В. Ф. Познин

ПРИРОДА ВЫРАЗИТЕЛЬНЫХ СРЕДСТВ ЭКРАНА. ЭКРАННОЕ ПРОСТРАНСТВО И ВРЕМЯ

В статье рассматриваются некоторые аспекты использования выразительных средств экрана, при этом особое внимание уделяется способам организации пространственно-временного континуума и создания своего рода пространственного и временного крещендо и диминуэндо, использованию флэшбэков и других способов нелинейного перехода из одного экранного времени и пространства в другое. И хотя современные технологии открывают перед создателями фильмов неограниченные возможности для создания иллюзорного, виртуального пространства, включая и интерактивное участие реципиента в изменении пространственных и временных параметров и даже в развитии сюжета, общие законы психосемантического и психоэстетического восприятия экранного изображения и звука в целом остаются неизменными.

V. Poznin

SPECIFIC FEATURES OF SCREEN ARTS. CINEMATIC TIME AND SPACE

The author of the article examines some aspects of cinematic artistic expression paying special attention to the ways of creating a screen space-time continuum, space and time crescendo (increasing) and diminuendo (slowdown), flashback, flashforward and other ways of nonlinear transference from one cinematic time and space to another. Modern digital technologies provide unlimited possibilities for creation of illusory space, including interactive participation of a recipient in alteration of screen space and time, but in spite of this technological progress, the laws of psychosemantic and psychoaesthetic perception are the same as they were in traditional filmmaking.

В самом начале своего пути кинематограф ближе всего к фотографии (не зря его называют в ту пору «ожившей фотографией»). И, казалось бы, первым делом кино должно было взять на вооружение опыт своего ближайшего родственника и технического предшественника. Ведь к моменту изобретения Люмьеров фотография как таковая существовала уже более полувека и, следуя за живописью, давно освоила съемку портрета, пейзажа, жанра, а также съемку человека общим, средним и крупным планом. Фотографы XIX в. использовали различные виды освещения, экспериментировали с цветом, со съемкой в ракурсе, с многократной экспозицией и фотомонтажом.

Однако пионеры кино оставили творческий опыт фотографов без внимания. Игровое кино сразу же начало подражать театру: так же как на сцене, зритель видел все исключительно на общем плане. Мало того, из-за статичности первых кинокамер действующие лица передвигались лишь в пределах границ экрана, что еще больше усугубляло сходство первых игровых фильмов с театральным представлением, где действие актеров ограничено пределами кулис.

Весь дальнейший путь эволюции выразительных средств экрана, поиск кинематографом собственной природы – это постоянное преодоление первоначальной экранной театральности с ее замкнутым пространством и линейным временн*ы*м развитием действия. Именно пространство и время становятся в кино, а затем на телевидении и в мультимедийном творчестве категориями, которые во многом определяют эстетику экранного искусства на каждом из этапов его развития.

Большинство теоретиков, исследуя проблему пространства и времени в экранных искусствах, основное внимание уделяют монтажу, с помощью которого стало возможным создавать на экране несуществующее в реальности, или, как сегодня принято говорить, виртуальное пространство и время. Однако следует заметить, что первый прорыв в освоении кинематографического пространства, отличного от пространства театра, живописи и фотографии был сделан задолго до освоения монтажных приемов. Речь идет о самой первой съемке с движения, которую в 1896 г. осуществил оператор Люмьеров Ж. Промио. После того как он снял с лодки, плывущей по каналу Венеции, один из кварталов этого города, стало понятно, что кино может «*расширять» пространство*, точнее, связывать воедино в пределах одного кадра объекты, расположенные в разных точках того или иного реального места. С этих пор панорамирование и съемка с движущегося средства становятся одним из специфических средств нового искусства.

Когда же с помощью монтажной склейки впервые удалось создать *иллюзию единого времени и пространства*, новое искусство окончательно осознало свою природу. Один из ведущих киноведов эпохи немого кино Бела Балаш[1] так определил особенности «десятой музы», отличающие ее от других искусств и прежде всего от театра: крупный план, ракурс, монтаж. В известной мере это так. Перечисленными средствами выражения театр действительно не располагает. Но, с другой стороны, в истории кино можно найти фильмы, в которых ракурсная съемка, крупные планы и даже монтаж как таковой (в «Веревке» А. Хичкока или «Русском ковчеге» А. Сокурова), вообще отсутствуют. Таким образом, можно сказать, что специфику экранных произведений определяет прежде всего зафиксированное фотографическим или электронным способом *движение объектов в пространстве и во времени, создающее на экране иллюзии реальности*.

