

КИНО

УДК 791.43.01

**Художественное пространство и время
в экранном хронотопе***В. Ф. Познин*

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

Для цитирования: Познин, Виталий. “Художественное пространство и время в экранном хронотопе”. *Вестник Санкт-Петербургского университета. Искусствоведение* 9, no. 1 (2019): 93–109. <https://doi.org/10.21638/spbu15.2019.105>

Время и пространство — самые существенные понятия, определяющие структуру экранного произведения и его художественное наполнение. Предложенный в свое время М. М. Бахтиным термин «хронотоп» для определения пространственных и временных характеристик литературного произведения давно вошел в практику искусствоведения, в частности стал широко использоваться при анализе фильмов. Однако в последнее время в отечественном киноведении начало утверждаться мнение, что данное понятие лишено конкретного содержания и потому не может быть использовано при анализе экранных произведений. В статье доказывается, что сегодня, когда в киноискусстве идет активный поиск новых форм взаимодействия художественного времени и пространства, использование термина «хоронотоп» позволяет продуктивно выявлять стилистические особенности произведения, трактуя экранное время-пространство как динамичное, изменчивое явление. В связи с этим особое внимание уделяется зрительскому восприятию экранного хронотопа. Автор статьи высказывает гипотезу о том, что в конкретном хронотопе в зависимости от сюжетного и композиционного построения эпизода или фильма может доминировать либо экранное художественное время, либо экранное художественное пространство. В экранных произведениях, в которых преобладает «горизонтальный монтаж», действие развивается в многочисленных экранных пространствах, темпоральные же характеристики представлены небольшим промежутком условно настоящего времени, а сюжетно важную роль играет прошлое экранных героев. В фильмах с динамичной фабулой и фильмах с постоянным смещением повествования в прошлые события или события, воображаемые героем, доминантным для зрителя становится время, а пространство играет функциональную роль. Понятие хронотопа позволяет точно определять назначение в фильме флешбэков и флешфорвардов, онейрического и воображаемого времени-

© Санкт-Петербургский государственный университет, 2019

пространства, а также анализировать приемы, передающие на экране субъективное восприятие героями фильма времени или пространства.

Ключевые слова: кино, хронотоп, экранное время, экранное пространство, восприятие фильма, пространственно-временной континуум, роль звука в кино, монтаж.

Художественное пространство и художественное время в пространственно-временном искусстве — существенные категории, без которых не может существовать смысловая структура произведения, передающая последовательность событий, их логическую и образную связь, красоту формы и в итоге рождающая в воображении зрителя художественные образы.

Введенное М. М. Бахтиным в литературоведческий оборот понятие «хронотоп» (т.е. время-пространство), до этого использовавшееся А. А. Ухтомским для обозначения единства и целостности темпоральных и пространственных отношений в сфере физиологии, применительно к гуманитарной сфере приобрело иной смысл, имеющий отношение к культурно-историческим, художественным и ценностным смыслам.

Вероятно, желание по-новому трактовать пространственно-временные отношения при анализе художественного произведения у М. Бахтина возникло после его знакомства с происходившими в литературе первой половины XX в. изменениями функций художественного пространства и времени, а также под впечатлением от открытий А. Эйнштейна, на что он сам указал в статье «Формы времени и хронотопа в романе. Очерки по исторической поэтике»: «Существенную взаимосвязь временных и пространственных отношений, художественно освоенных в литературе, мы будем называть хронотопом (что значит в дословном переводе — “время-пространство”). Термин этот употребляется в математическом естествознании и был введен и обоснован на почве теории относительности (Эйнштейна). Для нас не важен тот специальный смысл, который он имеет в теории относительности, мы перенесем его сюда — в литературоведение — почти как метафору (почти, но не совсем); нам важно выражение в нем неразрывности пространства и времени (время как четвертое измерение пространства). Хронотоп мы понимаем как формально-содержательную категорию литературы (мы не касаемся здесь хронотопа в других сферах культуры). В литературно-художественном хронотопе имеет место слияние пространственных и временных примет в осмысленном и конкретном целом» [1, с. 234–5]. Таким образом, хронотоп в понимании Бахтина — живой пространственно-временной континуум, который надо воспринимать в *конкретном* историческом, социокультурном и художественном контексте.

В последние годы слово «хронотоп» стало часто использоваться в искусствоведческой литературе, при этом можно встретить самые разные трактовки этой дефиниции, отчего смысл его порой становится настолько размытым, что некоторые искусствоведы сегодня подвергают сомнению разумность применения данного термина при анализе произведений киноискусства. Так, Н. Е. Мариевская в своей монографии «Время в кино» предлагает вообще отказаться от использования этого понятия: «Устойчиво-некорректное применение концепта хронотопа привело к полному выхолащиванию из него всякого содержания и превратило его в фигуру речи <...> Подход Бахтина оправдан и с успехом может быть применен к анализу готового художественного текста (под текстом можно понимать и кинематографи-

ческое произведение), получившего свою окончательную форму, в котором все элементы выразительности взаимосвязаны. <...> Для практики кинематографа хронотоп не имеет существенного значения. <...> В процессе создания фильма работа над художественным временем и над художественным пространством зачастую разнесена во времени. Так, временная форма складывается в момент работы над поэпизодным планом фильма и уточняется, а в редких случаях пересоздается на монтажном столе» [2, с. 15–6].

Однако при подобном подходе к трактовке экранного пространства и времени скорее можно говорить не о размытости термина «хронотоп», а о явной подмене понятий, поскольку процесс создания кинопроизведения и уж тем более технологические нюансы этого процесса, о чем пишет Н. Мариевская, не имеют равным счетом никакого отношения к хронотопу. Данное понятие уместно использовать лишь при анализе художественной структуры законченного произведения, учитывая как замысел автора, так и *восприятие зрителем* экранного пространства и времени.

На наш взгляд, использование термина «хронотоп» применительно к экранным искусствам представляется совершенно уместным и органичным, и «теория хронотопа подтвердила, что художественное время и пространство нельзя воспринимать как абстрактные категории, независимые от их материального наполнения» [3, с. 51].

Если говорить о коренном различии экранного и литературного хронотопов, то оно заключается прежде всего в том, что, в отличие от романа, повести или рассказа, где даже при самом детальном описании пространства и времени художественное пространство и время возникают только *лишь в воображении* читателя (причем каждый читатель по-разному представляет себе литературные образы), в экранном произведении зритель получает семантическую и эстетическую информацию в виде *конкретных* зримых образов и звуков, а «поскольку всякое действие протекает во времени, оно создает ощущение *симультанного ему движения зрителя и включения зрителя в единое со сфотографированным изображением пространство*» [4, с. 15].

