосходящей и актуальное, и виртуальное, — но произойдет это без всякого насилия и путем экспериментальных разработок. Все складывается так, словно круг служит для «примерки» ролей, словно герои Ренуара пытаются играть какие-то роли до тех пор, пока не найдут подходящую, и это позволит спастись бегством, чтобы попасть в «процеженную» реальность. Словом, круг или хоровод не являются замкнутыми, поскольку они селективны и каждый раз из них выходит выигравший. Ренуару иногда ставят в упрек его склонность к «ремесленным поделкам» и импровизации как в мизансценах, так и в работе с актерами. Но ведь это скорее творческая черта, сопряженная с заменой плана сценой.

В «Загородной прогулке» именно через окно двое героев следят за приехавшей семьей, и каждый выступает в собственной роли: один — циника, другой — человека сентиментального и щепетильного. Однако же, когда действие переносится на реку, жизненные испытания срывают с героев маски, и в цинике обнаруживается хороший парень, тогда как сентиментальный человек оказывается бессовестным соблазнителем. Сквозь стекло или в кристалле мы видим время в его двунаправленном движении: оно влечет с собой все настоящие времена, заменяя одно другим и устремляясь в будущее, — но также и сохраняет в себе все прошлое, роняя его при этом в темные глубины. Эти расщепление и дифференциация у Офюльса осуществляются не до конца, ибо в его фильмах время закручивается, а два его аспекта отбрасывают и активизируют друг друга, двигаясь по кругу, непрерывно перезаряжая его полюса и преграждая путь в будущее. Теперь же, напротив, расщепление может проходить до конца, но как раз при условии того, что одна из двух тенденций выйдет из кристалла через трещину. Из неразличимости актуального и виртуального должно получиться иное различие: новая, ранее не существовавшая реальность. Все прошедшее вновь оказывается в кристалле и остается в нем: это совокупность застывших, неподвижных, готовых и слишком общепринятых ролей, которые персонажи последовательно пробуют, — роли мертвые, или роли смерти, смертельная пляска (данс-макабр) воспоминаний, о которой писал Бергсон (это происходит, например, в замке из «Правил игры» и в крепости из «Великой иллюзии»).



Фрагмент из фильма «Правила игры»

Эти роли могут быть и героическими, — например, когда два офицера из воюющих между собой армий действуют в соответствии с уже отжившими ритуалами, — или очаровательными, как испытание первой любви: тем не менее они уже обречены, ибо уже обречены на воспоминания. И все же без «примерки» ролей не обойтись. Она необходима для того, чтобы другая тенденция, связанная с проходящими друг за другом и сменяющимися друг друга настоящими временами, сошла со сцены и устремилась в будущее, чтобы она создавала это будущее из брызжущей жизни. Вот эпизод, когда двое беглецов могут спастись, только если кто-то из них пожертвует товарищем. И спасется Гарриет, потому что окажется способной отречься от роли в игре в первую любовь. Спасенного на водах Будю спасают сами воды, ибо он отказывается от последовательных ролей, навешиваемых ему чересчур интимными мечтами о жене хозяина книжного магазина. Мы выходим из театра, чтобы погрузиться в жизнь, но выходим мы из него неощутимо; нас уносит струйка текучей воды, т. е. времени. Именно при выходе из театра время дает будущее себе и нам. Здесь возникает важный вопрос: где начинается жизнь? Внутри кристалла время дифференцировано по двум движениям, но лишь одно из них заряжено будущим и свободой, и условие таково, что из кристалла необходимо выйти. И тогда создается реальное, которому в то же время удастся избежать постоянной отсылки к актуальному и виртуальному, к настоящему и прошлому.

Дополнительные источники по теме лекции:

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.