Пространство кадра находится в пределах четырех параллельных отрезков, находящихся под прямым углом друг к другу. И восприятие нами экранного изображения – под постоянным контролем прямого угла, который Ле Корбюзье назвал «интегралом сил, поддерживающих мир в равновесии»[2]. Поскольку рамки кадра четко ориентированы по вертикали и горизонтали, зритель сразу же замечает отклонение изображения от этих привычных координат. Кроме того, благодаря этим двум перпендикулярным параллелям «экран заключает некое явление действительности в раму, отсекает от всего остального, дает ему “крупный план”. Превращает в объект наблюдения. Действительность, отброшенная на экраны, оказывается как бы эстетически организованной (в той или иной степени, конечно)»[3]. Любая рама, т. е. искусственное ограничение пространства с четырех сторон, в определенной мере делает изображение если не произведением искусства, то попыткой приблизиться к искусству, одной из существенных черт которого (даже при самом тесном приближении к реальности) остается *условность*. «Рама указывает на границы, где начинается условный мир, требующий иного отношения к себе, чем действительность»[4].

В отличие от рампы сцены, фотографии или картины, рамки кадра иллюзорно безграничны. «Картинная рама поляризует пространство во внутрь, тогда как все показываемое на экране имеет, наоборот, тенденцию бесконечно продолжаться во вселенной, – замечает по этому поводу А. Базен. – Рама картины порождает центростремительность, а экран – центробежен»[5]. И даже театральное пространство центростремительно, потому что актер, уйдя за кулису, покидает его на долгое время, в то время как в кино он то и дело, выйдя за пределы кадра, появляется вновь в следующем кадре. Поэтому «пространство экрана центробежно в противоположность сценическому пространству»[6].

Если продолжить сравнение кино с театром, то к специфике киноискусства можно отнести не только упомянутый Б. Балашом крупный план (т. е. сужение пространства вплоть до макроплана), но и так называемый *дальний* (т. е. бесконечное расширение пространства), который практически также недоступен театру в тех масштабах, которые может позволить себе кинематограф. Особое впечатление производят дальние планы, где мы видим огромные массы людей в движении. Большая толпа на улицах или площадях психологически воздействует на нас как в реальной жизни, так и на экране, вызывая волнение, любопытство, ощущение тревоги, желание понять, что собрало в однородную массу такое большое количество людей на одном горизонтальном пространстве. Этот эффект, производимый созерцанием большого количества людей, был осознан уже самыми первыми создателями фильмов. «Ведь нельзя же объяснить простым совпадением, что уже в самых первых фильмах Люмьера были сняты и выход рабочих из ворот фабрики и толпа на перроне вокзала на перроне во время прибытия и отправления поезда»[7]. Славу Д. Гриффиту принесли не только его находки в области монтажа, но и снятые им массовые сцены, в которых принимали сотни, а иногда и тысячи человек. Подобные кадры сразу давали возможность почувствовать зрителю разницу между театром, где массовка, изображающая толпу, от силы насчитывает два десятка человек, и поистине массовыми, масштабными сценами в кино. Грандиозные массовые сцены характерны и для многих советских фильмов, получивших международное признание.

Говоря о способах создания иллюзии единого времени и пространства (и в целом единого экранного действия), следует постоянно иметь в виду, что плоскостное экранное изображение – уже само по себе *условно* и *иллюзорно*, потому что, подобно зеркальному отражению, оно представляет собой лишь изобразительный «слепок» с жизни, или, выражаясь языком семиотики, сигнификат, обозначающий объект или явление, запечатленные на кинопленке или ином носителе. Но для того, чтобы создать на экране не только изобразительную иллюзию, но и иллюзию единого пространства и времени, т. е. *пространственно-временного континуума*, требуется особое умение и искусство. Лишь при точном, осмысленном монтаже «расчлененное на кадры реальное пространство соединяется в сквозное монтажное действие, образуя новую пространственную структуру, возможную только в кино и телевидении»[8].