Наряду с понятием хронотопа в киноведческой литературе для обозначения пространства-времени сегодня по-прежнему активно используется термин «пространственно-временной континуум». Однако слово «континуум» (от *лат. continuum* — продолжающийся без перерыва, непрерывный, сплошной) предполагает *слитное*, нераздельное существование пространства и времени. Именно так трактуется это в физической науке: «Пространство-время — физическая модель, дополняющая пространство равноправным временным измерением и таким образом создающая теоретико-физическую конструкцию, которая называется пространственно-временным континуумом» [5].

Понятие же «хронотоп» применительно к экранному искусству, на наш взгляд, предполагает более сложное взаимодействие темпоральных и пространственных характеристик. В отличие от континуума, где время и пространство существуют в нерасторжимой, слитной протяженности, в экранном хронотопе пространство и время могут быть представлены не только как нечто единое. Как показывает практика последних десятилетий, *доминирующая роль* в создании художественного образа в фильме может принадлежать одной из этих категорий.

В самых первых документальных и игровых лентах было полное совпадение экранного времени с реальным. Зафиксированное действие длилось на экране ровно столько же минут, как и при съемке. Кинозритель, привыкший к статичному изображению на фотографиях, впервые увидел не только зафиксированное фотографическим способом пространство, но и время, и именно это более всего впечатлило его. Ведь «впервые в истории искусств, впервые в истории культуры человек нашел способ непосредственно запечатлеть время. И одновременно возможность сколько угодно раз воспроизвести это время на экране, повторить его, вернуться к нему» [6, с. 82].

Кино становится искусством после того, как, монтажно соединив несколько кадров, удается создать на экране *иллюзию* единого времени и пространства. Теперь «целое формируется самим монтажом, который тем самым дает нам *образ времени*. А это в основном и есть функция кино. Время, несомненно, представляет собой косвенную репрезентацию, ибо проистекает оно из монтажа, связывающего один образ-движение с другим» [7, с. 285].

Следующим революционным шагом становится обращение кинематографистов к опыту литературы, и прежде всего к сложной повествовательной структуре романа. В статье «Диккенс, Гриффит и мы» С. Эйзенштейн рассматривает влияние романов Ч. Диккенса на творчество великого американского режиссера Д.-У. Гриффита, осознавшего, что структура диккенсовских романов с их постоянным переключением времени-пространства (в кино аналогичную функцию выполняет «параллельный» или «перекрестный» монтаж), а также пристальное внимание писателя к деталям и окружающей героев среде (в кино это крупный план и атмосфера действия) гораздо ближе природе кинематографа, нежели театральная драма [8, с. 129–80].

Один из первых исследователей проблемы времени в кино чешский искусствовед Я. Мукаржовский (1891–1975), проведя сравнительный анализ того, как реализуется пространство-время в драме (театральной постановке) и эпосе (художественной прозе), приходит к выводу, что кинематографическое время по природе своей более сложная конструкция, нежели время эпическое и время драматическое. В «эпическом времени» читатель имеет дело лишь с одним течением времени (с развитием действия), в «драматическом» — с двойным течением времени (одновременным течением действия на сцене и течением зрительского времени). В кино же, по мнению Мукаржовского, существуют три потока времени: действие, протекающее в прошлом; «изобразительное» время, протекающее в настоящий момент; время воспринимающего субъекта [9, с. 410–20].

Я. Мукаржовский обращает внимание на то, что киноизображение (опять-таки в силу его конкретики) не в состоянии передать то, что литературный текст способен сообщить в одной фразе, и как пример такого компрессирования времени в литературном тексте приводит фразу из опубликованного в 1916 г. сборника рассказов К. и Й. Чапеков «Сверкающие глубины и другие новеллы»: «Какой-то богатый господин женился на прекрасной молодой девушке, которая, однако, вскоре умерла и оставила ему маленькую дочурку Гелену».

Но, отмечает Я. Мукаржовский, и с помощью экранных средств можно передать ощущение пусть не столь большого, но все же значительного промежутка времени, и приводит в качестве иллюстрации фрагмент из фильма «Мертвый дом»

(сценарист В. Шкловский, реж. В. Федоров, 1932), в котором многомесячный путь арестантов из Петербурга в Сибирь показан в течение нескольких минут. Вначале на экране видны ноги озябших арестантов, топчущих снег. Они начинают петь, и под эту песню и звон кандалов на экране появляются перемежаемые кадрами идущих ног пейзажи — сначала зимние, затем весенние, летние и осенние. Заканчивается эпизод вместе с окончанием песни.

Следует отметить попутно, что в приведенном Мукаржовским примере звук как условный художественный прием играет очень важную роль, поскольку соединяет пространство и время. Но определенный промежуток времени может быть передан в кино и чисто изобразительными средствами. Так, в одном из фильмов немого периода долгий путь домой героя, вырвавшегося из вражеского плена, был визуализирован следующим образом: вначале зритель видел его ноги в хорошей обуви, затем кадр сменялся наплывом изображением тех же ног, но уже в изрядно истрепавшихся сапогах, и в конце мини-эпизода герой идет босиком. Таким же образом с помощью монтажа можно показать, что прошло несколько часов в рамках одного и того же пространства (скажем, кадр с одной сигаретой в пепельнице сменяется наплывом изображением той же пепельницы, но уже заполненной большим количеством окурков) или что один эпизод фильма от другого отделяют много дней или даже месяцев (после покрытого инеем и снегом дерева плавным наплывом на экране появляется то же дерево, но уже запечатленное в период весеннего цветения), и даже передать мысль о том, что между событиями прошло очень много лет (кадр разрушенного при фашистской бомбардировке Сталинграда фонтана со скульптурной группой детей сменяется планом этого же фонтана, но уже в наши дни) и т. д. Все эти примеры говорят о том, что в экранных хронотопах подобного рода *доминирующую роль* играет время, экранное же пространство здесь функционально.

Художественное время выходит для зрителя на первый план и в том случае, если на экране два действия развиваются в разном пространстве, но *одновременно* (параллельный монтаж). Чаще всего подобный прием используется тогда, когда режиссер хочет усилить напряженность (*suspense*) действия. В этом случае результат действия в одном из параллельно происходящих событий напрямую связан с результатом действия в другом пространстве (скажем, от того, как быстро герой из одного пространства доберется до нужного места, зависит судьба другого персонажа), поэтому в такого рода хронотопе *время* оказывается наиболее важной категорией. Пространство же (в частности, пространство, в котором герой преодолевает препятствия) в данном случае лишь способ усилить ощущение времени, когда каждая минута и даже секунда могут оказаться для персонажа роковыми.

Прием перемещения повествования в разное пространство с неизбежным перекрестным поэпизодным повествованием, заимствованный Гриффитом у Диккенса и других романистов, оказался для кинематографа естественным и органичным, хотя вначале продюсеры, привыкшие к четкому последовательному экранному повествованию, активно возражали против параллельного монтажа, полагая, что зритель не воспримет частое чередование разных экранных пространств. Однако Гриффит понимал психологию восприятия фильма лучше своих продюсеров и в конечном итоге оказался прав. Учитывая особенность кратковременной памяти, он четко обозначал характеристики места, где находился каждый из персона-

жей, давая при этом понять, что действие в разных местах происходит в одно и то же время, и лишь после этого начинал чередовать разнопространственные кадры безо всяких поясняющих титров.

