

ОБРАЗЫ В ДВИЖЕНИИ — КИНО

Подобно живописи и скульптуре, кино использует контур, фактуру, цвет, форму, объем и массу, а также светотень. Многие из правил композиции, применяемые в кино, аналогичны тем, что применяются в живописи и скульптуре. Как и драма, кино общается со зрителем визуально, через драматизм действия, жесты и экспрессию, и вербально — в диалоге. Подобно музыке и поэзии, кино использует изысканные, сложные ритмы; с поэзией кино сближает, в частности, использование образов, метафор и символов. Как и в пантомиме, движущийся образ в кино находится в центре внимания; как и в танце, этому образу присущи характерные ритмические особенности.

— Джозеф М. Боггс, *The Art of Watching Films*
(“Искусство смотреть кино”)

Кино — это очень трудоемкий, а в последнее время — и очень дорогой вид искусства. С развитием компьютерной анимации теперь в кинофильме можно использовать практически любые спецэффекты, однако в конечном счете фильм — это история, и если эта история и ее персонажи не интересны зрителю, то никакие спецэффекты не заставят его смотреть такой фильм.

ДВИЖУЩИЕСЯ КАРТИНКИ

Любопытна история появления кинофильмов — на заре своего существования их просмотр считался несколько необычным, но скорее примитивным времяпрепровождением. Позже кинофильмы рассматривались как забава, их

не считали серьезным видом искусства. В наше время кино признано чрезвычайно важным искусством¹. Знатоки кино считают многие фильмы шедеврами, а многих режиссеров — великими художниками кино (как говорят французы, “творческими личностями”). Процесс развития кинематографа прошел долгий путь от массового до элитарного вида искусства. В последнее время, с развитием семиотики, о кинокартине судят не только по тому, как она отражает общество и каким идеологическим содержанием наполнена — возможно, главной становится “грамматика” фильма, т.е. то, как передается сюжет, как режиссеры используют различные комбинации кадров и техники монтажа для творческого выражения идей.

Кинокартиной называют последовательность отдельных кадров, проецируемых со скоростью 24 кадра в секунду (нормальная скорость), что создает иллюзию движения, поскольку сохраняющийся в глазе послеобраз объединяется со всеми последующими в единое целое.

Существует несколько разновидностей скорости, с которой снимаются сцены фильма. Сцены, отснятые на большей, чем нормальная скорости (но проецируемые со скоростью 24 кадра в секунду), выглядят движущимися медленно; это называется замедленной съемкой. Когда же происходит противоположный процесс, и сцены снимают на меньшей, чем нормальная, скорости (но проецируют также со скоростью 24 кадра в секунду), движения выглядят быстрыми; это называется ускоренной съемкой. Известен также прием “застывшего” кадра, в котором образ статичен в течение некоторого времени. Это мощное средство воздействия на зрителя часто используют как вспомогательный прием.

Основной составляющей кинофильма считается *кадр*, т.е. отдельное изображение. (В отличие от кинофильма, в телевидении отсутствуют кадры.) Наличие отдельных кадров дает возможность детально изучать киноленты, останавливаясь на тех или иных деталях и анализируя их значение (рис. 5.1). В кадрах содержится неограниченное количество материала — фактически они аналогичны фотографиям, о которых шел разговор в главе 4. Готовая кинокартина включает в себя комбинации кадров, объединенных в *эпизоды*.

Кинофильмы — это не просто последовательность эпизодов; различные эпизоды объединяются в определенном порядке в процессе *монтажа* (рис. 5.2). При монтаже решается, как разместить эпизоды фильма, чтобы вызвать эмоциональную реакцию зрителя. Отснятый материал (т.е. “сырые” эпизоды) можно комбинировать по-разному в зависимости от эстетического восприятия режиссера.

¹ Признание общественной важности кинематографа характерно не только для западного общества. Вспомните знаменитое “Изо всех искусств для нас важнейшим является кино” (В. Ленин). — Прим. ред.

Рис. 5.1.

Фрагмент кадра из фильма *Nosferatu* (“Носферату”), режиссер Ф.У. Мурнау (1922). Посмотрите, как передано состояние ужаса. Перед вами образ вампира: у него запавшие глаза, ужасные длинные загнутые когти, выражение лица страшно, как смерть



В некотором смысле кинофильм — это работа, направленная на получение определенной эмоциональной реакции зрителя. Хотя это и слишком упрощенная трактовка, она указывает, что авторы фильма ищут различные пути воздействия на зрителей. В действительности они часто начинают с определения желаемого эффекта, а в процессе работы стараются выяснить пути его достижения.