Во многом иллюзия экранного пространства создается благодаря общему изобразительному и звуковому *контексту*, в результате чего зритель психологически воспринимает сочетание планов разной крупности как единую, развертывающуюся на его глазах картину и быстро устанавливает для себя причинно-следственные связи. Скажем, получив изобразительную «установку» в виде общего плана, он после этого легко ориентируется в постоянно изменяемом экранном пространстве эпизода. И если это впечатление единого времени и пространства поддерживается одинаковой тональностью, точным направлением и темпоритмом движения, то в мастерски сделанном фильме мы практически не замечаем монтажных переходов.

Подобно тому как мы рассматриваем большое живописное полотно, воспринимая его вначале целиком, а затем выделяя в нем те или иные детали, точно так же (но по воле режиссера) мы акцентируем свое внимание на фрагментах единого экранного зрелища. «Если киноаппарат выделит крупным планом какую-нибудь часть тела или какой-нибудь предмет из его окружения, то этот предмет все-таки останется в том же пространстве, и не только фактически, но в нашем впечатлении, в нашем сознании, – писал по этому поводу Бела Балаш. – Ибо рука, снятая отдельно, подразумевает человека. Стол, снятый отдель-

но, подразумевает его назначение в данном помещении. Мы, правда, не видим этого помещения, но мы его “додумываем”»[9].

Если речь идет о создании своего рода экранной синекдохи (pars pro toto), то это действительно так. Но сегодня подобные семиотическо-символические приемы используются крайне редко. Зрительское восприятие показываемой на экране части пространства зиждется не на «додумывании», а на психологической «установке», создаваемой предыдущим изобразительным *контекстом* (общими и средними планами, дающими возможность сориентироваться в экранном пространстве), то есть на создании иллюзии единого пространства. Эта иллюзия зиждется прежде всего на создании у зрителя впечатления, что все, что он видит на экране, происходит “*здесь и сейчас*“. Поэтому вовсе не обязательно показывать какое-то пространство целиком, представление о нем может быть дано последовательным показом изображения его отдельных участков или фрагментов.

Раздвигая же постепенно, от кадра к кадру границы пространства, режиссер может выстраивать монтажную фразу таким образом, что это способно создать ощущение своего рода *пространственного крещендо*. Так решен ключевой эпизод фильма А. Хичкока «Птицы», в котором с каждым разом за спиной ничего не подозревающих героев появляется все больше ворон. В фильме А. Германа «Проверка на дорогах» эпизод, в котором партизаны должны взорвать мост, также производит сильное впечатление благодаря приему постепенного расширения пространства, в котором от кадра к кадру появляется все большее количество наших военнопленных, сидящих на барже, на которую может рухнуть мост.

В современном кино показ лишь части сюжетно важного изображения (т. е. искусственное исключение общего контекста) нередко используется для того, чтобы пробудить воображение зрителя, заставить его строить различные догадки относительно того, что за объект он видит в данный момент на экране или что собственно там происходит. В тонком лиричном фильме «Любовное настроение» (реж. Вонс Кар Вай, Гонконг, 2002 г.) многие кадры сняты так, что зритель может видеть лишь часть сюжетно важного изображения, в результате создается ощущение недосказанности, многозначительности обычных, казалось бы, действий и слов.

Экранное пространство формируется прежде всего используемой оператором *оптикой*.

Важным этапом освоения экранного пространства стало внедрение в практику кино конца 1920-х гг. нестандартной оптики (широкоугольной и длиннофокусной). Если широкоугольные (короткофокусные) объективы расширяли пространство, резко усиливали ощущение перспективы, то длиннофокусная оптика, наоборот, сужала угол зрения камеры, уплотняя пространство и делая менее ощутимыми перспективные изменения.

Благодаря применению различной оптики, изменению характера освещения, использованию дымов и других эффектов при съемке, а также последующей обработке отснятого изображения, создатели аудиовизуального произведения сегодня могут в значительной мере *трансформировать пространство*: усиливать эффект линейной перспективы или, наоборот, сводить его к минимуму; создавать эффект ускорения и замедления движения; смягчать или делать более жестким изображение; выделять тот или иной объект и т. п.

Переход от немого кино к звуковому способствовал прежде всего изменению отношения к категории времени, но протяженность звука во времени неизбежно повлекла за собой и протяженность его в определенном пространстве. «Звук, точнее, его драматургическое использование по-новому открыли на экране пространство, способность движущейся камеры вникать в это пространство, внутренне углублять его»[10].

