

**Министерство культуры Российской Федерации
Всероссийский государственный университет
кинематографии имени С.А. Герасимова**

На правах рукописи

УДК 778.5.01

ББК 85.374

П – 27

Перельштейн Роман Максович

**РЕАЛЬНОСТЬ И ИГРА
В КИНОИСКУССТВЕ XX ВЕКА**

Специальность 17.00.03 «Кино-, теле - и другие экранные искусства»

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени
доктора искусствоведения

Москва 2014

Работа выполнена на кафедре эстетики, истории и теории культуры
Всероссийского государственного университета
кинематографии имени С.А. Герасимова

Научный консультант: доктор философских
наук, кандидат искусствоведения, доцент
Клейменова Ольга Константиновна

Официальные оппоненты: доктор искусствоведения, профессор
Швыдкой Михаил Ефимович
*Российский университет театрального
искусства*

доктор искусствоведения, профессор
Киселев Михаил Федорович
Российская академия художеств

доктор филологических наук, профессор
Колотаев Владимир Алексеевич
*Российский государственный гуманитарный
университет*

Ведущая организация: Санкт-Петербургский государственный
институт кино и телевидения

Защита состоится 30 марта 2015 г. в 15.00 часов на заседании
диссертационного совета Д 210.023.01 при Всероссийском государственном
университете кинематографии имени С.А. Герасимова по адресу: 129226
г. Москва, ул. Вильгельма Пика, д.3, конференц-зал.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке Всероссийского
государственного университета кинематографии имени С.А. Герасимова.

Отзывы просим направлять по адресу: 129226, Москва, ул. Вильгельма
Пика, 3, ВГИК, Учебное управление.

Автореферат разослан « » _____ 2015 г.

Автореферат диссертации размещен на сайтах <http://www.vgik.info/>;
<http://www.vak2.ed.gov.ru/>

Ученый секретарь диссертационного совета

кандидат философских наук

Ю.В. Михеева

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Диссертационная работа посвящена:

исследованию экзистенциальных феноменов подлинного и мнимого существования героя экранной истории, определяющих художественный и композиционный строй произведения киноискусства;

исследованию феномена метафизической реальности в категориях подлинного существования и феномена игры в категориях мнимого существования;

выявлению, определению и изучению такой сюжетобразующей темы киноискусства XX века как «реальность и игра»;

особенностям воплощения конфликта «внутреннего» и «внешнего» человека на материале мирового кинопроцесса XX века;

феноменам реальности и игры, выступающим в качестве автономных планов бытия, обладающих собственной художественной логикой и способами репрезентации;

обоснованию позитивных аспектов феномена игры, одним из которых является актерское искусство;

выявлению соотношения метафизического и эмпирического в кино, обоснованию проблематики отсутствия;

специфике визуальной метафоры в авторском кинематографе, способам выражения незримого;

художественному анализу образов видимого и невидимого мира в киноискусстве XX века.

Актуальность темы научного исследования

История XX века не только отразилась в киноискусстве, сам кинематограф стал ее неотъемлемой частью. Благодаря киноэкрану неоднократно заявляли о себе во всеуслышание самые различные общественно-политические идеалы. Однако киноискусство никогда не переставало быть областью художественных поисков, свободных от какой-

либо политической и идеологической конъюнктуры. Таким образом проблема подлинного и мнимого существования в киноискусстве XX века всегда оставалась актуальной.

Феномен реальности многогранен. Существует естественнонаучное понимание реальности как окружающего нас материального мира. Существует метафизическое понимание реальность как мира духовного, сверхчувственного. Эти два определения не взаимоисключают друг друга. В творчестве режиссеров, к которым обращается диссертант, материальный и духовный мир стремятся к онтологическому единству.

Исходя из ценностных установок данной работы, под феноменом реальности предлагается понимать по преимуществу метафизическую составляющую реальности, что вовсе не означает полного игнорирования предметной действительности. В этом случае феномен реальности становится своеобразным кодом прочтения конфликта «внутреннего» и «внешнего» человека, как подлинного и мнимого «я» в категориях христианской культуры. *Внутренний человек* одухотворяет реальность как материальную так и духовную, наделяет ее высшими смыслами. *Внешний человек* дискредитирует реальность как материальную так и духовную, лишает ее смысложизненных ориентиров.

Феномен игры также рассматривается нами в разных аспектах. Природа игры амбивалентна: наряду с позитивной стороной имеется и негативная. Игра определяется рамками правил, мир игры условен и в этом смысле он противостоит миру подлинного или метафизической реальности, которая внешними факторами не обусловлена. Такие значимые феномены человеческого бытия как любовь, смерть, высшее начало не идентифицируются с игрой. В искусстве подобная идентификация возможна, но не в содержательном плане, а на уровне формы. То есть благодаря художественному языку с его разнообразными игровыми стратегиями. Этот аспект игры чрезвычайно важен, без него нельзя было бы проанализировать художественную ткань кинокартины, разобрать рисунок роли, но к данному

аспекту феномен игры не сводится.

Если тип бытия, именуемый подлинным, соотносим с метафизической реальностью, с поисками высшего смысла, то тип бытия, именуемый мнимым, соотносим с феноменом игры в таком его значении, которое восходит к ролевому существованию человека.

В сфере общественной жизни ролевое существование сопряжено с доктриной социального детерминизма. В качестве детерминанты исторического процесса, обуславливающего поведение человека в его повседневной жизни, могут выступать классовая мораль или философия расизма, имперский дух или идеология общества потребления, тенденции секуляризации или религиозного фундаментализма; наконец, принцип социальной иерархии как таковой. Ролевое существование сопряжено с так называемым «инстинктом театральности»¹, который способствует сглаживанию самобытного начала индивида. Человек, и в особенности человек XX столетия, становится неким податливым материалом. Независящие от субъекта обстоятельства формируют его по своему образу и подобию, посягая на уникальность личности. Символом мнимого бытия становится, исходя из новозаветной антропологии, «внешний человек».

Конфликт внутреннего и внешнего человека, связанный с проблемой подлинного и мнимого существования, имеет прямое отношение к феноменам реальности и игры. Внимание сосредоточено на противоречии между реальностью и игрой как на одной из сюжетообразующих тем киноискусства XX века, а также как на одном из тематических противоречий отдельно взятого художественного фильма.

Рассмотрены антропологические концепции экзистенциально ориентированных зарубежных мыслителей XX столетия, однако мировой кинопроцесс, неотъемлемой частью которого является отечественный кинематограф, анализируется преимущественно с позиций русской метафизики XIX-XX веков. Пересечение духовных путей культур

¹Бердяев Н.А. Я и мир объектов // Дух и реальность. М.: АСТ; Харьков: Фолио, 2006. — С. 130.

закономерно. Так, в частности, шекспировский Гамлет является ключом и к европейской культуре, и к некоторым весьма тонким и вовсе не умозрительным обстоятельствам российской жизни.

Обратившись к творчеству таких художников кино, как И. Бергман и А. Тарковский, диссертант обозначает один из ментальных перекрестков русской и европейской культур. Художественные философии этих двух великих режиссеров XX столетия на протяжении всего исследования находятся в состоянии диалога. Можно утверждать, что «реальность и игра» является ведущей темой бергмановского кинематографа. У И. Бергмана игра выступает прежде всего духовным феноменом, что и позволяет полноценно соотносить ее с метафизической реальностью. «Реальность и игра» часто повторяющаяся тема фильмов А. Тарковского. Духовная связь между людьми, которая и есть метафизическая реальность, в мире А. Тарковского противопоставлена мнимому, ролевому существованию человека.

