

КИНО

УДК 791.43.03

В. Ф. Познин^{1,2}**ЭКРАННОЕ ПРОСТРАНСТВО:
РЕАЛЬНОЕ И ВООБРАЖАЕМОЕ**

¹ Санкт-Петербургский государственный университет,
Российская Федерация, 199034, Санкт-Петербург, Университетская наб., 7-9

² Санкт-Петербургский государственный университет кино и телевидения,
Российская Федерация, 192238, Санкт-Петербург, ул. Правды, 13

Поскольку экранное пространство является лишь отражением реальной действительности, то, используя применительно к кинематографу такие понятия, как «реальное» и «воображаемое», мы, конечно, имеем в виду условно реальное и условно воображаемое. Уже в фильмах немого периода можно видеть различные способы включения в реальное художественное пространство эпизодов воображаемого и сновидческого пространства. В звуковом кино сочетание реального и ирреального становится одним из существенных драматургических и изобразительных приемов. При этом авторы, учитывая особенности восприятия зрителя, с помощью изображения и звука позволяют отличить реальное от ирреального экранного пространства. За рамками исследования остаются эстетические особенности создания в кино таких видов ирреального пространства, как сновидческое, сказочное и виртуальное. Основное внимание уделено художественной трактовке в фильмах XX — начала XXI века эпизодов, представляющих собой воображение героя. Воображаемые персонажами ситуации рассматриваются здесь как визуализация эскапизма, стремления человека уйти от реальности. Характерной стилистической особенностью воображаемого в этих случаях является ироничность и игровая стихия. По мере развития экранного искусства приемы совмещения экранных хронотопов, обозначающих реальное и воображаемое, встречаются все чаще и становятся все более разнообразными. Библиогр. 6 назв.

Ключевые слова: экранное искусство, художественное пространство фильма, реальное и воображаемое в кино, эскапизм.

SCREEN ART SPACE: THE REAL AND THE IMAGINARYV. F. Poznin^{1,2}

¹ St. Petersburg State University, 7-9, Universitetskaya nab., St. Petersburg, 199034, Russian Federation

² St. Petersburg State University of Cinema and TV, 13, ul. Pravdy, St. Petersburg, 192238, Russian Federation

Screen space is just a reflection of reality, that is why interpreting the cinema in terms of such concepts as “real” and “imaginary” one means, of course, conventionally real and conventionally imaginary. Already in films of the silent period one can see the various ways of combination of a real and imaginary art space. In the sound film the combination of the real and the unreal becomes one of the essential dramatic and visual techniques. The authors, considering the peculiarities of perception of the viewer, allow him to understand where the real and unreal screen space is using images and sound. In the article

there is no survey of aesthetic features of fantastic, dreamlike and virtual space. The main attention is paid to the interpretation of episodes representing protagonist's imagination in the films of the 20th and beginning of 21st century. The imaginary situations are considered here as the visualization of escapism, i. e. human desire to escape from reality. A characteristic stylistic features of the imaginary in these cases are the irony and game elements. With the development of film art techniques the methods for combining screen chronotopes denoting the real and the imaginary are becoming more diverse. Refs 6.

Keywords: cinema, screen art space, real and imaginary in the cinema, escapism.

«Реальное в современном искусстве имеет три измерения, которые повторяют внутри него триаду Воображаемое — Символическое — Реальное», — заметил философ и социолог Жижек Славой [1, с. 91].

Применительно к искусству кино взаимоотношения между этими тремя измерениями имеют особый, специфический характер. Скажем, из реального пространства кадр переходит в символическое измерение, если оказывается в соответствующем монтажном контексте: план с бушующим прибором, завершающий эпизод любовной сцены, символизирует взрыв страсти; ледоход в фильме о социальных переменах воспринимается как символ обновления и т. д. То есть изображение объекта или явления может носить в фильме как совершенно конкретный, реалистический, так и символический характер в зависимости от того, как построена монтажная фраза.

Еще сложнее обстоит дело с экранным «воображаемым». Ведь любой фильм — это воплощение на экране воображения автора. «Наши фантазии — вот наша настоящая жизнь, — говорил по этому поводу Федерико Феллини. — Мои же фантазии и навязчивые идеи — не только моя реальность, но и материал, из которого сделаны мои фильмы» [2, с. 154].