Впечатление единого места создается за счет доминирования в сцене или эпизоде *единых атрибутивных элементов*, т. е. кадр должен объединять общий антураж (пейзаж, предметы обстановки и т. п.), единая световая тональность и цветовой колорит. Способность к успешному решению этих задач и выявляет профессиональный уровень мастерства режиссера и оператора, их умение создавать на экране иллюзию единого времени и пространства. «В момент съемки я всегда думаю о монтаже, – говорил по этому поводу Л. Бунюэль. – Благодаря этому мне не приходится прибегать к досъемкам и удается упростить монтаж до того, что он иной раз сводится к простой склейке концов с концами»[11].

Кинематограф решительно дистанцировался от театра в тот момент, когда режиссер смог создать впечатление единого времени и единого пространства, склеив несколько кадров с разным изображением. Следует отметить, что в данном случае творческие поиски кинематографистов оказались поддержанными зрительской способностью искать и находить в соединяемых кадрах причинно-следственные связи.

Сегодня аудиовизуальное произведение, подобно литературе, может достаточно свободно обращаться с категорией времени – перемещать зрителя из настоящего в прошлое; в плавное повествование вставлять сон или воображение героя; делать своего рода временн*ую* купюру, перебрасывать действие вперед на час, месяц, год и т. п.

С помощью монтажа оказалось возможным «сокращать» и даже «удлинять» время. *Сокращение времени* происходит за счет того, что так же, как в литературе, купируется тот временной отрезок, который не представляет интереса ни для авторов, ни для зрителя. Производя в той или иной сцене временн*ы*е купюры, режиссер и монтажер делают при этом все возможное для того, чтобы зритель не потерял *пространственную и временную ориентацию*.

«*Удлинение*» *времени* с помощью монтажа создается за счет того, что единое событие разбивается на множество кадров, органично связанных с общей картиной единого события (контекста) и в то же время как бы существующих дискретно, за счет чего и происходит торможение экранного времени. Хрестоматийный пример этого – эпизод расстрела мирных жителей на Одесской лестнице в эйзенштейновском «Броненосце “Потемкине“». Большинство исследователей этого эпизода сосредотачивают свое внимание именно на дискретности мини-эпизодов, за счет которых происходит несовпадение реального (точнее воображаемого) и экранного времени. Между тем иллюзию растяжения времени С. Эйзенштейн создает не только и не столько этими монтажными врезками, а тем, что зритель невольно попадает во временн*ую* ловушку, ориентируясь не на бегущую толпу, разбитую на ряд монтажных элементов, а на мерное и неторопливое шествие по ступеням лестницы шеренги солдат, которые к тому же время от времени останавливаются, чтобы поточней прицелиться.

Уплотнить или удлинить время на экране можно и чисто техническим способом, – замедлив или ускорив движение пленки в съемочной камере. В известных фильмах современного кинодокументалиста Г. Реджио «Кояаникатси» и «Накойкатси» активно используется как цейтраферная съемка, ускоряющая ход солнца, бег облаков, движение людей и машин, так и, наоборот, ускоренная съемка, замедляющая все движения людей, и это стало главным изобразительным и выразительным приемом в данных картинах. В фильме «Кояаникатси» (название его можно приблизительно перевести как «Жизнь без равновесия») почти половина вошедших в картину кадров (оператор Р. Фриске) снята либо замедленно (порядка 8 кадров в секунду), либо с использованием цейтраферной съемки, что создает удивительное впечатление уплотнение времени.

Ускоренная съемка, замедляющая движение в кадре, используется в тех случаях, когда надо акцентировать внимание зрителя на сюжетно важной части эпизода или передать субъективное ощущение персонажа. Одним из первых, кто заметил, какой выразительный эффект способно производить на экране плавное, искусственно замедленное движение, был. В. Пудовкин. Сняв рапидом падающие на подоконник капли, сверкающее мокрое лезвие косы, падающие скошенные стебли травы и прочее, он эстетизировал, опоэтизировал эти простые явления[12]. В. Пудовкин обратил внимание и на субъективное ощущение экранного времени. В статье под красноречивым названием “Время крупным планом“ он писал о том, что “всматривающийся, изучающий, впитывающий в себе человек, прежде всего, в своем восприятии изменяет пространственные и временные соотношения: *он приближает к себе далекое и задерживает быстрое*... Сосредотачиваясь на детали процесса, я относительно замедляю его скорость в своем восприятии“[13].