Среди возможных тематических противоречий, лежащих в основе драматургического замысла фильма, отдано предпочтение оппозиции реальности как полноты бытия и некоторых негативных аспектов игры, как сознательного или бессознательного игнорирования этой полноты.

Предпринята попытка сформулировать и обосновать значимость одной из универсальных тем произведения киноискусства. В диссертации доказывается, что тема «реальность и игра» является своеобразным кодом доступа в мир идей как отдельно взятого кинопроизведения, так и киноискусства в целом, преломленного сквозь призму истории, а именно реалий прошлого столетия.

Обнаружено, что тема «реальность и игра» в пространстве кинематографа XX века имеет две смысловых оси – горизонтальную и вертикальную. С горизонтальной осью отождествлена область психологии, с вертикальной – область метафизики.

Тема «реальность и игра» выявлена в целом ряде отечественных и зарубежных кинофильмов. Для части лент она является смыслообразующей,

а часть соприкасается с ней лишь некоторыми сторонами сюжета или особенностями драматургического конфликта. В любом случае психологическая и метафизическая ось анализируемых кинокартин выражена ярко, конфликт между ними очевиден, он органически присущ как противоречию между реальностью и игрой, так и противостоянию «потанной сферы духовного существования» внутреннего человека «грубой растительной душе» человека внешнего².

Позитивные аспекты феномена игры сопряжены с реальностью как тенденцией сакрализации бытия. В этой связи игра анализируется как эстетический феномен, как форма участия в художественной деятельности. Благодаря игровой природе исполнительских искусств, происходит переоткрытие реальности в акте творчества и сотворчества. Особое игровое пространство сцены, понимаемой предельно широко, помогает взглянуть со стороны на те удручающие обстоятельства жизни, пленником которых зритель и даже сам актер нередко являются. Актер, надевающий маску, становится проводником в иной план бытия, если, конечно, при этом не профанируются высшие смыслы и ценности, то есть не происходит подмена мира подлинных человеческих отношений отношениями мнимыми, выхолощенными. Сценическое действие разбивает оковы некой predeterminedности. Актерское искусство реабилитирует глубинную спонтанность душевной жизни, которая отодвигает на второй план поверхностную спонтанность всех ее проявлений, связанную в первую очередь с «инстинктом театральности» как доминирующим признаком ролевого существования. В подобном символическом раскрепощении личности как зрителя, так и актера укрепляется духовная основа мира человека.

Если феномен игры понимать шире, чем актерское искусство, как эвристическое начало любой человеческой деятельности, как элемент

²Бачинин В.А. Внешний и внутренний человек // Христианская мысль: социология, политическая теология, культурология. Том V. СПб.: Новое и старое, 2005. URL: <http://christsocio.info/content/view/693/42/> (дата обращения: 15.11.2013).

культуры, органически ей присущий, как акт художественного творчества, то метафизическая реальность не только не вступает с ним в противоречие, но напротив, раскрывается во всей своей полноте. Такова диалектическая взаимосвязь феноменов реальности и игры.

Реальность в качестве автономного плана бытия рассмотрена вне контекста игры как целостного феномена. Хотя на уровне художественных стратегий создания кинообраза игра, в том числе актерская игра, анализируется диссертантом. Игра как эстетический феномен также не теряет своей актуальности.

Диссертант пытается определить соотношение метафизического и эмпирического компонента в экзистенциально ориентированном авторском кинематографе. Предпринята попытка создать типологию визуализации образов видимого и невидимого мира, ориентированную на синтез образов предметно-чувственной и сверхчувственной реальности как при помощи игровых, так и внеигровых стратегий, находящихся за пределами пространства игры.

Традиционное деление кинематографа на отечественный и зарубежный как на два пласта киноискусства носит неформальный характер. Найдены критерии оценки, имеющие отношение к особенностям той или иной национальной кинематографии. Предложены актуальные с точки зрения современного искусствознания критерии подхода к анализу произведения киноискусства.

Степень разработанности темы исследования

Проблема художественного осмысления феноменов реальности и игры в киноискусстве XX века является малоизученной. Между реальностью и игрой не устанавливались многоуровневые отношения, позволяющие произвести киноведческий анализ того или иного произведения киноискусства. Вместе с тем, существует ряд исследований, в которых феномены реальности и игры анализируются как самостоятельные типы бытия, коррелирующие с другими концептами культуры.

Выделим основные, важные с методологической точки зрения исследования, посвященные философско-эстетическому анализу как реальности, так и игры.

О восстановлении в правах мира физических явлений писал З. Кракауэр в работе «Природа фильма. Реабилитация физической реальности» (1960). Запечатленный кинематографом «трепет листьев на ветру», является для З. Кракауэра художественным осмыслением физической реальности средствами нового искусства. А. Базен в работе «Что такое кино?» (1958-1962) выразил свое отношение к физической реальности как «доверие к действительности», отстаивая «подлинность», «документальную убедительность» экрана. Аспекты визуальной фиксации окружающей действительности, эффект запечатления неповторимого мгновения анализируются диссертантом, но только в связи с фабульными и сюжетными особенностями разбираемых фильмов. В работе исследуется феномен реальности, который понимается несколько шире, чем мир физических явлений, хотя последний «включен» в реальность. Изучая феномен реальности, автор сосредоточивается на символической природе художественной образности.

Феномен реальности глубоко исследован русской философией рубежа веков, в частности, таким ее направлением как «метафизика сердца». С. Франк в работе «Свет во тьме» (1949) писал о сердце как о месте соприкосновения двух миров, уподобляя сердце реальности как их границе. Реальность является одним из центральных понятий философии С. Франка. Подобно *реальности, сердце* - и глубинный тип бытия, и его поверхностный слой. Сердце человека всеобъемлюще. Эти два неразрывно связанных между собою «момента» – *глубины* и *поверхности, духа* и *плоти* отражены в учении об «антиномизме сердца» Б. Паскаля. Учение Б. Паскаля об антиномизме сердца является сутью конфликта внутреннего и внешнего человека. *Глубинный*, универсальный тип бытия и *поверхностный* тип, соотносимый с предметной действительностью, преобразуются личностью в два

органически ей присущих феномена – лица и маски. Феномены эти имеют прямое отношение к «метафизике сердца», укорененной в конфликте внутреннего и внешнего человека. К «метафизике сердца» восходит философия русского персонализма в лице таких его представителей, как Н. Бердяев, С. Булгаков, Б. Вышеславцев, Вяч. Иванов, Н. Лосский, С. Франк. Русский персонализм, равно как и экзистенциализм, опираются на религиозно-философскую традицию, заложенную великими отечественными мыслителями Вл. Соловьевым и Ф. Достоевским.

Феномен реальности - ключевое понятие оригинальных концепций таких современных отечественных мыслителей и культурологов, как С. Аверинцев, В. Бачинин, В. Бычков, Л. Выготский, И. Евлампиев, В. Кантор, А. Мень, Г. Померанц, А. Сурожский, Н. Хренов, впитавших христианско-культурологическое наследие, связанное с философами «Серебряного века» и Русского Зарубежья.