Именно так смонтирован хрестоматийный эпизод спасения приговоренного к смертной казни героя в фильме «Нетерпимость» (1916). Здесь параллельно развиваются два хронотопа — хронотоп тюрьмы, где ведется подготовка к казни, и хронотоп дороги, в котором пространство постоянно меняется. Зритель, понимая, что исход ситуации решают секунды, затаив дыхание следит за параллельным развитием действия в разных пространствах и с нетерпением ждет, когда оба пространства-времени соединятся. Подобно арифметической задаче, где необходимо вычислить, через сколько минут или часов встретятся два объекта, отправляющиеся из точки А и Б, здесь так же на первый план для зрителя выходит категория *времени*, а категория пространства оказывается функциональной. После Гриффита создание саспенса за счет чередования кадров с разными сюжетно взаимосвязанными пространствами стало широко использоваться в фильмах, созданных в жанре экшен, и в мелодраме.

Говоря о *восприятии* времени, Анри Бергсон еще в начале XX в. высказал мысль о том, что время, воспринимаемое живым организмом, является динамичным, изменчивым и имеет качественные характеристики. В отличие от времени, которым оперируют математика и физика, человек всегда ощущает время как прошлое, настоящее и будущее и неизбежно воспринимает любое время субъективно. Это переживание человеком времени Бергсон назвал длительностью (*durée*) [10].

Кинематограф оказался способен передавать *субъективное ощущение времени* персонажами фильма. Для этого может использоваться динамичное ускорение или, наоборот, замедление, торможение времени, что создается с помощью оптики, монтажа, движения камеры. Ощущение торможения времени возникает в том случае, если режиссер создает своего рода психологическую «запруду»: в момент, предшествующий разрешению острой, пограничной ситуации, происходит сбой темпоритма — на экране возникает ряд статичных кадров, что создает эффект томительного ожидания.

Для того чтобы передать *субъективное ощущение времени героем*, когда тот оказывается в экстремальной ситуации, нередко используется ускоренная съемка (*rapid/slow motion*). Причем в данном случае кинематографисты исходят из известного психологам явления: в решающий или опасный момент для человека время как будто замедляется, и он успевает за короткий миг воспринять детали, которые в обычной жизни не успел бы рассмотреть и запомнить. Именно так сделан эпизод дорожной аварии, в которой пострадала героиня фильма «Фрида» (реж. Дж. Теймор, 2002). В момент катастрофы все объекты, которые до этого зритель видел в обычном их состоянии, начинают вдруг двигаться очень медленно и плавно, создавая ощущение ирреального замедления времени. Сегодня технологии позволяют в пределах одного кадра переводить обычную скорость движения персонажей в плавное замедленное движение (*slow motion*), что передает изменение субъективного ощущения героя («время будто остановилось»).

Продолжая развивать освоенные на заре кинематографа приемы перекрестного монтажа, при котором зритель попадает попеременно в два разных пространства, современные режиссеры все чаще создают фильмы, где сосуществуют много-

численные места действия (локации). В результате экранное *пространство* в хронотопах этих фильмов становится *доминирующим*. Причем если вначале зритель видит развернутые в пределах одной локации сцены и эпизоды, то ближе к концу фильма могут монтироваться уже короткие мини-эпизоды в виде одного кадра.

Время в таких фильмах спрессовано до нескольких дней или даже часов, в результате чего на первый план выходит время социальное и историческое, а физическое время воспринимается как нечто условное. Уже в одном из первых фильмов с подобного рода монтажом — в «Нэшвилле» (реж. Р. Олтман, 1975) — события происходят в течение одного дня. В картине представлено большое количество прихотливо чередующихся экранных хронотопов. Движущаяся камера выхватывает все новое пространство, погружая зрителя в комплекс сложных человеческих отношений в различных сферах жизни (шоу-бизнесе, политике и т.д.), и лишь в финальном эпизоде антиправительственной манифестации все персонажи фильма сходятся вместе.

Спустя два десятилетия Р. Олтман возвратится к приему, который можно определить как горизонтальный срез реальности (события в фильме происходят в пределах ограниченного времени и пространства), сняв фильм «Короткие истории» («Short Cuts», 1993). Так же, как в «Нэшвилле», здесь практически нет единого сюжета. Это художественное полотно, населенное множеством персонажей, живущих накануне произошедшего в Лос-Анджелесе 1992 г. землетрясения, которое зритель видит в конце фильма и должен, очевидно, воспринимать как иносказательный образ возмездия за человеческие грехи и пороки.

В фильме «Магнолия» (реж. Пол Андерсон, 1999) действие также происходит в течение одного дня в небольшом районе Лос-Анджелеса. Как и в фильмах Р. Олтмана, каждый из многочисленных персонажей картины интересен прежде всего историей своей *предшествующей* жизни, породившей те проблемы, которыми он озабочен в данный момент. То есть акцент в каждом из экранных хронотопов сделан на художественном пространстве, в котором находятся многочисленные персонажи, чьи отношения прямо или косвенно связаны с двумя умирающими от рака пожилыми мужчинами. Причем у каждого из многочисленных персонажей фильма либо есть комплекс вины, либо его жизнь представляет собой своего рода расплату за грехи родителей. Как и фильм «Short Cuts», «Магнолия» завершается неожиданным эпизодом: с неба начинает вдруг идти дождь из лягушек, что, вероятно, должно иметь символический смысл то ли возмездия, то ли предостережения, ассоциируясь с библейской историей об одной из десяти казней египетских.

Как считает ряд исследователей, причиной подобного насыщения художественного пространства большим количеством действующих лиц и локаций является желание авторов передать идею взаимосвязи всего происходящего на земле, показать, как серия случайностей способна привести к тому или иному неожиданному результату. Но если говорить об экранном хронотопе в подобных фильмах, являющихся по сути коллективным портретом, их авторов интересует не столько хронологическое, сколько *историческое* и *социальное* время, при этом пространственные характеристики явно доминируют над фабульной темпоральностью.

Экранное пространство становится доминирующим и в том случае, когда действие в фильме происходит в разных странах, но при этом разнопространственные эпизоды оказываются каким-то образом связаны между собой событиями,

которые имели место в прошлом экранных персонажей. В картине «Вавилон» (реж. А. Иньярриту, 2006) ряд событий происходит почти одновременно в Марокко, Японии, Мексике и США, но постепенно зритель начинает понимать взаимосвязь между эпизодами: основные действующие лица имеют отношение к происходящему, хотя они никогда даже не виделись друг с другом. Но и при такой композиционной структуре на первый план выходят художественное пространство и производимые в его пределах кратковременные действия, что призвано передать все ту же метафизическую идею: в нашей жизни многое складывается из случайностей, которые в итоге приводят к какому-то неожиданному, часто драматическому событию.