ПРАВИЛА МОНТАЖА

Существует определенные закономерности, или правила, монтажа, которые усваиваются опытным путем после просмотра большого количества кинокартин.

1. *Вытеснение*. Новое изображение сменяет предыдущее по определенной горизонтальной, вертикальной или диагональной линии, которая “вытесняет” старое изображение с экрана. Это создает резкий разрыв между предыдущим и новым действием.



Рис. 5.2. Кадры из знаменитого советского фильма «Броненосец «Потемкин», снятого Сергеем Эйзенштейном в 1925 году. Эти кадры показывают, как режиссер с помощью монтажа передает информацию и вызывает у зрителей эмоциональную реакцию

2. *Наплыв*. Предыдущее изображение постепенно уходит или растворяется в наплывающем на зрителя новом изображении. В этом приеме наблюдается менее резкий разрыв с прошлым действием; это часто используется для показа длительности момента времени.
3. *Съемка “из затемнения” и “в затемнение”*. Изображение постепенно темнеет, уходя в темноту (пустой экран), или постепенно появляется из нее. Часто (но не всегда) такие “уходы” и “приходы” комбинируются.
4. *Транспонирование*. Кадр как бы “перебрасывает” зрителя на новое место действия.
5. *Быстрый переход*. В последовательности кадров вдруг появляется новое изображение. Когда используется целый ряд быстрых переходов, возникают эмоции и ощущения одновременности ряда происходящих событий. Это называется быстрый монтаж.
6. *Расфокусировка*. Сцена завершается тем, что уходит из поля зрения, а вместо нее в фокусе постепенно появляется новая. Таким образом, в сознании зрителя объединяются две сцены.

Все эти приемы аналогичны пунктуации в письме; для режиссера они выступают способом указать зрителю (хоть и не прямо), как следует соотносить между собой сцены фильма. Тот, кто не знаком с этими режиссерскими приемами, вероятно, не сможет правильно интерпретировать фильм. По мере взросления, пересматривая все новые и новые фильмы, мы методом проб и ошибок усваиваем такие правила и учимся тому, как следует адекватно на них реагировать.

КАДРЫ И ИХ ВЗАИМОСВЯЗЬ

В предыдущей главе, посвященной фотографии, уже шла речь о съемках. Но кино присуща определенная специфика, поэтому необходимо рассмотреть дополнительные моменты.

“Наезд” кадра

В кино применяется прием *наезда*, когда объектив постепенно приближается к объекту, от дальнего к среднему плану и от него к крупному (рис. 5.3).

Эффект “наезда” повышает интенсивность образа, позволяя более точно рассмотреть объект или лицо персонажа. С помощью этого режиссер указывает зрителю на нечто заслуживающее внимания, на то, что должно к нему относиться. Этим привносится некая интимность. Неопытные режиссеры иногда злоупотребляют этим приемом и используют “наезд” так часто, что эффект новизны утрачивается.

Точно так же возможно и обратное — уменьшение изображения за счет движения объектива от объекта или человека к дальнему плану, что вызывает противоположные эмоции. В этом случае внимание зрителя обращается на общий план. Такой прием призван показать взаимосвязь кадров и дать представление о ситуации в целом. Это помогает зрителю сосредоточиться на рассуждении и уходе от эмоций.

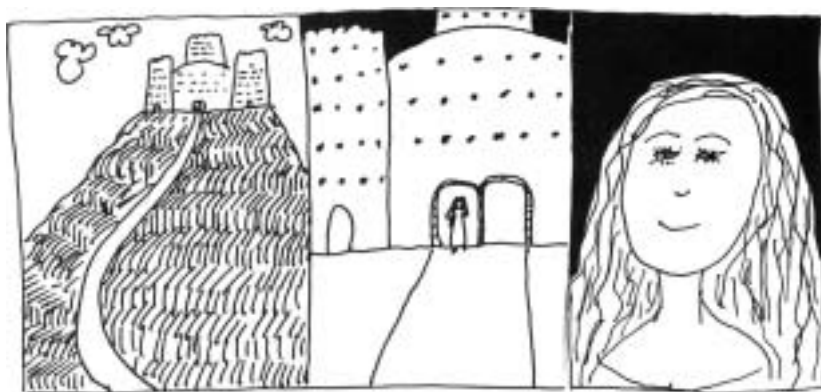


Рис. 5.3.
Пример "наезда", когда зритель сначала видит дальний план, затем средний и потом крупный план

Крупный план

В данном случае в фокусе кинокамеры реакции действующего лица на что-либо сказанное ему (диалог) или же на какое-либо событие в фильме. С помощью *крупного плана* наглядно демонстрируется, как герой эпизода реагирует на что-либо. Считается, что данная съемка формирует наше восприятие и отношение к увиденному событию или диалогу.