В более узком смысле экранное «воображаемое» трактуется как антитеза «реальному» и может включать в себя различные художественные трактовки сновидческого пространства и пространства фантазийного. Экранное пространство, создаваемое сегодня с помощью новейших цифровых технологий (в отличие от фотографической фиксации объекта), принято называть виртуальной реальностью. Причем эта виртуальная реальность все больше приближается к традиционной экранной реальности. «Внедрение компьютерных технологий заставляет говорить о виртуальности как о второй, альтернативной реальности, как о реальности, черпающей свои свойства не из двойственности мира, а из внешнего уподобления ему» [3, с. 141–142].

В настоящей статье речь пойдет о «воображаемом» применительно к *визуализированной фантазии персонажа* фильма. Поскольку экранное изображение при всем его сходстве с реальностью все же условно (мы видим на экране лишь фотографическое изображение реальных объектов), то, используя здесь термины «реальное» и «воображаемое», мы, конечно, будем иметь в виду условно реальное и условно воображаемое.

Говоря об экранном реальном и воображаемом, нельзя не коснуться вопросов, связанных с *психологией восприятия*. Дело в том, что еще до того, как информация об окружающем мире от органов чувств начинает поступать в мозг, в нашей памяти существует некое знание, позволяющее эту информацию быстро «считывать» и интерпретировать. «Наш мозг, — пишет по этому поводу известный английский нейрофизиолог Крис Фрит, — познает окружающий мир, строя модели и делая предсказания. Он строит эти модели путем совмещения информации, поступающей от

органов чувств, с нашими априорными ожиданиями. Для этого совершенно необходимо и ощущения, и ожидания» [4, с. 213].

По этой причине человеку, адекватно воспринимающему окружающий мир, не потребуется много времени, чтобы определить, какое изображение на экране близко к реальности, а какое явно отклоняется от его представлений о ней. Но поскольку экранное произведение — не печатный текст, который тут же можно прочесть повторно, авторы фильма чаще всего стараются все же обозначить как-то переход от эпизода, в котором экранное пространство носит реальный характер, к эпизоду сна или воображения персонажа, предлагая зрителю изобразительную или звуковую «подсказку», чтобы тот легко переключился на восприятие иного экранного хронотопа.

В немом кино, где нельзя было дать музыкой или словом «психологическую установку» на восприятие иного пространственно-временного континуума, переход от «реального» к «ирреальному» обозначался просто и наглядно. Делалось это, как правило, с помощью кинематографического приема «наплыв»: крупный план героя плавно сменялся кадрами того, что он или она вспоминали или видели в своем воображении или сне.

Гораздо реже встречались более оригинальные решения. Например, в «Пиковой даме» (реж. Я. Протазанов, 1916) мечты Германа о большом выигрыше визуализированы следующим образом: в кадре как бы два экрана, в левой части Герман, сидя в своей комнате, предается мечтам; в правой — он играет в карты и получает искомый выигрыш. Еще изобретательней сцена грез сделана в фильме «Восход солнца» (реж. Ф. Мурнау, 1927): герои, пересекающие шумную улицу, размечтавшись, оказываются вдруг в аллее цветущего сада, но через некоторое время суэта уличного движения как бы возвращает их снова к реальности — сад исчезает, и вокруг них вновь запруженная транспортом улица. В фильме «Старое и новое» (реж. С. Эйзенштейн, 1929) героиня картины Марфа Лапкина, задремав, видит, как над стадом пасущихся на лугу коров поднимается, упираясь в облака, огромный племенной бык (это сделано с помощью двойной экспозиции). Далее начинается дождь, сменяющийся струями молока, затем — его потоками, фабричным разливом молока в бутылки и т. д. Следующий монтажный ряд связан уже со свиноводством, вплоть до малоэстетичной сцены обработки свиных туш на мясокомбинате. Причем все кадры, кроме первого, сняты совершенно реалистично, без «наплывов» и многократных экспозиций, и неудивительно, что в конце эпизода появляется надпись: «Вы думаете, что это сон?», а еще через кадр следует титр: «Ничего подобного», и чуть позже — «Это совхоз». Таким образом авторы хотели сказать, что на экране был не сон, а всего лишь греза-фантазия Лапкиной, воплощенная методами «агитки».