Конечно, доминирование в хронотопе художественного времени или художественного пространства зависит прежде всего от эстетических пристрастий конкретного режиссера. Так, если для А. Тарковского в создании кинематографического образа существенное значение всегда имела категория времени как способ установления причинно-следственных связей (при том что он уделял пристальное внимание пластике кадра, созданию точной среды и атмосферы действия), то таких режиссеров, как Л. Висконти и А. Герман, интересовала прежде всего категория исторического и социального времени, поэтому художественный образ времени в их фильмах создается преимущественно посредством *пространственных* характеристик.

В своем стремлении визуализировать атмосферу далекой эпохи через предметы Л. Висконти, как известно, доходил до фанатизма: его фильмы насыщены миром *подлинных* вещей — зеркал, посуды, кружев, тюля, настоящим постельным бельем из голландского полотна, богемским хрусталем, бриллиантами от Картье и т. п. Как объяснял сам Висконти, ему крайне важно было, чтобы актер, ощутив реальные предметы, формировавшие некогда историческую среду, приметы и запахи минувшего, вжился в мир, с предельной точностью воссозданный на съемочной площадке.

Для А. Германа фильм — это прежде всего свидетель и документ времени, в котором жил его отец, писатель Ю. Герман. Режиссер уделяет большое внимание поиску выразительной природы и насыщению экранного пространства подлинными предметами быта 1930-х и 1940-х годов.

Его последний фильм «Трудно быть богом» выбивается из этого ряда и, в отличие от предыдущих картин, рассказывает о придуманной фантастами планете, но, опираясь на рисунки и картины, запечатлевшие европейское Средневековье, А. Герман и здесь детально и зримо воссоздает на экране жутковатый материальный мир, тщательно работая над каждой локацией, каждым костюмом и визуальным образом каждого персонажа. Время же во всех фильмах А. Германа и особенно в последней его картине как будто застыло. Оно цикличное, бесконечно повторяемое и тягучее. Здесь «речь идет не просто об описании событий, многократно происходивших, а о *принципе ахронности*, о том, что любое, в том числе и однократное, событие в принципе ничего нового не вносит и может еще много раз повториться» [11, с. 638].

Проводя герменевтический анализ экранного произведения, киноведы любят использовать такие понятия, как *фабульно-эмпирический*, *онтологический*, *имажинативный* и даже *сакральный хронотоп*, подразумевая под этими дефинициями определенное художественное наполнение того или иного эпизода фильма. Но по-

скольку в данной статье акцент сделан на *психологии восприятия экранного хронотопа*, то следует заметить, что для обычного зрителя пространственно-временные отношения, которые он видит на экране, делятся на те, что происходят с действующими лицами в «настоящем» (актуальном) экранном времени, связанном с развитием фабулы фильма, и «условном» (прошедшем, будущем, воображаемом, онейрическом и т. п.).

Уже в игровых фильмах периода немого кино можно встретить робкие попытки использовать нелинейное построение сюжета (в экранное повествование включались воспоминания героя или его визуализированные мечты). Для того чтобы обозначить переход от одного хронотопа к другому, режиссеры старались использовать «подсказку» для зрителя в виде крупного плана героя, наплывом сменявшегося изображением пространства, о котором человек что-то вспоминал, видел во сне или представлял в своем воображении.

При перекрестном монтаже эпизоды, происходящее в разном пространстве-времени, вирировались (окрашивались монохромно химическим способом) в разный цвет, чтобы зритель мог быстро понять, что события происходят в разном пространстве или времени. Но уже в картинах конца немого периода можно обнаружить использование более сложных кинематографических приемов сочетания разных экранных хронотопов. Так, в фильме Ф. Мурнау «Восход солнца» (США, 1927) эпизод примирения влюбленных решен следующим образом. Герои, погруженные в грезы, идут по заполненной людьми и транспортом улице, и вдруг фон действия за ними сменяется: влюбленные оказываются в цветущем саду, хотя продолжают идти точно так же, как в предыдущем кадре. Через некоторое время в фонограмме раздаются звуки улицы. Сад резко сменяется прежним фоном улицы, где из-за замечтавшихся героев уже образовалась «пробка», и зритель понимает, что влюбленные некоторое время пребывали в ином, воображаемом пространстве, а теперь вновь вернулись в реальность.

Нередко разные экранные хронотопы обозначаются визуально с помощью изменения световой и цветовой тональности. В фильме «Волшебник страны Оз» (реж. В. Флеминг, США, 1939) Дороти открывает дверь и попадает из монохромного реалистического изображения деревни, где она проживает, в цветной, искусственный мир сказки, причем этот переход происходит в пределах одного кадра. Аналогично выполнен один из эпизодов фильма «Дневные звезды» (реж. И. Таланкин, Мосфильм, 1966). Актриса А. Демидова, исполняющая роль О. Берггольц, медленно спускается вниз по обледеневшим ступеням лестницы к входной двери (изображение снято почти монохромно, в синевато-зеленых тонах), с трудом отворяет ее, и за дверью виден не блокадный зимний Ленинград, а летний многоцветный Углич времен Бориса Годунова. В данном случае в одном кадре сталкиваются не только два разных пространства, два разных времени года, но и разные эпохи. Более того, доминантой здесь оказывается время (иная эпоха), а пространство является функцией, визуальным подтверждением этого временного перемещения.

Следует заметить, что такого рода переходы от одного хронотопа к другому для кинематографа оказались более органичными, чем для литературы, поскольку мгновенное перемещение в иное время-пространство схоже в чем-то с логикой сновидений, в которых неожиданно одни объекты сменяются другими, где наряду с людьми, которых мы видим каждый день, мы встречаем тех, кого уже нет на

свете, и т. д. Искусствоведы и психологи давно обратили внимание на сходство чередования киноизображений с потоком видений во сне. Известная попытка С. Эйзенштейна передать на экране поток сознания (его проект фильма «Американская трагедия») опиралась во многом не только на творческие поиски Д. Джойса, но и на теорию З. Фрейда, уделявшего большое внимание подсознанию человека, часто проявляющемуся в сновидениях.

В послевоенном кинематографе включение в ткань киноповествования различного рода сновидений, воспоминаний и воображаемых сцен встречается в фильмах многих ведущих режиссеров (И. Бергмана, Ф. Феллини, Л. Бунуэля, А. Курасавы, А. Тарковского и др.). Не зря в формулировке, сопровождавшей присуждение Алену Рене каннского Золотого льва за фильм «В прошлом году в Мариенбаде» (1961), акцент был сделан именно на прихотливом сочетании разных хронотопов: «За вклад в язык кинематографа и стилистический блеск в показе мира, где реальное и воображаемое сосуществуют в новом пространственном и временном измерении» [12, с. 217].