Монтаж

Значительный вклад в разработку этого понятия внес теоретик кино и режиссер Сергей Эйзенштейн. В своей работе "Монтаж" он писал, что "...два каких-либо куска, поставленные рядом, неминуемо соединяются в новое представление, возникающее из этого сопоставления как новое качество" (Эйзенштейн, 1964, т. 2; с. 157). "Сопоставление двух монтажных кусков больше похоже не на сумму их, а на *произведение*. На произведение — в отличие от суммы — оно походит тем, что результат сопоставления качественно (измерением, если хотите, степенью) всегда отличается от каждого слагающего элемента, взятого в отдельности" (там же, с. 158).

Надлежащим образом проведенный монтаж помогает понять идею кинофильма. Решающая роль при этом принадлежит выбору материала, подлежащего монтажу. Так, согласно Эйзенштейну, “...изображение А и изображение В должны быть так выбраны из всех возможных черт внутри развиваемой темы, должны быть так выисканы, чтобы сопоставление их — именно их, а не других элементов — вызывало в восприятии и чувствах зрителя наиболее исчерпывающий полный образ самой темы...” (там же, с. 159). Фактически, один кадр — это фотография, но когда кадры объединяются в определенных последовательностях, у зрителя появляются определенные мысли и эмоциональное отношение. Это частично объясняет силу воздействия *MTV*, сюжеты которого захватывают эмоционально, поскольку авторы не ограничены в творческом процессе монтажа.

Монтаж может включать в себя такой визуальный материал, как графические элементы, плоскости, объем, пространство, движущиеся образы. Когда один кадр (либо фрагменты кадра) *противопоставляется* другому, получается смысл — эффект, который Эйзенштейн считает основой монтажа и, в конечном счете, самого фильма (рис. 5.4). Вспоминается концепция швейцарского лингвиста Фердинанда де Соссюра, излагаемая им в его *Cours de linguistique générale* (“Курс общей лингвистики”), что “понятия несут совершенно разные значения, которые определяются не их позитивным содержанием, а наоборот — системными отношениями с другими понятиями” (*Saussure, 1966; p. 117*). Так же и какой-нибудь образ может сам по себе ничего не значить, но стоит только его или эпизод поместить рядом с другим образом или эпизодом, как возникает определенная эмоция или представление.

Рис. 5.4.

Сергей Эйзенштейн, кадр из фильма “Броненосец “Потемкин”, 1925 год. Один из самых знаменитых кадров Эйзенштейна — раненая женщина, по лицу ее течет кровь. Этот и другие образы из знаменитого фильма передают ощущаемый Эйзенштейном кошмар жизни в царской России



ЦВЕТ В КИНОФИЛЬМЕ

Первоначально фильмы были черно-белыми. Когда в фильме появился цвет, это считалось необычным, а увидеть такой фильм было особенным событием. Фильмы, например, рекламировали себя как сделанные в цвете, поскольку цветные киноленты вследствие своей новизны обладали особой

притягательностью и априори считались качественными. В настоящее время, за редким исключением, все фильмы цветные — черно-белое кино непривычно зрителю. Если в фильме отсутствует цвет, то это указывает либо на его документальность, либо на то, что он относится к высокому киноискусству, либо на то, что он был создан много лет назад.

Из обсуждения в главе 3 понятно, что цвет в фильме может вызывать яркие эмоции, особенно когда он дополняется другими элементами фильма. Цвет (или в некоторых случаях его отсутствие) служит одним из средств усиления эмоционального ответа зрителя к показываемым сценам.

Из-за произвольности связей, существующих между обозначающим (в данном случае цветовые решения) и обозначаемым (например, состоянием безумия), не следует автоматически предполагать, что применение черного с белым предпочтительно для изображения “темных” сторон психики. Например, избыток цвета в фильме *Blue Velvet* (“Голубой бархат”) передает эмоциональную дезориентацию и психопатологию настолько же удачно, как и традиционное использование теней и искаженных образов в старых черно-белых фильмах.

ЗВУК В ФИЛЬМЕ

В ранних фильмах отсутствовал звук, а вместо него средством повествования служили поступки персонажей и титры (рукописные или печатные надписи). Появление звука в фильме *Jazz Singer* (“Певец джаза”) в 1927 году радикальным образом изменило кинематограф, и с того времени стали возможными диалог, звуковые эффекты и музыка, чтобы вызвать зрительские эмоции.