Появление звукового кино позволило гораздо шире и изобретательней использовать приемы, обозначающие переход от реального пространства к воображаемому (воспоминаниям, снам, грезам, мечтаниям героев). Теперь в качестве дополнительной «подсказки» выступает звук — с началом эпизода-фантазии резко меняется характер музыки, шумового оформления, речи.

Если особенностям создания на экране сновидческого, фантазийного и виртуального видов художественного пространства посвящен ряд научных публикаций, то тема визуализации воображения героя до сих пор не исследована ни в плане использования художественно-выразительных средств, ни с точки зрения функциональности такого рода эпизодов.

Что касается функционального использования фантазийного пространства, визуализирующего воображение персонажа фильма, то оно, как правило, представляет собой художественную трактовку одной из разновидностей *эскапизма*.

Эскапизм, т. е. желание в той или иной форме уйти от реальной действительности и от решения различных реальных проблем — явление отнюдь не новое. Человеку всегда было свойственно воображать мир, в котором все гармонично и справедливо и где ему самому жилось бы хорошо и счастливо. Именно таким представлялся древним грекам и римлянам существовавший якобы некогда «золотой век», который непременно должен когда-то вернуться; таким выглядело разумное и справедливое общество на острове Утопия, придуманном Томасом Мором, и т. д. и т. п.

Разлад в восприятии реальной и воображаемой жизни — это фактически *несоответствие* человека с настоящим временем. Для Мечтателя из повести Ф. М. Достоевского «Белые ночи» характерно именно такого рода несоответствие: в реальном мире он чувствует себя очень некомфортно и потому то и дело устремляется в мир фантазий, похожий на сновидения и грезы.

Характерно, что в советском фильме «Разбудите Мухина» (1967) засыпающий на лекции студент-вечерник в снах-воображениях также представляет себя в *другом* времени-пространстве (в окружении Спартака, Галилея, Пушкина). Там он решителен и смел. В современной же ему реальной действительности Мухин робок и трусоват — и с любимой девушкой, и в отношениях с другими людьми.

Еще один вариант функционального включения в структуру фильма воображаемого — своего рода визуализированное *сослагательное наклонение*. Так же как мы, покинув место, где проявили себя не с лучшей стороны, начинаем на лестнице переигрывать ситуацию, придумывая иные слова и действия, герои подобных фильмов в своих фантазиях видят себя такими, какими им хотелось бы быть. В «Лебедеве против Лебедева» (1965), также снятом во времена «оттепели», герой фильма — скромный, наивный и рефлексирующий молодой физик, то и дело поступающийся своими принципами. В мечтах же он видит себя сильным, смелым и заново «переигрывает» то, что только что происходило с ним на самом деле. То есть и в этом случае *разлад* героя с не устраивающей его реальностью приводит к фантазиям, к погружению в воображаемое, где у него все легко получается, где он оказывается победителем, героем и гармонично вписывается в придуманную им жизнь.

В мировом кинематографе включение в ткань киноповествования различного рода воображаемых сцен можно встретить в фильмах большинства ведущих режиссеров (И. Бергман, Ф. Феллини, Л. Бунюэль, А. Куросава, А. Тарковский и др.). При этом следует отметить, что когда визуализированное воображение героя является по сути формой эскапизма, трактовка его приобретает, как правило, *иронический характер*. Даже в фильме Л. Бунюэля «Дневная красавица» (1967) в эпизодах то ли снов, то ли грез героини К. Денев ощущается легкий оттенок пародийности — в аналогичной стилистике трактуются обычно сцены садомазохистского характера в эротических романах и фильмах.

Характерно, что в знаменитом фильме Ф. Феллини «8½» (1963) — настоящей энциклопедии сочетания реальных и ирреальных художественных пространств — эпизоды снов и воспоминаний героя соединяются с реальными сценами совершенно иначе, чем эпизоды, представляющие его воображение. Сновидения в фильме непременно предваряются «подсказкой», да и изобразительно решены так, что зри-

телю сразу становится ясно — он видит на экране сон героя. В самом начале фильма герой в автомобильной пробке задыхается от выхлопных газов и, выбравшись из машины, взлетает в небо, но тут же продюсеры зааркавив его за ногу, заставляют спуститься на землю (в прямом и переносном смысле), после чего Гвидо просыпается. Сцена встречи героя с покойными родителями появляется традиционным «наплывом» после кадра со спящим Гвидо, а ощущение ирреальности усиливается от того, что кадры сна решены в очень высокой тональности.