Переход от одного экранного хронотопа к другому может осуществляться самым разным и достаточно прихотливым и неожиданным образом, сбивая стереотип привычного восприятия зрителя и в результате усиливая его *партиципацию*, т. е. соучастие в создании экранного образа.

В фильме Ф. Феллини «8½» постоянно сосуществуют два пространственно-временных континуума: в одном происходят «реальные» события, а в другом — мнимые, порожденные фантазией, воспоминаниями или снами героя, причем нередко режиссер сознательно «запутывает» зрителя, незаметно переходя от одного хронотопа к другому — от реальности к фантазии или сну и наоборот, как бы давая понять, что для творческого человека грань между реальным и воображаемым нередко бывает размытой. Кроме того, по мнению психолога А. Юрана, подобного рода временной регресс, возвращая человека в былое, пройденное, увязывает настоящее с прошлым, а придавая сновидению изобразительность, рождает новое пространство, «новую сцену» в «топической регрессии» [13].

В «Земляничной поляне» (реж. И. Бергман, Швеция, 1957) изобретательно сделано сочетание двух разных временных отрезков в пределах одного пространства, причем фактически в одной сцене. Профессор Борг и его невестка сидят рядом в автомобиле. После слов девушки о том, что ее муж сидел в автомобиле на том же месте, на котором сейчас сидит профессор Борг (эти слова она произносит на крупном плане), зритель видит уже ее мужа, сидящего в этом же автомобиле и на том месте, где только что был Борг, и далее следует диалог мужа и жены, по окончании которого зритель вновь (после крупного плана девушки) видит Борга, сидящего на своем месте, где мы его видели в начале сцены. Пространство-среда здесь не меняется, но, используя условный прием, режиссер меняет в нем на время персонажей, обозначая при этом разные временные отрезки.

Организирующим, цементирующим началом в фильмах с переброской действия в другое время-пространство в пределах одного эпизода может служить звук. В одном из эпизодов самобытного фильма «Земля» (реж. Х. Медем, Испания, 2000) к герою подходит девушка и произносит: «Я видела, как ты ловил барана на дороге. Ты меня не помнишь?» Далее (в той же световой тональности, но уже в другом пространстве) следует сцена из недавнего прошлого: та же самая девушка, опершись

на мотоцикл, наблюдает, как Анхель пытается поймать барана. Диалог во вставной сцене заканчивается репликами героев: «Я за тобой следила. Ты не заметил?» — «Нет», — после чего вновь появляется кадр из «настоящего» времени, и девушка завершает диалог, происходящий фактически в двух пространственно-временных плоскостях: «Не ври. Конечно, ты заметил. Как тебя зовут?».

Прием перехода в иное *историческое время* при сохранении того же пространства интересно использован А. Сокуровым в фильме «Русский ковчег» (2002): по мере непрерывного движения камеры по залам Эрмитажа в его пространстве появляются персонажи из разных эпох.

Для того чтобы зритель мог соединить в своем восприятии два разных хронотопа, между ними должна существовать определенная тематическая, смысловая или ассоциативная связь. Как верно заметил по этому поводу И. В. Вайсфельд, «суть проблемы в том, что временные решения только тогда обретают силу воздействия, когда они выражают не просто логическую последовательность, но *эмоциональную* логику повествования, характер *образного* мировосприятия художника» [14, с. 171]. Причем эмоциональная логика может быть построена на довольно сложных и отдаленных ассоциациях.

Например, в центре фильма «Клад» (реж. Э. Дэвис, США, 2003) история подростка Стэнли, попавшего в трудовой лагерь, начальник которого зачем-то заставляет ребят постоянно копать ямы, перемежается эпизодами, рассказывающими о женщине-бандитке, мстившей за свои унижения. В конце картины эти два разновременных хронотопа сходятся: ребята находят клад, некогда зарытый в показываемых местах легендарной женщиной.

В современных фильмах («Игры разума», «Эффект бабочки», «Револьвер», «Мистер судьба» и др.) часто используется нелинейное построение сюжета, при котором жизнь героев протекает в *двух временных измерениях* — реальном и воображаемом, при этом вариант поворота сюжета, который происходит в воображаемом прошлом, оказывается способен оказать существенное влияние на настоящее.

В фильмах конца XX — начала XXI в. все чаще можно встретить самые различные варианты экранной трактовки пространственно-временных отношений, продуктивный анализ художественной структуры которых невозможен без использования понятия «хронотоп». Это касается как картин, в которых дискретные истории в конечном итоге оказываются причудливо связанными между собой, так и фильмов, где встречаются внедренные в «реальное» время-пространство фантазийные, онейрические и мемориальные хронотопы.

Наиболее простой пространственно-временной сдвиг, легко воспринимаемый зрителем, — перемещение героев в прошлую эпоху. В отечественном кино этот сюжетный ход использовался в фильмах «Иван Васильевич меняет профессию», «Зеркало для героя», «Мы из будущего», «Последний богатырь» и др.

Разные экранные хронотопы чуть более прихотливо связаны с друг другом в фильмах, в которых переплетаются условно реальное (актуальное) действие и действие воображаемое («Великолепный», «Алекс и Эмма» и др.). В современных фильмах хронотопы актуальных и воображаемых событий значительно различаются *изобразительно*, если в эпизодах воображения или грез героя используются спецэффекты и компьютерная графика («Невероятная жизнь Уолтера Митти», «Воображариум доктора Парнаса» и др.).

Кинозритель давно уже привык к флешбэкам, то есть к включению в ткань повествования воспоминаний героев о прошлых моментах жизни, которые тесно связаны с их настоящим. В этом случае время словно раскалывается, «разделяется на два асимметричных потока, так что через один из них проходит перед нами все настоящее, тогда как другой сохраняет все прошлое» [7, с. 335].

С каждым десятилетием драматургические и изобразительные приемы сочетания в фильме различных экранных хронотопов становятся все более изолированными, и современный зритель с удовольствием принимает предлагаемую сценаристом и режиссером фильма игру в своего рода экранные пазлы из разных хронотопов (Т. Эльзессер и М. Хагенер называют это *mind-game films*) [15, с. 308], составляя в своем воображении единое художественное пространство-время.

В фильме «Эффект бабочки» (реж. Э. Бресс, Дж. М. Грубер, 2004) зритель вместе с авторами перебирает варианты развития одного и того же события, случившегося в прошлом, чтобы экстраполировать (опять-таки вместе с авторами), как это могло бы сказаться на будущем героев; в фильме «Назад в будущее — 2» (реж. Р. Земекис, 1989) юные герои отправляются в прошлое, для того чтобы, изменив его, помешать антагонисту из будущего изменить настоящее.

В фильме «Осторожно, двери закрываются!» (реж. П. Хауитт, 1998) показано, как воображаемый небольшой сдвиг во времени оказывается способен повлиять на жизнь героини (в первом варианте она успевает вскочить в вагон метро и застает своего бойфренда с любовницей, и это радикально меняет ее существование; во втором — приходит домой на 20 минут позже, не находит следов измены и продолжает прежние отношения), что позволяет авторам вести параллельно два совершенно разных варианта развития событий.