Озвученный диалог

Разговор между персонажами происходит в фильме с помощью диалога. Диалог обычно привязан к эпизодам, а не к отдельным кадрам. Когда эпизод, который выступает частью целостной истории с определенными персонажами в некоем месте, изменяется, — меняется и диалог.

Диалог повествует, что делают герои фильма и — предположительно — думают. Таким образом, диалог помогает визуально донести до зрителя содержание сюжета. Без звука хотя и можно — и иногда достаточно успешно — понять, что происходит в фильме, но такое понимание условно и поверхностно. Добиваясь соответствия между последовательностью кадров и характером диалога, режиссеры раскрывают зрителю мысли героев и их реакции на реплики собеседников. Следует сказать, что диалог в кино, как и многие виды беседы, часто обрывается встречной речью другого героя. Как правило, далеко не всегда предполагается, что другие люди сами прекратят разговор или же будут говорить полными, грамматически правильно оформленными

предложениями. В целом, диалог променяют, чтобы дополнить чем-либо визуальный материал, а не ради озвучения той же информации, видимой зрителем. Диалог должен дополнять сюжетно-тематическую картину, но не заменять изображение на экране.

Необходимо знать, что манера речи героев в диалоге и особенности их голоса могут о многом сказать зрителям. Человеческому голосу присуща способность вызывать эмоции, и благодаря этому увеличивается сила влияния образа. Из этого понятно, почему кинокартина оказывает такое сильное воздействие.

Повествование

В некоторых фильмах, например документальных, используется рассказ, где находящийся за кадром диктор (или несколько дикторов) сообщает информацию, относящуюся к показываемому изображению. Часто рассказ и диалог применяются вместе, когда рассказчик описывает какую-либо сцену, а затем в действие силой его комментариев вовлекаются персонажи. Иногда комментатор сам участвует в событии и то появляется, то уходит с экрана, чтобы прокомментировать события. Рассказчик, дистанцируясь от действия (пусть даже на мгновение), сообщает факты, выражает взгляды и представляет собой абсолютную компетентность.

Дикторы заполняют паузы в сюжете фильма, сообщают важную информацию, указывают на то, что следует думать о тех или иных персонажах (и часто о том, что они сами думают), озвучивают сюжет и задают общую атмосферу фильма. Поэтому без них трудно обойтись во всех видах кинофильмов — будь то драматические фильмы, документальные или смешанный жанр в виде документальной драмы. Комментарии диктора свидетельствуют о реалистичности сюжета или фильма, содержащего документальные сведения.

Звуковые эффекты

Звуковые эффекты, которые имитируют звуки, ассоциирующиеся с определенными явлениями, придают фильму реалистичность и естественность. Они служат также сигналами для формирования наших эмоциональных реакций. Поэтому фильм, например, на космическую тематику, усилил бы зрелище взрывающейся ракеты серией устрашающих звуков. Точно также, если слышимый звук не соответствует тому, с чем его ассоциируют, не “вписывается” в событие, то это сразу же начинает беспокоить и настораживать.

Напрашивается вопрос — всегда ли конкретные звуки обладают предсказуемым воздействием на людей? Семиотика ответила бы отрицательно: определенный звук, например крик, можно использовать в зависимости от ситуации — для выражения радости и счастья или страха и ужаса. Вспомните Ф. де Соссюра, который объяснял, что знак (определяемый им как звук или

объект) связан с закрепленным за ним значением (смыслом) произвольно или условно. Поэтому любой слышимый звук может выражать все, что угодно.

Джеймс Монако в своей книге *How to Read a Film* (“Как читать фильм”) цитирует французского теоретика кино Кристиана Метца, согласно которому “в фильме пять каналов передачи информации: видимое изображение; печатный текст и другая графика; речь; музыка; шум (звуковые эффекты). Интересно, что большей частью эти каналы рассчитаны скорее на слуховое, чем на зрительное восприятие” (*Monaco, 1977; p. 180, 181*). “Но только два из них, — продолжает он, — присутствуют постоянно: визуальный образ и звук (шумозвуковые эффекты)”.

Звук в кино присутствует во всем, помогает перенестись в место действия (создает звуковое пространство) и почувствовать ход времени. С развитием стереотехнологий (*Dolby systems* и ей подобных) значимость звука в кино возросла.