Западные мыслители рубежа веков и первой половины XX века обращались к феномену реальности исключительно как к экзистенциальной категории. Переживание трагизма бытия, свойственное экзистенциализму, объединяет стоящего у истоков антропологического направления современной философии А. Бергсона и приверженца антропологического психологизма и экзистенциализма Э. Фромма. О реальности в категориях экзистенциализма писал Х. Ортега-и-Гассет.

Игру как универсальную характеристику бытия и форму эстетической деятельности глубоко исследовали представители немецкой классической философии. Первенство в изучении игры как автономного бытийного феномена принадлежит им. Об эстетическом аспекте игры писали: И. Кант в работе «Критика способности суждения» (1790), Ф. Гегель в «Философии истории» (1822-1831), Ф. Шиллер в «Письмах об эстетическом воспитании человека» (1794). Итог философским исканиям сущности игры подвел в XX веке Й. Хейзинга в исследовании «Человек играющий» (1938). Отношение к игре как к экзистенциальной и витальной категории позволило

Й. Хейзинге создать особую «игровую мораль»³. Отдавая должное «духу честной борьбы», «атмосфере праздника», сопутствующей игровой деятельности, которая, безусловно, приподнимает человека над борьбой за существование, диссертант, тем не менее, не склонен абсолютизировать гуманистический смысл игры.

В результате изучения источников диссертант пришел к следующему выводу. Проблема художественного осмысления феноменов реальности и игры в киноискусстве XX века в качестве концепции, которая учитывает восприятие игры как бегства от бытия, а этот феномен ложится в основу деструктивизации бытия, и переживание игры как бытия, т.е. как позитивной ценности, - до сих пор не ставилась.

В постановке и разработке данной проблемы и заключается новизна исследования.

Цель исследования – типологизация произведений киноискусства XX века с опорой на феномены реальности и игры как взаимоисключающие или взаимодополняющие друг друга планы бытия, а также существующие в качестве автономных феноменов с присущими им уникальными художественными стратегиями и парадигмами.

Для достижения данной цели ставятся следующие научно-исследовательские **задачи**:

1. Провести историко-теоретический анализ реальности и игры как типов бытия, психологических феноменов, особых художественных стратегий создания кинообраза.

2. Проанализировать кинокартины, в которых доминирует тема «реальность и игра», или данные типы бытия с присущими им презентативными рядами позиционируются как самодостаточные художественные парадигмы.

³Хейзинга Й. Человек играющий. М.: ЭКСМО-Пресс, 2001.

3. Выявить кинематографическую проблематику, связанную с феноменом выбора между подлинным и мнимым существованием; между лицом и маской; личностью и личиной; реальностью как возможностью подлинной жизни героя экранной истории и игрой как возможностью бегства от жизни.

4. Выделить, проанализировать, определить и классифицировать частные случаи оппозиции реальности и игры, отождествив феномен игры с проблемой ролевого существования киногероя; тенденцией сокрытия истины в кинотворчестве; проявлениями сферы бессознательного на киноэкране; социокультурным феноменом утопического сознания, всесторонне исследованным киноискусством XX века. Обосновать кинематографическую специфику частных случаев данной оппозиции.

5. Осмыслить феномен игры в киноведческой плоскости, так как искусство, в частности, актерская игра, преобразует действительность, выводит ее из тупика частного и задает свою меру всеобщего.

6. Произвести репрезентативную выборку кинокартин, сюжетом которых становится игра как феномен искусства; определить в каких случаях маска и игра оправданы киноискусством на том основании, что последнее создает символы подлинного существования, а порою – и сверхчувственной реальности.

7. Сформулировать проблему визуальной метафоры в авторском кинематографе как способ выражения незримого; выявить специфику поэтического мышления в категориях визуальной поэзии, восходящего к проблематике отсутствия.

Теоретико-методологические основы диссертационного исследования

Методологической основой диссертационной работы явились такие методы исследования как 1) сравнительный анализ; 2) логико-интуитивный метод; 3) художественно-эстетический метод; 4) методы изучения киноискусства, в основе которых лежат принципы анализа экранного

произведения, разработанные отечественным и зарубежным киноведением.

В методологическом плане автор опирается на произведения, созданные такими теоретиками киноискусства как А. Базен, З. Кракауэр, В. Туркин; такими отечественными киноведами как Л. Зайцева, И. Звегинцева, В. Михалкович, Г. Прожико, О. Рейзен, В. Утилов; такими современными отечественными культурологами как С. Аверинцев, В. Бачинин, В. Бычков, Л. Выготский, И. Евлампиев, В. Кантор, В. Колотаев, Н. Маньковская, В. Мильдон, Г. Пондопуло, Н. Хренов; такими представителями русской метафизики как Н. Бердяев, Б. Вышеславцев, С. Франк; такими представителями философской антропологии как А. Бергсон, Х. Ортега-и-Гассет, Э. Фромм.

Автор исходит из ряда методологических положений следующих работ: «Письма об эстетическом воспитании человека» Ф. Шиллер, «Парадокс об актере» Д. Дидро, «Человек играющий» Й. Хейзинга, «Трагедия о Гамлете, принце Датском У. Шекспира» Л. Выготский, «Трансцендентальный стиль в кино: Одзу, Брессон, Дрейер» П. Шредер, «Поэтика пространства» Г. Башляр, «Запечатленное время» А. Тарковский, «Дискурс и повествование» М. Ямпольский, «Человек играющий» в русской культуре» Н. Хренов, «Игра» В. Бычков, «Философия игры» Л. Ретюнских.

Рамки исследования

Для решения задач и концентрации на цели и проблеме исследования автор ограничивает себя определенными рамками:

1. В диссертации анализируется кинопроцесс XX века, с акцентом на звуковом этапе развития кинематографа. В поле зрения исследователя не попадают возможности использования цифровых технологий в художественной сфере, гипертрофирующих визуально-фактурную составляющую зрелища. Данный феномен является характерной чертой экранной культуры XXI столетия.

2. Проанализирован ряд вершинных достижений киноискусства XX века, а именно, отечественных и зарубежных фильмов, в которых

обнаруживается противостояние глубинного типа бытия поверхностному типу, выраженное в конфликте между «внутренним» и «внешним» человеком героя экранной истории. Корпус изученных зарубежных фильмов связан с кинематографией стран Европы, Америки и Японии.

3. Под определением «художественный фильм» понимается экранное произведение, выполненное на высоком художественно-эстетическом уровне. Рассмотрены как игровые, так и документальные, а также анимационные ленты. То, что они являются художественными произведениями в самом широком смысле этого слова, не вызывает сомнений. Анимационный фильм А. Петрова «Сон смешного человека», документальная картина Г. Реджио «Коянискатси», игровая лента Ф. Феллини «Восемь с половиной» являются произведениями киноискусства в его лучших образцах, что и позволяет позиционировать их как художественные явления.

4. В основе диссертации лежит исследование феноменов реальности и игры в русле киноведческой проблематики, что не исключает их анализа с точки зрения философии, психологии, культурологии и эстетики, однако не вышеперечисленные области знания определяют специфику исследования, а художественный и композиционный строй произведения киноискусства; внимание акцентируется на собственно художественно-эстетической и метафорической специфике экранного произведения.

5. Предлагается различать поэтическое мышление, выступающее в контексте данного исследования транслятором духовно-нравственных ценностей, и «поэтическое кино»⁴.

6. Не рассматривается такой аспект игры как проблема случайности и ее интерпретации, ситуация «игры в кости», которую нередко разрабатывают кинодраматурги, обращаясь к феноменам судьбы и случая.