Проблеме передаче на экране ощущения времени, ритма жизни большое внимание уделял А. Тарковский. «Именно время, запечатленное в кадре, диктует режиссеру тот или иной принцип монтажа, – говорил он. – Поэтому не монтируются друг с другом те кадры, в которых зафиксирован принципиально р а з н ы й х а р а к т е р протекания времени... Эту консистенцию времени, протекающего в кадре, его напряженность или, наоборот, «разжиженность» можно назвать д а в л е н и е м в р е м е н и в кадре. Следовательно, монтаж является способом соединения кусков с учетом давления в них времени... Поэтому время в кинематографе становится основой основ, подобно тому, как в музыке такой основой оказывается звук, в живописи – цвет, в драме – характер»[14].

С помощью монтажа можно создавать как изобразительное крещендо, о котором говорилось выше, так и временн*о*е диминуэндо, т. е. как бы приостанавливать, замедлять течение экранного времени. Прием «*торможения*» времени перед кульминационным эпизодом или резким сбоем ритма, который стал активно использоваться еще в немом кино. О «пунктах, когда следует остановить время, растянуть его» говорил и А. Хичком, для которого ритмическое построение фильма всегда имело очень большое значение[15]. Сегодня почти в каждом фильме, в котором присутствует эпизод напряженного ожидания, монтажное построение совершается аналогично: ряд кадров (преимущественно крупных планов) следуют один за другим, сбивая темпоритм и как бы тормозя развитие действия перед тем, как произойдет ожидаемое важное событие.

Из-за темпорального ограничения кадра зритель часто не может воспринять все детали экранного действия и не бросающиеся в глаза с первого взгляда характеристики. Именно поэтому знатоки и ценители киноискусства предпочитают смотреть понравившийся фильм повторно, находя в нем каждый раз все новые, не замеченные первоначально детали, нюансы, полутона. Но иногда режиссер специально удлиняет тот или иной кадр, создавая тем самым субъективное ощущение *замедления* времени за счет превышения информационной емкости кадра. То есть зритель уже успевает «прочесть», «просканировать» глазами содержание кадра, а изображение продолжает стоять на экране. Это создает двоякий эффект: с одной стороны, возникает ощущение затянутости кадра, торможения времени, а с другой – рождает желание войти в пространство кадра, чтобы обнаружить скрытый в нем смысл и многозначность. В фильмах М.-А. Антониони, И. Бергмана, А. Тарковского, А. Сокурова, а также в ряде японских и корейских фильмов мы часто встречаемся с таким замедленным темпоритмом, неторопливым кинорассказом, очень длинными общими планами.

Термин «хронотоп», в свое время введенный в оборот М. Бахтиным при анализе литературных произведений, примени-

тельно к категории времени и пространства в экранном искусстве имеет, как это ни странно, гораздо более конвенциальный характер, поскольку в фильме, в отличие от романа, пространство и время не всегда представляют собой нерасторжимый континуум. При этом в отличие от читателя зритель воспринимает произвольное оперирование пространством и временем в экранном творчестве с известной долей напряжения. По этой причине автор фильма часто старается дать зрительскому восприятию «подсказку» в виде изменения изобразительно тональности вставного эпизода или соответствующего изменения в звуковой партитуре. Один из искусных примеров сочетания реального и воображаемого – эпизод смерти княгини из фильма Отара Иоселиани «Охота на бабочек», в котором с помощью виртуозного сочетания изображения и звука режиссеру удалось образно передать элегическую печаль о прошлом, воспоминание о минувшем, которое уходит вместе с героиней.

В кино первые опыты по неожиданному и в то же время пластичному переходу из одного пространства в другое носили характер трюка. Так, в одном из эпизодов фильма 1920-х гг. «Хореографический этюд для кинокамеры» (реж. Майя Дерен, Франция) танцор, пляшущий в лесу, поднимал ногу на среднем плане, но опускал ее в том же темпе уже в жилой комнате, где танец продолжался в том же темпе. В современном игровом кино подобный монтажный переход можно встретить в эпизодах, в которых передаются субъективные ощущения героя. В картине «Кокаин. На игле» (США, реж. Т. Гиллиес, 2005) прием, схожий с тем, что был в фильме М. Дерен, используется уже не просто как трюк, а как способ передачи состояния главного персонажа.