Музыка

Музыкальное сопровождение фильмов играет важную роль — многие режиссеры утверждают, что музыка в фильме способна принести ощутимый успех. Музыка используют, чтобы вызвать эмоциональное отношение зрителей к определенным сценам в фильме. Это происходит благодаря использованию *мотивов* — музыкальных отрывков, которые объединяют некие события определенного типа.

Обычно возникают ассоциации каких-то музыкальных мотивов с некоторыми событиями или видами событий. Эти мотивы используются для того, чтобы вызвать определенную эмоциональную реакцию зрителя. Здесь происходит нечто подобное классическому павловскому обусловливанию. (В экспериментах И. Павлова у собак вырабатывали ассоциативную связь между звонком и пищей. Так формировался условный рефлекс, и на звуковой раздражитель (звонок) собаки начинали реагировать слюноотделением.) Музыка способна непосредственно влиять на наши эмоции, придает насыщенность, глубину событиям и усиливает влияние визуального изображения на зрителя. Хорошим примером этого служит синтезированная музыка Филиппа Гласса для постмодернистского фильма *Koyaanisqatsi* (“Коянискацци”, рис. 5.5).

ВИЗУАЛЬНЫЕ СПЕЦЭФФЕКТЫ

Для разнообразия восприятия зрительного образа применяют множество приемов, начиная от смоделированных событий (что обычно называется спецэффектами) до съемок камерой в руке и получения определенного ракурса. Иногда камеру устанавливают стационарно, поворачивая ее, изменяя ее наклон, варьируя фокусное расстояние. В других случаях саму камеру перемещают и закрепляют различными способами.



Рис. 5.5.
Сцена постмодернистского фильма *Koyaanisqatsi*
("Коянискацци"), снятого Годфри Режжио в 1983 году

Съемки "с руки"

Когда кинооператор держит камеру в руках и ведет съемки, получается неустойчивое, "прыгающее" изображение. Оно указывает на то, что такой фильм мог снять очевидец события, у которого случайно оказалась при себе камера. Недостаточная четкость, расплывчатость вызывает чувство реалистичности события. Режиссеры часто прибегают к такому виду съемки, когда необходимо создать контраст съемкам закрепленной стационарной камерой.

Движение камеры при съемках

При *панорамной* съемке объектив камеры перемещается горизонтально перед человеком, объектом или местом действия. Съемка *под углом* предполагает вертикальное перемещение объектива перед человеком, объектом или местом действия. При *качке* имеет место быстрый переход с одного объекта на другой, от человека к месту действия и т.д. — такой вид съемки больше других дезориентирует зрителя. *Каток* (левый или правый) предполагает горизонтальное движение камеры со штативом перед снимаемой сценой. Приближение и удаление — движение камеры, закрепленной на штативе, к снимаемой сцене и от нее. *Дуга* — движение камеры со штативом по дуге к снимаемой сцене.

Каждый из этих видов съемки создает разное впечатление. Например, “панорама” — это разновидность обзора местности; “под углом” сбивает с толку и поражает воображение зрителя.

Резкий и расплывчатый фокус

Резкий фокус обычно применяют к дальним углам пространства, в котором объекты на переднем плане различимы так же отчетливо, как и на дальнем. Эта четкость вызывает сильное ощущение реалистичности происходящего. Орсон Уэллс в своем киношедевре *Citizen Kane* (“Гражданин Кейн”) применил резкий фокус, чтобы вызвать потрясающий эффект (рис. 5.6). *Расплывчатый фокус* предполагает сосредоточение зрителя только на небольшом фрагменте изображения, который удерживается в фокусе; все остальное находится вне фокуса.



Рис. 5.6.

Орсон Уэллс, кадр из фильма *Citizen Kane* (“Гражданин Кейн”), 1941 год. Образец резкого фокуса, где детали на дальнем конце стола настолько же отчетливы, как и на переднем плане. Также обратите внимание, как ледяные фигуры завершают изображение и кажутся почти что гостями на вечеринке

Прием быстрого срезания

С помощью *срезания* режиссер вырезает средние или некоторые другие части в последовательности кадров, “перепрыгивая” от одной части к другой. Это помогает придать событию ритм и ускорить его. Закономерности быстрого срезания можно узнать из комиксов. Поскольку нельзя нарисовать абсолютно все промежуточные сцены с событиями, их пропускают и они “дорисовываются” в сознании зрителя — имеет место феномен психологического завершения (рис. 5.7).