⁴«Поэтическое кино», по мнению А. Тарковского, не имеет ничего общего с той образностью, которая присуща кинематографу.

7. Диссертант анализирует такие методы актерского творчества как «искусство представления» и «искусство переживания», но не углубляется в изучение их специфики⁵.

8. Феномен античной маски, являющейся мерой всеобщего, рассматривается под определенным углом. Маска античной трагедии, символизирующая «вечное», «космическое»⁶, трактуется как феномен лица каким оно предстает в христианской культуре. Античный символизм маски трансформируется, но не утрачивает своего онтологического статуса в новой культурной парадигме.

9. Восприятие мира как «игры богов» один из базовых концептов мифологического сознания. При анализе знаковых для темы исследования фильмов мифологическое сознание вступает в противоречие с метафизическим пониманием мира, ключом к которому становится сверхчувственная реальность. В этом состоит особенность философского и культурологического понимания игры, присущего данному исследованию. Эстетическое же понимание игры не расходится с общепринятым, сформированным виднейшими представителями немецкой классической философии.

10. Эскапизм в кинематографе, как одна из его устойчивых тенденций, не исследуется. Противостояние или сотрудничество таких феноменов как реальность и игра возможны только в том случае, когда обе стороны представлены полноценно, чего нельзя сказать о кинокартинах, потакающих «внешнему зрителю» с его жанрово упорядоченной формульной картиной мира. Попытка описать эту картину содержится в работе Дж.Г. Кавелти «Изучение литературных формул»⁷. В фильмах, культивирующих инфантилизм во всем многообразии его проявлений, ублажающих homo-развлекающегося, реальность сведена к условной,

⁵Теория сценического искусства К. Станиславского, в основе которой лежит разделение актерской игры на три технологии: ремесло, представление и переживание.

⁶Пондопуло Г.К. Формирование культурной традиции. М.: ВГИК, 2001. – С.141.

⁷Кавелти Д. Изучение литературных формул. URL: <http://www.metodolog.ru/00438/00438.html>. (дата обращения: 15.11.2013).

выморочной модели. По этой же причине теряет актуальность феномен игры, так как последняя становится знаковым явлением внутренней жизни только по отношению к реальности.

11. Преимущественно революционный характер идей XX века, выразившихся в философии социального реформаторства, восходит к модернистскому типу культуры. Последний оказывается радикально переосмыслен постмодернистски ориентированным сознанием человека второй половины XX столетия. Однако феномены реальности и игры не рассматриваются в контексте постмодернистской эстетики. Проблематика постмодернизма, как достаточно хорошо изученная, вынесена за рамки исследования.

Научная новизна исследования обусловлена как актуальностью изучаемой проблемы, так и рядом теоретических и практических результатов, впервые полученных автором в процессе разработки диссертационного исследования.

1). Впервые в отечественном киноведении рассматриваются феномены реальности и игры как определяющие одно из магистральных направлений мирового кинопроцесса XX века.

2). Впервые осуществлено комплексное исследование данных феноменов. Выявлены критерии, позволяющие классифицировать произведения киноискусства на уровне такого компонента драматургии фильма как тематическое противоречие.

3). Проанализирована проблематика визуализации незримого, а также соотношение метафизического и эмпирического компонента в авторском кинематографе.

4). Создана типология визуализации образов видимого и невидимого мира, ориентированная на синтез образов предметно-чувственной и сверхчувственной реальности.

5). Создана целостная концепция проблематики отсутствия в авторском кинематографе.

6). В ракурсе разрабатываемой темы собран, проанализирован и концептуализирован значительный корпус художественных произведений отечественного и зарубежного киноискусства XX века, большая часть из которых проанализирована и систематизирована впервые.

7). Предложена новая методология исследования художественной структуры произведений экранного искусства, опирающаяся на достижения отечественной философии рубежа веков и философской антропологии.

Основные положения диссертации, выносимые на защиту

I. Тема киноискусства «реальность и игра» связана с проблемой подлинного и мнимого существования героя кинопроизведения, которая наиболее адекватно выражается в конфликте «внутреннего» и «внешнего» человека.

II. Драматическая борьба «внутреннего» и «внешнего» человека является основой драматургического конфликта внутреннего вида, который выражается в столкновении двух начал в душе киногероя, а также в трагическом противостоянии двух его возможных судеб. Первому началу соответствует представление о личности, лице, призвании. Второму – представление о массовом человеке, личине, внешнем ролевом существовании.

III. Рассмотрено как в киноискусстве XX века разрабатывается тема «реальность и игра» в свете оппозиций: реальности и *игры в другого* как проблемы ролевого существования; реальности и *иллюзии*, выражающейся в тенденции сокрытия истины в кинотворчестве; реальности и *сна* как упования на безграничные возможности подсознания; реальности и *утопии* как веры в осуществимость «земного рая», следствием которой становится принесение личностной свободы в жертву земным ценностям.

IV. Рассмотрены позитивные аспекты феномена игры, переживаемой как бытие, выражающиеся в творческой самореализации, частным случаем которой является актерское искусство.

V. Установлено, что игра в фильме И. Бергмана «Фанни и Александр», являющемся вариацией на тему шекспировского «Гамлета», носит амбивалентный характер: только благодаря игре, к которой прибегает главный герой картины, ему удастся угадать свое призвание, исполнить свое предназначение.

VI. Доказано, что одним из способов выражения незримого в авторском кинематографе является специфическая визуальная метафора, ориентированная на сверхчувственную реальность.

VII. Сформулирована и проанализирована целостная концепция синтеза реальности и игры как экзистенциальных феноменов.

Теоретическая значимость

Результаты и выводы исследования имеют большое значение для разработки теоретических вопросов, касающихся природы и сущности киноискусства, а также для осмысления художественной культуры и истории XX века. Противостояние феноменов реальности и игры позиционируется не как абсолютное, предлагаются различные механизмы его осуществления, среди которых особое внимание уделяется принципу дополнительности. Выработанные критерии оценки являются теоретическим инструментом, который позволяет продолжить ряд анализируемых фильмов.

Предложенная методология помогает глубже проникнуть в замысел экранного произведения вне зависимости от того, какая тема в нем доминирует. Подобный подход может быть применен при исследовании современного кинематографа с целью выявления новых тематических противоречий. Исследование значительного корпуса экранных произведений XX века с применением комплексного методологического подхода позволяет говорить о феноменах реальности и игры как сюжетообразующих.

Практическая значимость

В практическом отношении результаты и выводы диссертации будут полезны для режиссеров игрового, документального, телевизионного, анимационного фильма, драматургов. Исследование имеет также

практическую ценность для историков кино, искусствоведов, культурологов. Попытка создать в рамках бинарной структуры, вполне отвечающей природе драмы, некую типологию выводит на новый уровень понимания произведения киноискусства. Данная работа может помочь как теоретикам кино, так и практикующим кинематографистам.

Рекомендации по использованию результатов исследования

Комплексное изучение проблем, результаты и выводы диссертационного исследования могут быть использованы в процессе обучения, в ходе подготовки лекций и учебно-методической литературы, в преподавании как в творческих вузах для студентов, получающих образование в области кино-, теле- и других экранных искусств, так и для иных вузов гуманитарного профиля. При этом основные положения и результаты исследования могут быть интегрированы в процесс обучения студентов (специалистов, бакалавров, магистров), аспирантов и ассистентов-стажеров в области кино-, теле- и других экранных искусств, а именно в профильные дисциплины (например, предметы: «История кино», «Теория кино», «Кинокомпозиция», «Драматургия фильма», «Кинокритика», «Теоретический анализ фильма» и др.) и общеобразовательные дисциплины – «Эстетика», «Культурология», «История изобразительных искусств».