Связующим звеном между кадрами из разного пространственно-временного континуума часто служит какая-либо деталь. Так, в «Прошлом лете в Мариенбаде» в эпизоде воспоминаний героя (т. е. в условно прошлом) стакан начинает падать в комнате, а падение его завершается уже в гостиничном баре (т. е. в условно настоящем времени и месте). Данный фильм А. Рене представляет собой целую энциклопедию совмещения различных хронотопов. Часто используемые в фильме трэвеллинги, снятые в одном темпоритме и в одном направлении, позволяют режиссер плавно и незаметно переходить из одного пространства и времени в другое. Мало того, Рене порой осуществляет временной сдвиг, оставляя при этом то же самое пространство. Например, в одной из сцен героиня появляется в кадре уже в другом наряде, и мы понимаем, что действие теперь происходит в том же гостиничном номере, но в другое, прошлое время. Нередко для перехода из одного экранного хронотопа в другой используется звук – реплика может служить своего рода трамплином, перебрасывающим нас в иное время, либо, наоборот, связующим мостиком, продолжением разговора, начатого в одном пространственно-временном континууме и завершаемого совершенно в другом. Такое прихотливое совмещение фантазийного и реального пластов для литератора и режиссера Алена Роб-Грийе в его фильмах вообще становится одним из основных сюжетных и изобразительных приемов («Прекрасная пленница», «Игра с огнем», «Шум, сводящий с ума» и др.)[16].

Эффектно выглядит переход из одного пространства и время в другое в пределах одного кадра. Так, в знаменитом фильме «Волшебник страны Оз» (США, реж. В. Флеминг, 1939) реальные события, снятые в черно-белой гамме, сменяются цветными эпизодами, когда героиня выходит из опустившегося на землю домика. Аналогично выполнен один из эпизодов фильма «Дневные звезды» (реж. И. Таланкин, Мосфильм, 1970), действие которого начинается в зимнем блокадном Ленинграде, а продолжается (после того, как актриса открывает дверь) в летнем Угличе, причем, Угличе времен Бориса Годунова с соответствующим антуражем и персонажами.

Благодаря современным технологиям перемещение в иное экранное пространство и время в пределах единого кадра может осуществляться и более изобретательно. Например, в фильме «Признание опасного человека» (реж. Дж. Клуни, США-Канада-Германия, 2002) это сделано следующим образом: камера от общего плана квартиры, в которой герой ведет диалог с женой, медленно приближается к его лицу – до очень крупного плана. Затем камера отъезжает, и мы видим, что герой уже находится на телестудии, где люди, сидящие за длинным столом, обсуждают его новый проект.

В кинематографе второй половины XX в. темпоральные и пространственные перебросы, включение в ткань киноповествования различного рода сновидений, воспоминаний и воображаемых сцен встречается у большинства ведущих режиссеров (И. Бергман, Ф. Феллини, Л. Бунуэль, А. Куросава, П. Джерми, А. Тарковский и др.). Причем нередко переход от «реального» к фантазии или сну героя осуществляется встык, без традиционных наплывов или пояснений.

Одним из первых, кто использовал флэшбэк, резко переносящий нас в иное время, был Марсель Карне. В фильме «День начинается» (1939) он то и дело прерывал линейность повествования воспоминаниями осажденного в комнате героя, которого играл Жан Габен. В «Гражданине Кейне» (1941) О. Уэллса постоянный перенос повествования в прошлое стал главным, стержневым приемом. В 1960-е гг. сложные приемы сочетания «реального» и «условного» экранного времени и пространства начинают все более активно использоваться в кинематографе. Недаром формулировка, сопровождавшая присуждение Алену Рене каннского Золотого льва, гласила: «За вклад в язык кинематографа и стилистический блеск в показе мира, где реальное и воображаемое сосуществуют в новом пространственном и временном измерении»[17].