В фильме режиссера А. Эгояна «Славное будущее» («*The Sweet Hereafter*»), получившем в 1997 г. гран-при Каннского кинофестиваля, условно настоящее (актуальное) экранное время перемежается не только событиями, которые происходили с героем в прошлом («флешбэки»), но и теми, что при определенных обстоятельствах могли бы произойти в будущем («флешфорварды»). То есть фильм разбит на множество хронотопов, где доминирующая роль отводится темпоральным рамкам. В результате зритель утрачивает ощущение хронологического времени, потому что для авторов главным оказывается выявление в фильме сложных причинно-следственных связей.

В фильме «Помни» (реж. Кр. Нолан, 2000) зрителю приходится напрягать свое восприятие еще больше, потому что события здесь фактически изложены в обратном порядке. Герой картины, пытающийся найти убийцу своей жены, страдает редкой формой потери памяти — антероградной амнезией, спровоцированной случившимся в его жизни страшным событием. Поскольку он помнит лишь то, что произошло несколько минут назад, то фиксирует это разными способами (фотографирует на камеру, пишет заметки, а самую важную информацию оставляет на теле в виде татуировок). Зритель с самого начала знает конец истории, но не знает ее начала и вместе с героем фактически восстанавливает «утраченное время» в *обратном порядке* — каждый следующий эпизод хронологически оказывается предыдущим в цепи событий, приведших к трагической развязке.

Приведенные выше примеры — свидетельство форсированного художественного использования темпорального фактора, вносящего существенные изменения

в жизнь героев фильма. В данном случае «время есть измерение изменений. Оно помогает описать изменения. В мире, в котором прекратились бы все действия, не было бы времени» [16, с. 345]. Причем частое смещение временных параметров заставляет зрителя с известным напряжением воспринимать появление разных хромотопов, что также усиливает зрительскую партиципацию, поскольку реципиент вынужден постоянно конструировать в своем сознании причинно-следственную связь между одновременными и разнопространственными эпизодами, ощущая, что «причины и следствия взаимно обусловлены прямой и обратной связью. Одно порождает другое с неумолимой предопределенностью, которая оказалась бы фатальной, если бы мы были способны обнаружить все связи сразу и до конца. Связь причины и следствия, то есть переход из одного состояния в другое, и есть форма существования времени» [17, с. 157].

В 1960-е годы З. Кракауэр писал: «Бесконечность материального мира не позволяет отобразить его полностью даже в каком-то одном направлении. Поэтому режиссер вынужден или отмечать неизбежные провалы в изображении реальности, или сглаживать стыки ее разных отрезков с помощью некоторых технических приемов вроде затемнений, наплывов и т. п.» [18, с. 99]. В те же 1960-е, очевидно, под влиянием философии экзистенциализма, режиссеры начинают использовать временной фактор для создания соответствующей атмосферы действия и выражения авторского мироощущения. Если, скажем, какое-то рутинное действие на фоне пейзажа длится на экране дольше, чем это обычно принято, то «зритель начинает искать в сцене более глубокий смысл — природная красота и мощь пейзажа <...> контрастируют с недолговечностью и отчужденностью персонажей» [19, с. 63]. Подобное использование кадров, продолжительность которых превышает их информационную емкость, характерно сегодня для творчества А. Сокурова и ряда российских режиссеров артхаусного кино.

В последние годы благодаря внедрению в кинопроизводство электронной съемочной техники и развитию цифровых технологий появилась возможность создавать не только в пределах сцены или эпизода иллюзию экранного времени, адекватного реальному, но и снять весь фильм одним кадром, то есть представить на экране *единое, непрерывное пространство и непрерывное экранное время*.

В доэлектронный период первый опыт такого рода был осуществлен А. Хичкоком при создании фильма «Веревка» (1948), в котором действие происходит в пределах трехкомнатной квартиры. Поскольку самая большая кассета позволяла вести съемку лишь в течение 10 минут, то пришлось прибегнуть к созданию иллюзии непрерывного движения камеры. Как рассказывал сам А. Хичкок, справлялись с этим так: кто-нибудь из персонажей проходил прямо перед камерой, на секунду закрывая собой площадку, а киногруппа тем временем продолжала снимать другой камерой, начиная кадр с того же нейтрального плана пиджака, на котором остановилась предыдущая камера. Мало того что этот процесс потребовал тщательной подготовки и репетиций в течение девяти дней, оператору еще надо было создать иллюзию, что действие начинается белым днем, а кончается уже затемно (для этого он постепенно менял освещение в течение двух часов съемки) [20].

Одним из первых современных успешных опытов непрерывной съемки в течение достаточно долгого времени стал уже упоминавшийся фильм А. Сокурова «Русский ковчег» (2002), представляющий собой по сути эссе-размышление о рус-

ской истории. Но если физическое экранное пространство и время существуют здесь нераздельно, то время историческое постоянно меняется, и единое реальное, физическое пространство Зимнего дворца выступает то как пространство актуальное, современное, то как пространство историческое, существовавшее в XVIII и XIX вв.

После этого за рубежом был снят ряд картин, представляющих собой практически один длинный кадр: «Суббота» (реж. М. Бисе, 2003), «Круг» (реж. Ю. Зельцер, 2005), «PVC-1» (реж. С. Статулопулос, 2007), «Один кадр» (реж. Л. Вендель, 2008), «Ана Арабия» (реж. А. Гитай, 2013) «Виктория» (реж. С. Шиппер, 2015) и др.

Наибольший успех выпал на долю фильма «Бёрдмэн» (реж. А. Г. Иньярриту, 2014), получившего сразу четыре премии «Оскар». Хотя режиссер запретил съемочной группе раскрывать секреты постпродакшна, оператор фильма Э. Любецки, рассказывая о технологии работы над фильмом, признался, что самая продолжительная съемка без перерыва длилась 15 минут, а большинство остальных сцен — около 10 минут. То есть фактически авторы «Бёрдмэна», подобно А. Хичкоку, *имитировали* непрерывную съемку как в фильме «Веревка», но сделали это на ином технологическом уровне, применив при монтаже компьютерную технологию создания невидимой склейки (так называемый «бесшовный монтаж»).