Достоверность результатов и основных выводов диссертации обеспечивается комплексным междисциплинарным подходом, изучением более 50-ти репрезентативных произведений киноискусства XX века. Методика анализа опирается на основные положения киноведения. Достоверность результатов также обеспечивается созданием логико-интуитивной модели основных положений исследования, которая имеет наглядную структуру и позволяет охватить основные процессы, изученные в работе.

Апробация и внедрение результатов исследования

Основные результаты исследования обсуждались на кафедре эстетики, истории и теории культуры Всероссийского государственного

университета кинематографии имени С.А. Герасимова. Результаты диссертации прошли апробацию в таких формах как:

1. Доклады и выступления на конференциях, научных семинарах, круглых столах, научных дискуссионных клубах: XL Международная филологическая научная конференция «Кинотекст» (Санкт-Петербург, СПбГУ, 2011); I Научно-практическая конференция «Проблемы кинодраматургии: герой в драматургии современного фильма» (Москва, ВГИК, 2011); XLI Международная филологическая научная конференция «Кинотекст» (Санкт-Петербург, СПбГУ, 2012); дискуссионный клуб «Парадоксы современной художественной культуры» «Феномен игры в художественной культуре – добродетель или порок?» (Москва, ВГИК, 2012); XLII Международная филологическая научная конференция «Кинотекст» (Санкт-Петербург, СПбГУ, 2013); XLIII Международная филологическая научная конференция «Кинотекст» (Санкт-Петербург, СПбГУ, 2014); XI Всероссийская научная конференция «Современные экранные миры: мифы и реальность» (Москва, ГИИ, 2014); II Международная научная конференция «Игра – Текст – Культура» (Самара, СГОАН, 2014); II Научно-практическая конференция «Актуальные проблемы современной драматургии в аудиовизуальных искусствах: драматургия массового и артхаусного фильма» «Универсальная цель протагониста героического сказания» (Москва, ВГИК, 2014).

2. Результаты исследования реализованы в процессе педагогической деятельности: в лекциях и практических занятиях по дисциплинам «Кинодраматургия», «Основы кинодраматургии» для групп продюсеров и киноведов во Всероссийском государственном университете кинематографии имени С.А. Герасимова; в лекциях по дисциплине «История кино» и практических занятиях по «Сценарному мастерству» для групп сценаристов, режиссеров игрового, документального и мультимедиа фильма, режиссеров телевизионных программ, операторов, клипмейкеров, проводимых в «Первой Национальной Школе Телевидения» и в Школе телевидения и дизайна

Московского Государственного университета дизайна и технологий (МГУДТ).

Структура работы

Диссертация состоит из введения, четырех глав, восьми параграфов, заключения, списка использованной литературы и фильмографии, представленных на 296 страницах.

Основные положения диссертации отражены в 27 опубликованных работах: 1 монографии, 26 статьях, в том числе 15 в журналах, рекомендованных ВАК РФ; общий объем публикаций – 28,1 а.л.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во введении подробно освещается актуальность темы, изученность вопроса, цели и задачи, новизна, теоретическая и практическая значимость научной работы, выдвигается научная гипотеза, определяются методы исследования.

В главе I, «Реальность и игра как сюжетобразующая тема киноискусства XX века», анализируется реальность и игра как взаимоисключающие типы бытия, нашедшие отражение в киноискусстве XX века.

Русская философская мысль XIX века трактует феномен реальности как духовное усилие. Человеку нужна сила, чтобы «собрать» свою личность, все ее скрытые возможности. Игра же ослабляет накал личности в индивидуальности, волю к подлинности. Освященное авторитетом игры *внешнее ролевое существование* неизбежно мнимое. До определенной степени игра пробуждает личностное начало, игрок почти всегда обладает яркой индивидуальностью, но игра же и кладет предел подлинному личностному существованию.

В параграфе I.1, «Оппозиция реальности и игры в *другого*. Проблема ролевого существования», рассматривается «инстинкт театральности», социальная природа этого инстинкта и его игровое начало,

ролевое существование человека и издержки этого существования. Противопоставляется ролевому существованию реальность, как та полнота бытия, при которой реализуется экзистенциальный проект личности, а не только социальный, в узком значении этого термина.

Производится киноведческий анализ кинолент знаковых для феномена ролевого существования и противоречия между реальностью и игрой. При выборе анализируемых произведений диссертант останавливается на тех фильмах, которые показательны с точки зрения задач данного исследования, хотя они, бесспорно, являются не единственно возможными.

Частным случаем реальности и игры как сюжетобразующей темы киноискусства XX века является реальность и игра как тема художественного фильма. Исследуется ряд художественных фильмов, сюжетная коллизия которых дает богатый материал для их интерпретации в свете оппозиции реальности – *игры в другого* как модели внешнего ролевого существования. Данная оппозиция может быть названа темой таких фильмов, как: «Правила игры» (1939) Ж. Ренуара, «Сказки туманной луны после дождя» (1953) К. Мидзогути, «Белые ночи» (1957) Л. Висконти, «Дама с собачкой» (1959) И. Хейфица, «Одиночество бегуна на длинную дистанцию» (1962) Т. Ричардсона, «Эта спортивная жизнь» (1963) Л. Андерсона, «Персона» (1965) и «Час волка» (1968) И. Бергмана, «Кто боится Вирджинии Вулф?» (1966) М. Николса, «Дух улья» (1972) В. Эресе, «Солярис» (1972) А. Тарковского, «Охота на лис» (1980) В. Абдрашитова, «Прекрасная спорщица» (1991) Ж. Риветта, «Простая формальность» (1994) Д. Торнаторе.

Оппозиция реальности и игры остается в плоскости психологии, в плоскости персоны, то есть глухой к духовному опыту до тех пор, пока индивиду не удастся различить этот опыт сквозь «тусклое стекло» его внутреннего мира, обособленного как от окружающей действительности, так и от «последних тайн бытия». Актриса Фоглер из «Персоны» отгородилась от окружающей действительности молчанием, а от «последних тайн бытия» –

равнодушием. В какой-то момент ее психологический панцирь оказывается пробит. Объятый пламенем, страдающий за веру буддистский монах, обугливающийся по ту сторону телевизионного стекла, мальчик из гетто под дулом немецкого автомата, находящийся внутри фотографического снимка, – вот оно дыхание реальности, самой жизни, которое застаёт актрису врасплох. Актриса Фоглер, так же как и художник Френхофер из «Прекрасной спорщицы», разочарована не только в «цветах любви», но и в «плодах искусства». И то, и другое оборачивается для них фантомом. Фоглер, вероятно в последний раз выйдя на сцену, вдруг замолкает, оборвав монолог «Электры». Френхофер замуровывает в стену, вероятно, свой последний живописный опыт – портрет Марианн. Герои и «Персоны», и «Прекрасной спорщицы» за одной своей маской талантливо прозревают другую и совершенно не готовы увидеть лицо. Поэтому они творят лишь очередную маску – Фоглер на сцене, Френхофер на полотне. Осознав же это, они находят в себе мужество утаить от мира свое печальное открытие и хотя бы так прикоснуться к тайне лица.