Что же касается перехода от реального к воображаемому, то Феллини осуществляет это совершенно иначе. Как будто играя со зрителем, режиссер заставляет его какое-то время сомневаться и строить предположения и догадки относительно реальности или ирреальности увиденного эпизода и лишь затем дает окончательную разгадку. В сцене, происходящей в летнем кафе, все вначале выглядит вполне реалистично: за столиком сидят Гвидо, его жена и ее сестра. Неожиданно сюда же заявляется вычурно одетая Карла, любовница Гвидо. Жена Гвидо, знающая о ее существовании, произносит гневные слова, обличая мужа в постоянной лжи. Далее следует крупный план Гвидо и после — как бы увиденная его глазами сценка: Карла, поднимаясь со стула, начинает петь под музыку, к ней приближается жена Гвидо и начинает говорить комплименты. В следующем кадре мы снова видим Гвидо. Но теперь он сидит, положив ноги на стол, и аплодирует, с удовольствием взирая на щебечущих жену и любовницу. Ощущая нелепость показанной ситуации и заметив отсутствие свояченицы рядом с Гвидо, зритель понимает, что в данный момент на экране он видит всего лишь воображение героя. Женщины между тем продолжают двигаться, делая танцевальные движения. Затем мягкий «наплыв» вводит следующую сцену, которую можно условно назвать «Гарем Гвидо». Теперь зритель уже точно уверен, что перед ним продолжение фантазий героя.

Фантазийный микро-эпизод с повешением редактора в просмотровом зале представляет собой по сути визуальное *воплощение тайного желания* Гвидо избавиться от назойливых поучений редактора (как говорят в таких случаях, «удавить мало!»). После среднего плана Гвидо следует кадр с редактором: к нему подходят два человека, надевают ему на голову черный балахон и накидывают на шею петлю. В следующем кадре редактор уже висит мертвый. Но через несколько секунд мы снова видим его в зрительном зале живым и невредимым.

Наиболее прихотливо реальное и воображаемое соединяется в предпоследнем эпизоде фильма. Разговор Гвидо и Клавдии на пустынной ночной улице заканчивается тем, что подъехавшая продюсерская группа забирает с собой Гвидо. Черный корпус автомобиля, заполнивший весь кадр, движется от камеры, и мы попадаем сразу из ночи в день — на презентацию будущего фильма. Вся последующая сцена снята на грани между реальным и воображаемым. Гротескность, подчеркиваемая постоянным движением камеры, динамичным монтажом и использованием широкоугольной оптики, какое-то время не позволяет зрителю понять, что же он видит — утрированную реальность или очередную фантазию героя. Лишь начало следующего эпизода, в котором Гвидо отдает команду разбирать декорацию, окончательно убеждает зрителя, что предыдущий эпизод был всего лишь плодом воображения героя.

Но, как уже отмечалось, режиссеры обычно стараются дать зрителю визуальную и звуковую подсказку, обозначающую переход от реального к воображаемому.

Так, в трагикомедии «Развод по-итальянски» (реж. Пьетро Джерми, 1961) герой, постоянно думающий о том, как избавиться от жены, в трех мини-эпизодах воображает себе возможные варианты. В первом эпизоде он, наблюдая за женой, стоящей у огромного котла, где варится мыло, представляет, как ударив ножом в спину, бросает ее в этот же котел и перемешивает вместе с мылом. Во втором, глядя на жену на пляже, закопанную по горло в теплый песок, — как она гибнет в трясине. Для того чтобы зритель сразу понял, где реальность, а где воображение героя, перед каждой воображаемой сценой камера медленно наезжает на лицо героя, а по окончании снова появляется его крупный план. Соответственно меняется и звуковое оформление эпизодов.