Важно подчеркнуть также, что парадокс восприятия единого, слитного пространственно-временного континуума при съемке длинным планом состоит в том, что кинозритель, с одной стороны, воспринимает экранное время так же, как его воспринимает театральный зритель, а с другой — пространство, которое он видит на экране, постоянно меняется. Причем ориентироваться в таком непрерывно меняющемся в пределах одного кадра пространстве зрителю довольно сложно (это не ограниченное пространство квартиры в хичкоковской «Веревке»). Например, мало кто из зрителей замечает прием трансформации декораций, который использовал в своем фильме Иньярриту для того, чтобы менять темпоритм действия (тот же самый проход, по которому дважды следует герой, в одном случае широкий, а в другом — узкий). Впрочем, создателей таких фильмов менее всего волнует способность зрителя ориентироваться в экранном пространстве. «Нам потребовались широкие длинные коридоры идвигающиеся стены, — объяснил свою задачу художник фильма “Бёрдмэн” Кевин Томпсон. — Построенная декорация должна была бесшовно вливаться в локации и представлять собой замкнутый на себя лабиринт лестниц, комнат, коридоров и других помещений. Я сделал это так, что зритель не мог понять геометрию всего помещения» [21]. Да и экранное время в «Бёрдмэне» весьма условно: в одном длинном непрерывном кадре уложились три дня, в течение которых происходят события фильма.

Таким образом, если снятые одним планом длинные кадры (так называемый «внутрикадровый монтаж»), включенные в структуру обычного смонтированного из многих кадров фильма, воспринимаются как органическая часть условно реального киноповествования, то в фильмах, представляющих собой один непрерывный кадр, восприятие времени и пространства может носить двойственный характер.

Как показал анализ творческих поисков сценаристов и режиссеров, их внимание сосредоточено сегодня на новой художественной трактовке пространственно-временных связей, позволяющей выявлять новые возможности экранного искусства. В связи с этим понятие «хронотоп», введенное в литературоведческий обиход

М. Бахтиным, при анализе экранного произведения современных фильмов более чем уместно и актуально. Данный термин позволяет определить как органическую связь художественного времени и пространства, так и доминирующую роль художественного пространства или художественного времени в конкретном эпизоде и фильме. Упразднение этого термина применительно к экранным искусствам, к чему призывают некоторые киноведы, приведет к обеднению понятийного аппарата и размыванию такого понятия, как «пространственно-временной континуум».

Особо следует подчеркнуть, что сегодня анализ экранного произведения невозможен без учета *психологии восприятия* его зрителем, и именно понятие хронотопа как сложного взаимодействия пространственных и временных характеристик позволяет полноценно трактовать художественный экранный образ.

Литература

1. Бахтин, Михаил. *Вопросы литературы и эстетики. Исследования разных лет*. М.: Художественная литература, 1975.
2. Мариевская, Наталья. *Время в кино*. М.: Прогресс-Традиция, 2015.
3. Фаликова, Наталья. “Хронотоп как категория исторической поэтики”. В сб. Петрозаводский государственный университет. *Проблемы исторической поэтики*, отв. ред. Владимир Захаров, 45–57. Петрозаводск: Изд-во ПетрГУ, 1992, вып. 2.
4. Гинзбург, Семен. *Очерки теории кино*. М.: Искусство, 1974.
5. “Пространство-время”. *Википедия*. Дата обращения апрель 20, 2018. <http://www.wikipedia.org/wiki/Пространство-время>.
6. Тарковский, Андрей. “Запечатленное время”. В сб. Академия наук СССР, Институт истории искусств. *Вопросы киноискусства*, отв. ред. Юрий Калашников, 79–100. М.: Искусство, 1967, вып. 10.
7. Делёз, Жиль. *Кино*. Пер. Борис Скуратов. М.: АдМаргинем Пресс, 2016.
8. Эйзенштейн, Сергей. “Диккенс, Гриффит и мы”. В кн. Эйзенштейн, Сергей. *Избранные произведения*, гл. ред. Сергей Юткевич, сост. Пера Аташева, Юрий Красовский и Владимир Михайлов. 6 томов. М.: Искусство, 1969, т. 5.
9. Мукаржовский, Ян. *Исследования по эстетике и теории искусства*. Пер. Виктория Каменская, сост. и коммент. Юрий Лотман и Олег Малевич. М.: Искусство, 1994.
10. Bergson, Henri. *Durée et simultanée. A propos de la théorie d'Einstein*. Paris: Alcan, 1922.
11. Лотман, Юрий. *О русской литературе: Статьи и исследования (1958–1993): История русской прозы. Теория литературы*. Сост. Надежда Николаюк, и О. Нечипуренко. СПб.: Искусство-СПб., 1997.
12. Завьялова, Лия, и Марианна Шатерникова, сост., пер. Ален Рене. М.: Искусство, 1982.
13. Юран, Айтен. “Размышления у зеркала, или пространство и время в психоанализе”. Дата обращения июль 14, 2018. <http://www.psyagora.narod.ru/zerkalo.doc>.
14. Вайсфельд, Илья. *Искусство в движении*. М.: Искусство, 1981.
15. Эльзесер, Томас, и Мальте Хагенер. *Теория кино. Глаз, эмоции, тело*. Пер. Сергей Афонин и др. СПб.: Сеанс, 2016.
16. Арнхейм, Рудольф. *Искусство и визуальное восприятие*. Пер. В. Самохин, общ. ред. Вячеслав Шестаков. М.: Прогресс, 1974.
17. Тарковский, Андрей. “Запечатленное время”. В сб. *Андрей Тарковский. Архивы. Документы, воспоминания*. Сост. Паола Волкова. М.: Подкова; Эксмо-Пресс, 2002.
18. Кракауэр, Зигфрид. *Природа фильма. Реабилитация физической реальности*. Пер. Д. Соколова. М.: Искусство, 1974.
19. Грей, Гордон. *Кино: Визуальная антропология*. Пер. Мария Неклюдова. М.: Новое литературное обозрение, 2014.
20. Трюффо, Франсуа. *Хичкок. Трюффо. Кинематограф по Хичкоку*. Пер., примеч., фильмография Нина Цыркун. М.: Общественное объединение “Эйзенштейновский центр исследований кинокультуры”, 1996.

21. Маркалова, Надежда. “Все секреты ‘Бёрдмана’”. *Стартфильм*. Дата обращения апрель 12, 2018. <https://www.startfilm.ru/news/main/7776>.

Статья поступила в редакцию 17 мая 2018 г.;
рекомендована в печать 29 ноября 2018 г.