Реальность есть прежде всего рубеж невидимого мира, она сотнями нитей связана с инобытием, а не только и не столько со сферой подсознания – «головокружительным погружением в нас»⁸, как напишет сюрреалист А. Бретон, не только с внутренним миром, надёжно отгороженным от последних тайн бытия. Сюрреалистически ориентированные исследователи области подсознательного противопоставляют внешней действительности психическую действительность, плоды психической деятельности, не смея и не желая идти дальше, а сделай они еще один шаг, как наткнулись бы на совесть, что и произошло с героем фильма «Солярис» Кельвином Крисом.

Если в финале «Охоты на лис» Виктор Белов, такой же как и Фрэнк Мэчин работяга, находит в себе силы сойти с дистанции, окликнутый внутренним голосом или своим внутренним человеком, то герою фильма «Эта спортивная жизнь» Фрэнку уже подсказать некому. Окрик в спину – это

⁸ Андреев Л.Г. Сюрреализм. М.: Гелиос, 2004. — С. 83.

все, что он получает: «Давай, Мэчин, шевелись, черт тебя побери!» И это голос внешнего человека Фрэнка, толкающий Фрэнка Мэчина в ад.

Согласно христианско-неоплатонической традиции бытие восходит к инобытию. Без последнего жизнь лишилась бы самого таинственного и насущного измерения, того, что Вяч. Иванов назвал «небесами незримыми человека», а С. Франк «последней смутно чуемой глубиной реальности». Игра же, как ситуация подмены подлинного мнимым, есть самый эффективный способ рассеивания духовной реальности, будь то *спорт* - отдушина Белова и Мэчина; *флирт* – то, с чего начинается Дмитрий Гуров («Дама с собачкой»); *ложь*, с которой авиатор Андре не может смириться («Правила игры»); или *оргия* как форма выяснения семейных отношений, которая лишает Марту и Джорджа последних сил. Нелегко освободиться от эго или, выражаясь евангельским языком, изгнать бесов, но главным героям пьесы «Кто боится Вирджинии Вульф?» удается выставить их за порог.

И романтическая натура Наташа из «Белых ночей», и художник Юхан из «Часа волка» возводят в сумраке последнего ночного часа грандиозную иллюзию своей будущности, и помогают им в этом инфернальные силы. Наташе помогает физическая неотразимость ее возлюбленного с его героическим прошлым. Что ей незадачливый клерк-мечтатель? Она сама мечтательница. А Юхану помогают плоды его больного воображения, которые он наделил самостоятельным существованием, и они, подобно нечисти из гоголевского «Вия», сводят с Юханом счеты. По сути, Юхан, как Онофф из фильма «Простая формальность», совершает самоубийство – Юхан дышит ядовитыми испарениями своего искусства.

Духовная реальность есть подлинная жизнь, однако это не мешает относиться к духовной реальности критически, отделяя зерна от плевел. Гончар из «Сказки туманной луны» позволяет себя заколдовать, втянуть в весьма тонкую игру, которая хотя и ступенью ниже реальности, но об эту ступень еще нужно запнуться и упасть, чтобы прозреть, что, в конце концов, с гончаром и происходит.

Фильм «Дух улья» с удивительной деликатностью прочерчивает мерцающую границу между внутренним и внешним человеком, а заодно - и границу между реальностью и игрой. Это происходит потому, что авторы фильма «вычеркивают» свою усталость и отчаяние из художества и тем самым подают зрителю надежду.

В «Одиночестве бегуна на длинную дистанцию» маска, которую надевает личность для того, чтобы остаться самой собой в глубине, отброшена. Наступает гамлетовский момент снятия маски: срывание личины и с самого себя, и с мира, который теперь готов растерзать героя. Согласно Н. Бердяеву личность есть боль, так как рано или поздно срывает маску.

Анализ рассмотренных фильмов показал, что инстинкт театральности, инстинкт маски - это, как ни странно, инстинкт подчинения, а вовсе не выбор свободы, не способ «перехитрить рок». Играющий роль, надевающий маску остается одиноким, как замечает Н. Бердяев. И не об этом ли одиночестве, одиночестве бегуна на длинную дистанцию фильмы и Ричардсона, и Абдрашитова и бергмановская «Персона»?

Такова оппозиция реальности и игры как подлинного и мнимого существования. Так переходит из одной режиссерской работы в другую тема реальность и игра, объединяя на уровне идеи фильма столь, казалось бы, мало имеющие общего друг с другом киноленты. Не во всех упомянутых фильмах выявленная диссертантом тема доминирует, однако она является определенной точкой отсчета, а иногда и решающим аргументом в споре о чем фильм, если понимать тему как противоречие, как борьбу двух непримиримых начал.

В разобранных кинокартинах повествуется о том, как личность снимает маску, побуждавшую ее не быть, а казаться. Снимающий маску бросает вызов внешнему существованию. Он готов идти до конца, чтобы пробиться к своему подлинному «я». Но иногда маску снять невозможно, настолько личность слилась с Персоной, с личиной. Приросла маска к атлету

Фрэнку Мэчину, к художнику Юхану, а писатель Онофф из «Простой формальности» снимает ее уже по ту черту существования.

Реальность характеризуется диссертантом как подлинная жизнь, а игра как побег от подлинности, но это определение затрагивает лишь те специфические стороны феноменов реальности и игры, которые «вытекают» из драматургии, являются сюжетообразующими, максимально обостряют заложенное в заявленной оппозиции противоречие, психологически мотивированы, хотя на метафизическом уровне и не получают, да и вряд ли могут получить свое адекватное выражение.

В параграфе I.2, «Оппозиция реальности и иллюзии. Тенденции сокрытия истины в кинотворчестве», анализируется частный случай противоречия между реальностью и игрой, а именно оппозиция реальности и иллюзии как отказа от символической глубины вещей.

«Реальность и иллюзия» тема таких кинокартин как: «Гражданин Кейн» (1941) О. Уэллса, «Расемон» (1950) А. Куросавы, «Персона» (1965) И. Бергмана, «Блоу-ап» (1966) М. Антониони, «Жилец» (1976) Р. Поланского, «Зелиг» (1983) В. Аллена.

Как бы ни разнились между собой духовные мировые учения, в одном они сходятся: реальность события во всей его полноте есть тайна. Событие обладает как видимой стороной, она же часто сторона иллюзорная, так и стороной незримой, духовной, связанной с «первозданной реальностью»⁹, корни которой уходят не столько в почву *истории*, сколько в почву *сказания*. Поэтому любое суждение о реальности как целом, то есть духовном мире, не сводится к фиксации и констатации фактов эмпирического характера, хотя совершенно пренебрегать ими было бы тоже неверно. И все же, взятые в отрыве от *целого*, эти факты дезориентируют субъекта.

Событие духовной или первозданной реальности существует не столько как факт, сколько как столкновение фактов, которые до некоторой

⁹Элиаде М. Аспекты мифа. М.: Академический Проект, 2001.

степени противоречат друг другу. Но важно не столько то, что факты духовной реальности вступают в противоречие, сколько то, что они способны приоткрывать разные стороны сокровенного бытия. Событие духовной реальности существует в виде множества версий, ни одна из которых не может быть окончательной, а главное - единственной. Вот почему при разборе сюжетов, в основе которых лежит противоречие между реальностью и иллюзией, так важно установить различие между *незавершенностью* и *раздробленностью* как взаимоисключающими началами бытия.