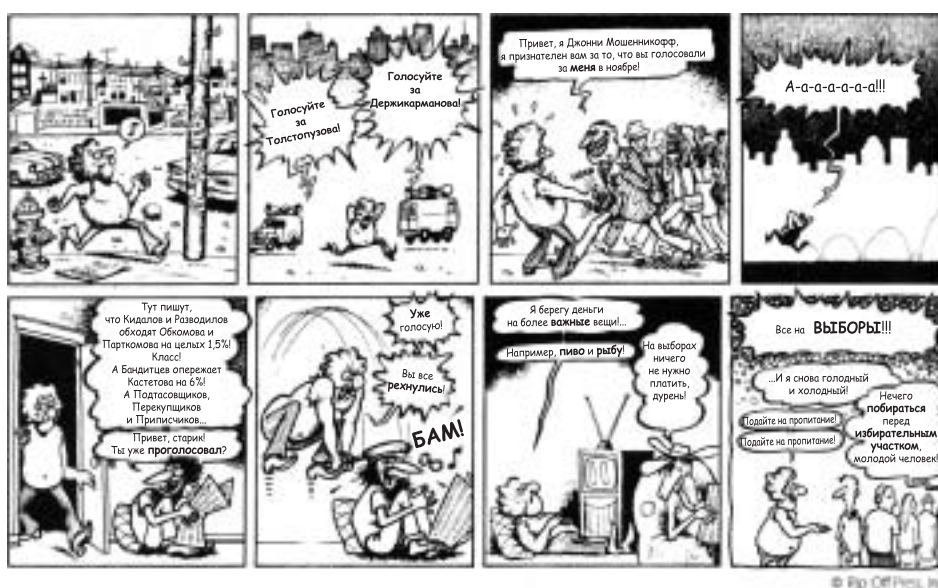


Рис. 5.7. Фрагмент работы Гилберта Шелтона *The Fabulous Furry Freak Brothers* (“Невероятные братья”). Изучая приемы, используемые в комиксах, создатели фильмов научились комбинировать кадры

ВЛИЯНИЕ ПОСТМОДЕРНИЗМА НА КИНЕМАТОГРАФ

Понятие *постмодернизм* достаточно сложно определить; можно сказать, что он соотносится с такими идеями, как смешение различных стилей и направлений (что наблюдается в архитектуре) и обесценивание повествования (что отражается в СМИ и некоторых философских концепциях). Таким образом, постмодернистские фильмы тяготеют к слабой выраженности сюжетной линии и повествовательной структуры. Их удобно рассматривать в терминах монтажа: нагромождение различных образов и фрагментов повествования вызывает реакцию зрителей безотносительно к самой сюжетной линии, как это происходит в “обычных” фильмах. Как считает Джек Соломон, классическим образцом постмодернизма служит фильм режиссера Годфри Режжио, “Коянискацци” (1983). В своей книге *Sings of Our Times: The Secret Meaning of Everyday Life* (“Знаки нашего времени: тайное значение повседневной жизни”) Дж. Соломон пишет.

Отсутствуют действующие лица, диалоги, субтитры, повествовательная линия; нет ничего, в чем можно было бы узнать сюжет. Нет комментариев или взгляда со стороны, камера просто фиксирует резкие контрасты природы и индустриализированного мира, такие как индийские письмена, неспешный запуск ракеты, указывающие на течение времени проплывающие облака, живописные съемки с высоты горных массивов американского Юго-Запада; атомные взрывы, хаотично заполненные улицы Нью-Йорка, вновь и вновь повторяющиеся сцены сноса трущоб, зрелище Лас-Вегаса (*Solomon, 1990; p. 213*).

Фильм также характеризует минималистская партитура авангардного композитора Филиппа Гласса, которая, как указывает Дж. Соломон, “ритмично пульсирует в такт с образами”.

После 87-минутной “сенсорной атаки” на органы чувств, на киноэкране начинают мерцать значения слова *коянискацци*. Это понятие из языка племени североамериканских индейцев хоппи, означающее: “суматошная жизнь; жизнь в хаосе; нестабильная жизнь; несложившаяся жизнь; жизнь, которую надо изменить”. В фильме использованы разнообразные образы, чтобы вызвать у зрителя ощущение жизни в сумасшествии, мозаичности и хаотичности бытия. Необходимо определить, чем предстает перед нами фильм “Коянискацци” — зеркалом, отражающим общество в состоянии распада, или же некой лампой, проецирующей подобный взгляд на мир. В последнем случае он отображает только мнение автора фильма, а не действительное положение вещей.