Переход в иное, воображаемое пространство может быть обозначен также резким изменением изобразительной тональности эпизода-фантазии, иным характером монтажа и другими приемами. Так, в кинокомедии «Женитьба Бальзаминова» (реж. К. Воинов, 1964) все фантазии героя решены в высокой световой и цветовой гамме — по контрасту с реальным действием, снятым в низкой тональности. В картине «Зеленая миля» (реж. Ф. Дарабонт, 1999) кадры, показывающие воображаемое, имеют явно замедленный темп по сравнению с остальным, реалистическим пространством. В фильме «Револьвер» (реж. Г. Ричи, 2005) отличие мини-эпизодов, передающих воображаемое, от реальности подчеркивается динамичным монтажом, сделанным к тому же в манере, близкой эстетике клипа.

Начиная с 1970-х годов, в фильмах, где находит воплощение тема эскапизма, обширное включение в ткань картины воображаемых героем эпизодов-фантазий становится основным драматургическим приемом. При этом, как уже подчеркивалось, в эпизодах, иллюстрирующих грезы такого рода персонажей, непременно присутствуют *ирония или даже гротескность*, передающие отношение автора произведения к воображению своих героев, стремящихся уйти в грезы от реальной действительности, в которой они чувствуют себя дискомфортно.

В фильме «Великолепный» (реж. Ф. де Брока, 1974) герой Ж.-П. Бельмондо — беллетрист, сочиняющий невероятные истории. Причем в сценах, как бы экранизирующих эти истории, главного героя тоже играет Бельмондо, что создает комический эффект, так как вымышленный персонаж и реальный образ писателя совершенно не совпадают. Аналогичный сюжет, в котором смешаны комический элемент и лирическая история, развивается в фильме «Алекс и Эмма» (реж. Р. Райнер, 2003). Молодому писателю надо срочно сдать рукопись, и он приглашает стенографистку, которая, записывая текст, попутно вносит коррективы в эпизоды его романа. По мере развития сюжета сочиняемой истории, ее фрагменты появляются в зримом виде на экране, и становится понятно, что в основу своих фантазий писатель положил личные недавние впечатления. В фильме «Мистер судьба» (реж. Дж. Опп, 1990) американский клерк Ларри считает, что жизнь его не удалась, и все свои беды связывает с событиями двадцатилетней давности, когда он, будучи подростком, не отбил мяч во время игры по бейсболу. Сама Судьба в облике бармена из кафе дает возможность герою заново переиграть свою жизнь. Но скоро он понимает, что удача и благополучие не могут заменить ему глубокого чувства по отношению к жене, не вписавшейся в воображаемое пространство, и он возвращается в прежнее состояние.

Активное внедрение в кино цифровых технологий, создающих на экране *искусственное, виртуальное пространство*, позволило вносить в воображаемое откры-

венно ирреальный элемент, имеющий мало общего с реальностью. Такими эпизодами насыщен до предела фильм «Невероятная жизнь Уолтера Митти» (реж. Б. Стиллер, 2013). Работник редакции Уолтер Митти разнообразит свою жизнь фантазиями, наполненными героизмом и романтикой, и однажды отправляется в удивительное реальное приключение, которое, впрочем, тоже больше напоминает воплощение его грез. В фильме «Воображариум доктора Парнаса» (реж. Т. Гиллиам, 2009) Парнасу удается создать необычный аттракцион: желающие могут пройти в фантастический мир сквозь волшебное зеркало и реализовать там свои грезы и мечтания. Причем этот необычный и красочный воображаемый мир, созданный изобретательно с помощью компьютерной графики, откровенно напоминает ожившие картины сюрреалистов.

В современных фильмах все чаще можно видеть *нелинейное построение сюжета*, когда жизнь героя протекает параллельно в двух временных измерениях — реальном и воображаемом («Игры разума» (2001), «Эффект бабочки» (2004), «Осторожно, двери закрываются» (1997) и др.), при этом один из вариантов поворота сюжета, который происходит в воображаемом прошлом, может влиять на настоящее.

Надо сказать, современный зритель, давно освоивший экранные приемы неожиданной временной и пространственной транзитивности, легко втягивается в эту игру, погружаясь с одинаковой степенью эмоциональности как в ситуации, которые подаются как реальные, так и в те, что представляют собой фантазии, сны или возможные варианты развития экранных событий.