Кинематографическая вещь становится символом при погружении в духовную реальность, но это первая стадия одухотворения вещи. Вторая стадия наступает тогда, когда вещь, порвав со своей иллюзорностью, то есть, метафорически запретив глазу исследователя до бесконечности увеличивать себя, «рыться» в себе, становится символом, по выражению П. Флоренского, не «бренного», а «бессмертного». Та особая оптика, при помощи которой исследователь может разглядеть или хотя бы на мгновение разгадать реальность, имеет другое имя и другую, символическую природу. Тревога, душа, дух, - вот психологические и метафизические маркеры духовной реальности. М. Антониони прекрасно передал в «Блоу-ап» именно ощущение тревоги. Она и есть главный герой фильма. Один из интервьюеров М. Антониони решил, что фоторепортер Томас смог раскрыть преступление, увеличивая и увеличивая фотоснимок до тех пор, пока не установил истину¹⁰. Однако М. Антониони ясно дает понять, что установить истину Томасу не по силам и его шансы на успех обратно пропорциональны разрешающей способности оптической системы, которая стремится дать максимально точное представление об окружающем мире.

Не в силах установить истину и судья из «Расемона», который выслушивает показания всех участников события. «Оптика» допроса в

¹⁰ Колотаев В.А. Видимое против говоримого. Антониони и Флоренский. URL: http://www.ruthenia.ru/logos/number/2000_2/10.html. (дата обращения: 15.11.2013).

«Расемоне» почти так же безупречна, как и оптика Томаса в «Блоу-ап», но истина все равно ускользает. Не открывается истина и журналисту Томпсону из «Гражданина Кейна». Томпсону так и не удастся отыскать недостающую *деталь* мозаики человеческой жизни. Не открывается истина и Треловскому. Для героя «Жильца» она и вовсе недостижима: раздваивается и сознание Треловского, и его телесная субстанция.

Раздроблено и иллюзорно бытие Фостера Кейна («Гражданин Кейн»). Кейн хозяин не столько вещей, сколько их масок. Подражая маскам вещей, пытается оправдать свое существование Леонард Зелиг («Зелиг»), но тщетно. Меняя маски, нельзя обрести лицо, но легко можно превратиться в вещь и ускользнуть от самого себя. Прячется за маской, ускользает вещь и от фотографа Томаса.

Таинственно событие, вокруг которого строится повествование «Расемона». Открыта для трактовок и прочтений экзистенциальная драма Треловского. Но эта человеческая драма предпочитает раздробленность незавершенности, а лицу пусть и не маску, но отсутствие лица, что одно и то же.

Внешний строй и порядок, на который возлагает такие большие надежды «мудрость мира сего», провозглашая земные идеалы, есть маска вещи, которая своим существованием дробит вещь, навязывает ей карнавальный характер и делает вещь иллюзорной. Внутренний строй и порядок, воплощенный в подлинной мудрости, в апостольском наставлении: «будь безумным, чтоб быть мудрым», есть лицо вещи, то есть символ ее бессмертных, невыразимых сторон и качеств, есть отказ от маски и мысли о том, что вещь может быть завершена, а реальность постижима.

Истина ускользает, но не потому, что относительна, а потому, что она символ метафизической реальности. Путь к истине, к Непостижимому - это путь от вещи, как эмпирического бытия, к символу вещи, как бытию одухотворенному. Тайна чаши в «Расемоне», парка в «Блоу-ап», квартиры в «Жильце», последних слов в «Гражданине Кейне», частного существования в

«Зелиге», - всё это метафоры подлинного события, то есть реальности духовной.

В главе II, «Особенности воплощения конфликта внутреннего и внешнего человека на материале мирового кинопроцесса XX века», устанавливается связь между дихотомией внутренний - внешний человек и антитезой реальности и игры.

Внутренний и внешний человек, метафорически выражаясь, имеют один корень – целокупную личность, но ветви этого дерева раскинуты в разные стороны, их плоды также различны. Проект внутреннего человека - призвание и свобода, за которую личность платит своим благополучием. Проект внешнего человека - роль и обстоятельства, точным слепком которых он является. Призвание, будучи служением, в определенном смысле - жертвованием себя миру и людям, несопоставимо с ролевым существованием, при котором внешний человек выстраивает прагматичные отношения как с миром видимым, так и с миром незримым, пытаясь заручиться покровительством высших сил, при овладении земными ценностями.

Согласно христианской антропологии, обращение к внутреннему человеку как открытой возможности полноты бытия не тождественно заключению внутреннего человека в круг телесного состава личности, хотя он и немислим вне тела. Напротив, внутренний человек, в отличие от внешнего, не слит с биологическим, равно как и с социальным человеком, с организмом, равно как и с социальным статусом субъекта. Внутренний человек осуществляется по обе стороны биологически-социального человека. Именно эта способность внутреннего человека сотрудничать с реальностью, когда и подсознание себя исчерпало, указывает на истинную стихию внутреннего человека. В ней он далеко не *свой*, но стать для этой стихии *своим* есть его задача, усилие или, как выразился Ортега-и-Гассет, - призвание.

Метафизическая реальность синонимична внутреннему человеку. Игра как ролевое существование синонимична внешнему человеку. Реальность и игра есть лики подлинного и мнимого существования как экзистенциальной драмы.

Дается следующее определение реальности и игре как в данном контексте взаимоисключающим типам бытия. Реальность – это подлинная жизнь, творимая внутренним человеком вопреки обстоятельствам, которые, на первый взгляд, сильнее личности, но которые внутренний человек, благодаря опыту общения с незримым миром, все же преодолевает. Игра – это побег от подлинности, который планирует и совершает внешний человек, лишь внешне поднимающийся над обстоятельствами, лишь в своих фантазиях преодолевающий их, так как создан внешний человек по их образу и подобию.

В параграфе II.1, «Реальность и сон на киноэкране: игры бессознательного» анализируются картины, тема которых побуждает взглянуть на них через призму оппозиции реальности и сна как частного случая оппозиции реальности и игры. Сон в данном случае трактуется как упование на безграничные возможности подсознания, его способность решать фундаментальные проблемы жизни.

Реальность и сон являются темой таких режиссерских работ как: «Кабинет доктора Калигари» (1919) Р. Вине, «Метрополис» (1927) Ф. Ланга, «Орфическая трилогия» (1930,1950,1960) Ж. Кокто, «В прошлом году в Мариенбаде» (1961) А. Рене, «Скромное обаяние буржуазии» (1972) Л. Бунюэля, «Из жизни марионеток» (1980) И. Бергмана, «Отсчет утопленников» (1988) П. Гринуэя. В ленте «Евангелие от Матфея» (1964) П. Пазолини и в фильмах А. Тарковского сновидение как актуализация сферы подсознания уступает место видению как проявлению сферы сверхсознания.