Контактная информация:

Познин Виталий Федорович — д-р искусствоведения, проф.; poznin@mail.ru

Art space and time in the screen chronotope

V. F. Poznin

Saint Petersburg State University,
7–9, Universitetskaya emb., St. Petersburg, 199034, Russian Federation

For citation: Poznin, Vitaly. “Art space and time in the screen chronotope”. *Vestnik of Saint Petersburg University. Arts* 9, no. 1 (2019): 93–109. <https://doi.org/10.21638/spbu15.2019.105> (In Russian)

Time and space are the most essential concepts that determine the structure of the screen product and its artistic content. The term “chronotope” (chronos + topos), proposed by Michael Bakhtin as determining the spatial and temporal characteristics of a literary work, is now included in the practice of art criticism, and has become widely used in analyses of films. However, recently the claim that “chronotope” is devoid of specific content and therefore cannot be used to analyze screen works has been increasingly affirmed. The article proves that the use of “chorotope” today, when in the cinema art there is an active search for new forms of interaction of artistic time, allows one to identify productively the stylistic features of the movie, treating screen time-space as a dynamic, volatile phenomenon. Particular attention is paid to the viewer’s perception of the screen chronotope. The author hypothesizes that screen artistic time or screen artistic space can dominate in a particular chronotope, depending on the plot and compositional construction of the episode or film. In screen works, in which “horizontal editing” predominates, the action develops in numerous screen spaces. Temporal characteristics are represented in these films by a small interval of conditionally present time, and heroes’ pasts play a key role in plots. In films with a dynamic story and a constant shift in narrative to events, imagined by the hero, time is dominant for the viewer, and space fulfills a functional role. The concept of the chronotope also facilitates determining the role of flashbacks and “flashforwards,” oneric and imaginary time-space, and analyzing methods of transmitting the subjective perception of the time or space by the characters in the film.

Keywords: cinema, film chronotope, cinema time, cinema space, film perception, continuum, sound in movies, montage.

References

1. Bakhtin, Mikhail. *Voprosy literatury i estetiki. Issledovaniia raznykh let*. Moscow: Khudozhestvennaia literatura, 1975. (In Russian)
2. Marievskaiia, Natal’ia. *Vremia v kino*. Moscow: Progress-Traditsiia, 2015. (In Russian)
3. Falikova, Natal’ia. “Khronotop kak kategoriia istoricheskoi poetiki”. In *Petrozavodskii gosudarstvennyi universitet. Problemy istoricheskoi poetiki [The Problems of Historical Poetics]*, edited by Vladimir Zakharov, 45–57. Petrozavodsk: Izd-vo PetrGU, 1992, iss. 2. (In Russian)
4. Ginzburg, Semen. *Ocherki teorii kino*. Moscow: Iskusstvo, 1974. (In Russian)
5. “Prostranstvo-vremia” [“Spacetime”]. *Vikipediia [Wikipedia]*. Accessed April 20, 2018. <http://www.wikipedia.org/wiki/Пространство-время>. (In Russian)

6. Tarkovskii, Andrei. "Zapechatlennoe vremia". In *Akademiia nauk SSSR, Institut istorii iskusstv. Vo-prosy kinoiskusstva*, edited by Iurii Kalashnikov, 79–100. Moscow: Iskusstvo, 1967, iss. 10. (In Russian)
7. Deleuze, Gilles. *Cinéma. 1. L'Image-mouvement*. Paris: Les Éditions de Minuit, 1983; Deleuze, Gilles. *Cinéma. 2. L'Image-temps*. Paris: Les Éditions de Minuit, 1985. (Russ. ed.: Delez, Zhil'. *Kino*. Translated by Boris Skuratov. Moscow: AdMarginem Press, 2016).
8. Eizenshtein, Sergei. "Dikkins, Griffit i my". In Eizenshtein, Sergei. *Izbrannye proizvedeniia*, edited by Sergei Iutkevich, compiled by Pera Atasheva, Iurii Krasovskii and Vladimir Mikhailov. 6 vols. Moscow: Iskusstvo, 1969, vol. 5. (In Russian)
9. Mukařovský, Jan. *Studie z estetiky*. Praha: Odeon, 1966. (Russ. ed.: Mukarzhovskii, Ian. *Issledovaniia po estetike i teorii iskusstva*. Translated by Viktoriia Kamenskaia, compiled and commented by Iurii Lotman and Oleg Malevich. Moscow: Iskusstvo, 1994).
10. Bergson, Henri. *Durée et simultanéité. A propos de la théorie d'Einstein*. Paris: Alcan, 1922.
11. Lotman, Iurii. *O russkoi literature: Stat'i i issledovaniia (1958–1993): Istoriia russkoi prozy. Teoriia literatury*. Compiled by Nadezhda Nikolaiuk, and O. Nechipurenko. St. Petersburg: Iskusstvo-SPb., 1997. (In Russian)
12. Zav'ialova, Liia, and Marianna Shaternikova, comp., transl. *Alen Rene*. Moscow: Iskusstvo, 1982. (In Russian)
13. Iuran, Aiten. "Razmyshleniia u zerkala ili prostranstvo i vremia v psikhoanalize". Accessed July 14, 2018. <http://www.psyagora.narod.ru/zerkalo.doc>. (In Russian)
14. Vaisfeld, Il'ia. *Iskusstvo v dvizhenii*. Moscow: Iskusstvo, 1981. (In Russian)
15. Elsaesser, Thomas, and Malte Hagener. *Film theory. An introduction Through the Senses*. New York: Routledge, 2010 (Russ. ed.: El'zesser, Tomas, and Mal'te Khagener. *Teoriia kino. Glaz, emotsii, telo*. Translated by Sergei Afonin et al. St. Petersburg: Seans, 2016).
16. Arnheim, Rudolf. *Art and visual perception*. Berkley, Los Angeles. London: University of California Press, 1954. (Russ. ed.: Arnkheim, Rudol'f. *Iskusstvo i vizual'noe vospriiatie*. Translated by V. Samokhin, edited by Viacheslav Shestakov. Moscow: Progress, 1974).
17. Tarkovskii, Andrei. "Zapechatlennoe vremia". In *Andrei Tarkovskii. Arkhiv. Dokumenty, vospominiia*. Compiled by Paola Volkova. Moscow: Podkova; Eksmo-Press, 2002. (In Russian)
18. Kracauer, Siegfried. *Theory of film*. New York: Oxford University Press, 1960. (Russ. ed.: Krakauer, Zigfrid. *Priroda fil'ma. Reabilitatsiia fizicheskoi real'nosti*. Translated by D. Sokolova. Moscow: Iskusstvo, 1974).
19. Gray, Gordon T. *Cinema. A visual anthropology*. Oxford; New York: Berg, 2010. (Russ. ed.: Grei, Gordon. *Kino: Vizual'naia antropologiia*. Translated by Mariia Nekliudova. Moscow: Novoe literaturnoe obozrenie, 2014).
20. Truffaut, François. *Hitchcock. Truffaut. Le Cinéma selon Alfred Hitchcock*. Paris: Éditions Robert Laffont, 1966. (Russ. ed.: Triuffo, Fransua. *Khichkok. Triuffo. Kinematograf po Khichkoku*. Translated, commented, filmography made by Nina Tsyrukun. Moscow: Obshchestvennoe ob'edinenie "Eizenshteinovskii tsentr issledovanii kinokul'tury", 1996).
21. Markalova, Nadezhda. "Vse sekrety 'Berdmana'". *Startfil'm*. Accessed April 12, 2018. <https://www.startfilm.ru/news/main/7776>. (In Russian)

Received: May 17, 2018
Accepted: November 29, 2018

Author's information:

Vitaly F. Poznin — Dr. Habil., Professor; poznin@mail.ru