Нелинейность сюжетного построения (т. е. сложное переплетение эпизодов, при котором между событиями, связанными временными и причинно-следственными отношениями, вкрапляются эпизоды, существующие в другом времени и пространстве), характерная для многих произведений литературы XX в., все чаще используется в современных экранных произведениях. Сегодня нередко можно встретить в фильмах такое построение сюжета, при котором жизнь героя протекает параллельно в двух временн*ы*х измерениях – реальном и воображаемом («Игры разума», «Эффект бабочки», «Револьвер» и др.), при этом вариант поворота сюжета, который произойдет в воображаемом прошлом, оказывается способен повлиять на настоящее. В фильме А. Сокурова «Русский ковчег» при едином пространственном решении происходит постоянное переключение условных временных регистров.

Надо сказать, современный зритель, освоивший экранные приемы неожиданной временной и пространственной транзитивности, легко втягивается в эту игру, предлагаемую сценаристом и режиссером, погружаясь эмоционально как в ситуации, которые трактуемые 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»[18]. Что ка-

сается утверждения Ю. Лотмана о совершенно разном восприятии «ирреальных наклонений» в изобразительных искусствах и в литературе, то оно достаточно спорно: и в фильмах, и в литературных произведениях эпизоды с мистическими или фантастическими сюжетами эмоционально воспринимаются нами как нечто подлинное, если эти эпизоды сделаны художественно убедительно. 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 если уж он включился в эту игру, то спокойно воспримет и изменение правил, как только поймет эти новые правила игры.

Другой характерной особенностью современных фильмов становится доведение до виртуозности впервые использованного Д. Гриффитом приема параллельного монтажа, т. е. создание иллюзии того, что действие в различных эпизодах разворачивается одновременно, но происходит в разных местах. Так, в фильме «Магнолия» (реж. П. Томас, США, 1999) действие происходит в течение одного дня, при этом сюжетная линия каждого из многочисленных персонажей как бы развивается сама по себе, и лишь к концу картины становится ясной сложная мозаика, которую авторы выстраивают из параллельно развивающихся в экранном времени эпизодов (порой это даже короткие сцены-кадры).

Итак, как мы могли видеть, по мере развития аудиовизуального творчества происходит освоение новых приемов трактовки экранного пространства и времени (специфика так называемого виртуального пространства, создаваемого с помощью специальных технологий, заслуживает отдельного рассмотрения). Активное внедрение во все виды аудиовизуальной информации современных цифровых технологий, несомненно, станет (и на наших глазах уже становится) следующим шагом в эволюции эстетики экранных искусств, и прежде всего это коснется новых способов организации экранного пространства и времени.

ПРИМЕЧАНИЯ

[1] *Балаш Б.* Дух фильмы. – М.: Госполитиздат, 1935.
[2] *Ле Корбюзье.* Архитектура XX века. – М., 1980. – С. 31.
[3] *Саппак В.* Телевидение и мы. – М.: Искусство, 1963. – С. 111.
[4] *Иоффе И. И.* Синтетическое изучение искусств и звуковое кино. – Л., 1937. – С. 141.
[5] *Базен А.* Что такое кино? – М., 1972. – С. 197.
[6] Там же. С. 175, 176.
[7] *Кракауэр З.* Природа фильма. – М.: Искусство, 1974. – С. 82.
[8] *Вайсфельд И. В.* Искусство в движении. – М., 1981. – С. 173.
[9] *Балаш Б.* Указ. соч. С. 23.
[10] *Ждан В. Н.* Эволюция киновыразительности // Кинематограф сегодня. – М., 1971. – С. 172.
[11] *Бунюэль Л. М.* Искусство. – 1979. – С. 174, 175.
[12] *Пудовкин В. И.* Избранные статьи. – М., Искусство, 1955. – С. 98.
[13] Там же. С. 53, 54.
[14] *Тарковский А. А.* Уроки режиссуры. – М., 1993. – С. 61, 62.
[15] Киноведческие записки. – 1996. – № 29. – С. 93.
[16] Анализ смещения пространственно-временных рамок в фильмах Алена Рене и Алена Роб-Грийе дан в статье А. Владимировой «В лабиринтах времени» (Киноведческие записки. – 2005. – № 74).
[17] Искусство кино. – 1961. – № 12.
[18] *Лотман Ю.* Семиотика кино и проблемы киноэстетики. Ээсти Раамат. – Таллин, 1973. – С. 4.