Во всяком случае, “Коянискацци”, так же как и ряд других фильмов, таких как *Blue Velvet* (“Голубой бархат”), *Blade Runner* (“Бегущий по лезвию”), *Crimes and Misdemeanors* (“Преступления и проступки”), *Sex, Lies and Videotape* (“Секс, ложь и видео”) и др. считаются постмодернистскими по духу. Предполагается, что они, по словам теоретиков постмодернизма, характеризуют постмодерн с его духом запутанности и хаотичности окружающего мира, сумасшедшую жизнь в сумасшедшем мире.

Воздействие киноизображения

В кинотеатре мы в известном смысле ощущаем себя “пленниками”, оттого что мы находимся в большом темном помещении вместе с другими людьми и смотрим на огромные образы на киноэкране. Размер изображений уже сам по себе оказывает влияние — вот почему возникают различные ощущения при просмотре одного и того же фильма в кинотеатре и дома.

Однако где бы ни демонстрировался кинофильм, зритель сопереживает действующим лицам. Действительно, мы обычно смотрим истории из жизни тех людей, которым симпатизируем и к которым часто испытываем неосознаваемое притяжение чувственного или эротического характера. Вот что говорит Мартин Эсслин в своей книге *Age of Television* (“Век телевидения”).

По своей природе драма эротична. Актеры доставляют зрителю массу удовольствия уже только тем, что они интересны, запоминаемы или представляют собой прекрасные образцы человечности. Без учета их артистических или интеллектуальных достоинств, актеры — это люди, выставляющие себя на показ публике... В некотором смысле, все актеры — эксгибиционисты: любят, когда на них смотрят, считают себя привлекательными и достойными внимания. В свою очередь, зрители драм — вуайеристы (*Esslin, 1982; p. 30*).

Сила этого скрытого, бессознательного эротического притяжения между зрителем и актерами такова, что облегчаются процессы идентификации с ними и интернализации (принятия) их ценностей и убеждений. В некоторых фильмах (или, как минимум, в некоторых сценах фильмов) возникают скорее комические, чем эротические ощущения. Таким примером служит фильм *Sleeper* (“Спящий”), где Вуди Аллен представлен в нелепом костюме (рис. 5.8).

Здесь присутствует элемент того, что называется *скопофилия* (букв. любовь к рассматриванию), который объясняет, почему выражение лица играет в драме такую важную роль. Нас так завораживают другие, что хочется узнать как можно больше о них, об их личности, о скрытых сторонах. Поэтому самое пристальное внимание обращается на мимику (и, необходимо добавить, на все остальное) как на средство познания персонажей. Обсуждая телевидение, Эсслин говорит: “Способностью телевидения передавать личность человека объясняется секрет его огромного влияния. Людям свойствен ненасытный интерес к себе подобным” (*Esslin, 1982; p. 29*). То же самое справедливо и в отношении к кинофильмам.

Также возможно, что чувства изоляции и одиночества, переживаемые многими людьми в современном обществе, обостряют их интерес к отношениям с другими (пусть даже это масс-медийные псевдоотношения), благодаря чему кинофильмы и телевизионные драмы становятся гораздо более значимой стороной их жизни, чем было раньше. Специалисты социальных наук используют термин “парасоциальные связи” для описания чувств, испытываемых многими людьми к актерам.



Рис. 5.8.
Аристотель считал, что комедия основывается на показе людей в смешном виде. Мог ли он иметь в виду одеяние Вуди Аллена в фильме *Sleeper*, 1973 год?

Природа драмы

Как правило, в фильме рассказывается некоторая история, он представляет собой повествование, в котором действующие лица преследуют свои личные интересы, часто взаимно противоречивые. Поэтому их поступки накладываются на личность (и часто раскрывают ее), благодаря чему зритель верит в реальность происходящего, становясь “участником” действия и забывая, что на самом деле он смотрит игру актеров, которые всего лишь действуют от лица своих героев. Обычно в драмах присутствует конфликт (или несколько конфликтов) между персонажами (они бывают положительными или отрицательными героями) и благополучная развязка этого конфликта.

Темп многих фильмов, быстрота действия, опасность ситуаций, в которых находятся герои и героини, захватывают зрителя. Особое волнение вызывают такие фильмы, как *Raiders of the lost Ark* (“В поисках утраченного ковчега”) и другие в этом же жанре, где одна сцена событий сменяет другую в быстрой последовательности (рис. 5.9).

По структуре они очень сходны с передачами коммерческого вещания, где также наблюдается быстрый переход от события к событию. Именно быстрота этого перехода и вызывает чувство волнения.