«Каково бы ни было происходящее на экране фантастическое событие, зритель становится его очевидцем и как бы соучастником, — пишет по этому поводу Ю. Лотман. — Поэтому, понимая сознанием ирреальность происходящего, эмоционально он относится к нему, как к подлинному событию. С этим, как мы увидим в дальнейшем, связаны специфические трудности передачи кинематографическими средствами прошедшего и будущего времени, а также сослагательного и других ирреальных наклонений в киноповествовании: кино, по природе своего материала, знает лишь настоящее время, как, впрочем, и другие пользующиеся изобразительными знаками искусства» [5, с. 4].

Что касается утверждения исследователя о совершенно разном восприятии «ирреальных наклонений» в изобразительных искусствах и в литературе, то оно представляется нам достаточно спорным: и в фильмах, и в литературных произведениях эпизоды с мистическими или фантастическими сюжетами эмоционально воспринимаются нами как подлинные. Кроме того, раздвоенность восприятия экранного произведения (с одной стороны, включение в игру, а с другой — постоянное понимание, что это все-таки игра) присуща любому нормальному зрителю, и включившись в эту игру, он спокойно воспринимает и изменение правил, если ему дают понять, что это уже новые правила игры.

Зритель вообще довольно быстро осваивает как новые приемы сюжетного построения фильма, так и новую эстетику изображения и монтажа. Причем современная аудиовизуальная стилистика, предполагающая переброску из одного экранного хронотопа в другой, возвращает нас в известной мере к приемам монтажа, свойственным немому кинематографу, в котором часто использовался *вневременной* и *внепространственный монтаж*. Например, в фильме «Признания опасного человека» (реж. Дж. Клуни, 2002) о киллере, который одновременно был и создателем

телевизионных шоу, в одном из эпизодов под музыку, сопровождающую очередное телешоу, с помощью чередования кадров представлен своего рода «поток сознания» героя: это и его воспоминания детства, и лихорадочный поиск человека, который должен его «убрать», и другие изобразительные мотивы. Фактически здесь в определенной мере реализовалась идея С. Эйзенштейна о том, что экранными средствами можно передать поток сознания в духе Д. Джойса [6, с. 77].

Сегодня эскапизм, желание уйти от серых будней повседневной жизни в вымышленное иномирие встречается все чаще. В Японии, как известно, даже появился термин «хикикомори» — для обозначения молодых людей, которые ограничивают свое жизненное пространство пределами комнаты и живут в мире грез, фантазий и виртуального пространства (компьютерных игр). Уходя в такое добровольное заточение, люди выражают тем самым свое нежелание взаимодействовать с реальным миром, полностью погружая себя в фантастическое пространство, создаваемое с помощью новейших технологий, заменяющих симулякрами реальный опыт и все, что требует от человека известного напряжения. Причины этого тревожного явления, по сути тоже являющегося формой эскапизма, коренятся в социальных переменах и в широком внедрении в жизнь новых экранных технологий. Но эта тема требует отдельного исследования.

Литература

1. *Славой Ж.* «Матрица», или Две стороны извращения / пер. с англ. Н. Цыркун // Искусство кино. 2000. № 6. С. 89–99.
2. *Феллини Ф.* Мой трюк — режиссура: [Запись рассказов кинорежиссера о себе] / Феллини Ф., Чэндлер Ш. // Искусство кино. 2002. № 4. С. 151–172.
3. *Капрелова М. Б.* Типы художественной реальности в структуре кинообраза: дис. ... канд. искусствоведения. СПб.: Российский институт истории искусств, 2005. 157 с.
4. *Фритт К.* Мозг и душа. Как нервная деятельность формирует наш внутренний мир. М.: Астрель, 2010. 335 с.
5. *Лотман Ю.* Семиотика кино и проблемы киноэстетики. Таллинн: Ээсти Раамат, 1973. 138 с.
6. *Эйзенштейн С. М.* Избранные произведения в 6 т. М.: Искусство, 1964. Т. 2. 568 с.

Статья поступила в редакцию 23 октября 2014 г.

Контактная информация

Познин Виталий Федорович — доктор искусствоведения; poznin@mail.ru

Poznin Vitaly F. — Ph.D.; poznin@mail.ru