Во многом фильмы и телевизионные драмы подобны снам, насыщенным всевозможными волнующими событиями (рис. 5.10). Согласно теории З. Фрейда, сны приходят в виде неустойчивых образов, которые человек соединяет вместе, когда вспоминает о них; этот процесс называется *вторичной переработкой*.



Рис. 5.9.

Стивен Спилберг, фильм *Raiders of The Lost Ark*, 1981 год. В фильме показана почти непрерывная последовательность угрожающих жизни ситуаций, с которыми приходится справляться Индиане Джонсу (актер Харрисон Форд)

Сон можно сравнить с последовательностью быстрых срезаний сцен или с комиксами, где воображение заполняет пробелы. Сила воздействия снов (и фильмов) в том, что они наполнены символами, которые вызывают к вытесненным в бессознательное элементам нашей психики и потому вызывают мощный ответ. Как правило, этим символам присуще сексуальное содержание, завуалированное или замаскированное процессами вытеснения и сгущения. Как считает Мартин Эсслин, если в том, что зритель смотрит кино и

телевидение, присутствует эротизм, то тем более он выражен в снах — тех драмах, которые мы создаем в своей психике во время сна. В наших снах мы не только продюсеры и режиссеры, но и исполнители ролей.



Рис. 5.10.

Ингмар Бергман, фильм *Seventh Seal* ("Седьмая печать"), 1956 год. Качество съемки и символическая нагрузка фильма придают ему фантастичность и значительный драматизм

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Кино — это очень сильное и вместе с тем сложное для понимания средство воздействия. В последнее время, с развитием семиотики (часто на основе знаний из психоаналитической и марксистской теории) возник интерес к тому, каким образом кинофильмы влияют на людей. Оказалось, что это очень сложный процесс. Когда-то считали, что определенный фильм обладает присущим ему смыслом и задачей кинокритиков было найти его. Теперь же известно, что каждый человек по-своему истолковывает увиденное. То, что демонстрируется и какие выводы делаются из фильма, зависит от знаний и жизненного опыта.

Поэтому, если в фильме содержатся пародии на работы других режиссеров и исторические аллюзии, зритель, который их не замечает, не вынесет из фильма того, что получит тот, кто такими знаниями обладает. Вот почему сейчас принято говорить о зрителях, "понимающих" фильмы, и учитывать значимость именно их мнения в оценке фильма. Дело не в фильме с его смыслом, а в том, что понимают зрители, так сказать, "в сотрудничестве" фильма со зрителем.

Из этого ясно, почему столь важно понимание принципов визуальной коммуникации. Когда мы исследуем фильм (или такой важный жанр кино или телевидения, как коммерческий), чем больше мы знаем об освещении, углах съемки, видах эпизодов, цвете и символике, тем полнее наше знание о том, каково действие и конечный результат всего этого.

Конечно же, часто в кино идут просто ради приятного времяпрепровождения, надеясь получить удовольствие от просмотра. Но даже в таком случае можно воспользоваться перечнем рассмотренных выше приемов визуальной коммуникации, чтобы понять значение фильма и собственное отношение к нему.

Верно то, что, чем больше известно о том, как (или с помощью чего) влияет фильм или любой другой вид визуальной коммуникации на свою аудиторию, тем лучше мы его понимаем. А чем больше знаний о приемах воздействия, тем выше оценка той или иной формы визуальной коммуникации, будь то кино, литература, музыка или другие виды искусства.

ТВОРЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ

1. Составьте список самых лучших пяти фильмов, просмотренных вами за последнее время, в порядке возрастания оценки. По каким критериям вы оцениваете фильм? Почему он “хороший”? Считаете ли вы, что эти критерии должны быть общепринятыми, или они зависят от личного мнения и предпочтения?
2. Запишите фильм на видео и в течение какого-то времени смотрите его без звука, чтобы сконцентрировать внимание на мимике, освещении, последовательностях сцен и всевозможных видах съемок. Перемотайте кассету обратно и посмотрите фильм в звуковом сопровождении. Получили ли вы более ясное представление о том, как шла работа над фильмом и за счет чего был достигнут эффект его воздействия?
3. Благодаря чему фильм становится “классикой” кино? Чем именно отличаются “классические” фильмы от обычных?
4. Можете ли вы определить, как изменяют фильм технические приемы телевидения? Рассмотрите конкретные фильмы и используемые в них приемы.
5. Допустим, вас пригласили читать лекции, посвященные современной (начиная с 1960-х годов) культуре США. Какие фильмы могли бы послужить примерами для понимания всего многообразия культуры? Обоснуйте ваш выбор.