В данном параграфе реальность характеризуется как бодрствование в самом широком смысле этого слова. Попытка же уклониться от

бодрствования, от внутреннего человека как потенциальной возможности бодрствования есть «сон души», «духовное усыпление», которое допустимо приравнять к смерти как победе внешнего человека. Противопоставление реальности сну, а лица – маске есть противопоставление бодрствующего внутреннего человека не только человеку внешнему, но и внутреннему человеку, надевающему маску. Прячущийся за маской бессознательного как за одной из ипостасей внешнего, «земляного человека»¹¹ внутренний человек оказывается на «пограничной полосе» сновидения и принадлежит двум мирам сразу. Он подобен Орфею Жана Кокто, зачарованному музыкой иного мира, герою фильма «Из жизни марионеток» Петеру, убивающему во сне свою жену. Но он подобен и Иосифу из картины «Евангелие от Матфея» П.П. Пазолини, которому во сне является Ангел. Однако скрытый маской бессознательного внутренний человек принадлежит сразу двум мирам не в той мере, в какой он принадлежит им, когда бодрствует. Явление Ангела Марии - бодрственное видение. Таковым же является видение Феофана Грека Андрею Рублеву в «Андрее Рублеве» и загадочной женщины - мальчику Игнату в «Зеркале». Адресуясь к фильмам Тарковского, И. Евлампиев обращает внимание не только на *видения* как ответ иного мира, но и на сновидение, которое окрашено в тона *видения*. И. Евлампиев отмечает, что сны, в которых герои проникали в «мир вечности», всегда были благими событиями, помогающими выстоять в испытаниях¹². Внутренний человек фильмов А. Тарковского даже во сне находит в себе силы снять маску.

Неустойчивое положение внутреннего человека, надевшего маску бессознательного, сопоставимо с положением путешественника, решившего переступить порог «комнаты желаний» из фильма А. Тарковского «Сталкер», чтобы добраться до своего бессознательного, а потому имеющего вид сверхподлинного «я» любой ценой. И даже если это «я» чудовищно,

¹¹Сковорода Г. Сочинения в двух томах. Т.1. М.: Мысль, 1973.

¹²Евлампиев И.И. Художественная философия Андрея Тарковского. СПб.: Алетейя, 2001.

чезареподобно, если оно даже Сфинкс и Мефистофель, того, кто положил сорвать с него покров человечности, как это проделывает Фауст, а за ним и кабинетные ученые от Калигари до Ротванга, уже ничто не остановит.

Подход к теме «реальность и игра» в категориях антиномии реальности и сновидения осуществляется со стороны такой художественной школы или такого «особого рода деятельности», как сюрреализм. Следует оговориться - ничто не дает повода уподоблять сновидение игре. Увиденное и пережитое во сне имеет зачастую прямое отношение к подлинной жизни киногероя, а иногда и оказывается подлинной жизнью, оставляя в душе неизгладимый след. Герою рассказа Достоевского «Сон смешного человека» во сне открывается истина, однако только наяву ему, «современному русскому прогрессисту», удается к истине приблизиться: смешной человек «спасает» ребенка, которому грозит если и не физическая, то нравственная гибель.

Взаимодействуя со сферой подсознания, игра подменяет духовность магией, широко разлитой в XX веке от оккультизма до сюрреализма. Поэтому сюрреализму, по мнению Л. Андреева, можно отдавать только дань, как это сделали Бунюэль и Гринуэй, или относиться к нему как к религии, чего последовательный сюрреалист, по крайней мере - в теории, позволить себе не может. Отпадение от сюрреализма почти всех его адептов объясняется именно этим обстоятельством. Однако следует признать, что сюрреализм раздвинул границы реальности. И не только за счет того, что легализовал многие скрытые акты психической жизни. Сюрреализм поставил перед собой грандиозную задачу обнаружить подлинную реальность – «сверхреальность», вот только эта сверхреальность оказалась больше под стать сверхчеловеку, ведомому своими слишком человеческими желаниями. Сюрреализм расположился на границе между явью и сном, поторопившись с открытием, что обосновался на границе между жизнью и смертью, то есть там, где подлинная реальность и раскрывается во всей своей полноте.

В диссертации демонстрируется, какие разные формы может принимать в киноискусстве опыт освоения «пограничной полосы» именуемой сновидением. Доказывается, что кино способно как усыплять внутреннего человека, так и пробуждать его; как надевать на него маску, так и снимать ее; подбираться как к иррациональной, магической, темной стороне *сновидения* или *галлюцинации*, что целиком и полностью находится в его компетенции, так тяготеть и к сверхрациональной, светоносной составляющей *видения* иного бытия. Сновидение, будучи одной из самых загадочных реалий душевной жизни, только став видением некоторой символической реальности, помогает предстать перед индивидуальностью ее внутреннему человеку. Оставаясь же сугубо психическим феноменом, сновидение осуществляет проект внешнего человека.

В параграфе II.2, «Реальность и утопизм: варианты «земного рая» исследуются произведения киноискусства, тема которых позволяет размышлять о них в русле антитезы реальности и утопии. Под утопией, а шире утопизмом, понимается вера в осуществимость «земного рая», следствием которой становится принесение личностной свободы в жертву земным ценностям.

Реальность и утопия является темой таких фильмов, как: «Седьмая печать» (1956) И. Бергмана, «Корабль дураков» (1965) С. Крамера, «Агирре, гнев божий» (1972) В. Херцога, «Ночной портье» (1974) Л. Кавани, «Коянискатси» (1982) Г. Реджио, «Мой друг Иван Лапшин» (1984) А. Германа, «Сон смешного человека» (1992) А. Петрова.

Утопизм, как следует из ленты «Сон смешного человека» в интерпретации А. Петрова, заодно с игрой. Бахтинский карнавальный смех в одной из своих ипостасей оказывается ложно понятой свободой. Таков смех мятежника, который бросает вызов власти только для того, чтобы оказаться замеченным ею и рано или поздно, заключив с властью сделку, воспользоваться ее привилегиями. Не случайно З. Кракауэр замечает, что идеальный мятежник должен подчиниться правилам авторитарной игры и в

конце концов превратиться в того, кто навязывает раболепство другим. Петербуржец Ф. Достоевского совращает райское человечество (и это тонко почувствовал А. Петров) неким своим надломом, который он прячет за натужным, словно бы боящимся разоблачения смехом. Смешной человек полным несовпадением с самим собой всколыхнул страсти в приснившемся ему девственном человечестве, дал волю дремавшему в душе язычеству. И это принесло ему временное облегчение, на время позволило обрести свободу. Однако тут же наступило и раскаяние. Пляска и смех, маска и игра сопутствуют оргии как некой временной телесной победе над смертью. Той победе, которая есть лишь часть человеческой способности преодолевать пределы собственной индивидуальности, но едва ли является тем, как пишет С. Франк, ничем не заменимым состоянием, при котором «Бог касается человеческого сердца». Хотя бы в силу этого обстоятельства «предельная глубина человека», его предельная реальность приподняты над игрой и глубоко в ней укорененным оргиастическим началом. Существует относительная правда и в игре, и в самом утопизме, так как «человеческое сердце широко и многообъемлюще», и глубина его открывается не сразу.

В «Седьмой печати» рыцарь Антоний Блок играет в шахматы со Смертью, однако меньше всего происходящее между ними напоминает игру. Игрой была вся предыдущая жизнь рыцаря, которую он называет на исповеди погоней за тщетой, слепым блужданьем и пустозвонством. И только за несколько дней до смерти, и личной, и коллективной (всё живое в ожидании Страшного Суда), Антонию Блоку и его спутникам открывается реальность, открывается подлинное бытие, но каждому в меру его духовных сил. Крестовый поход, из которого вернулся рыцарь, не более чем жестокая игра детей, кровавая бойня.

Опираясь на труды современных философов и социологов, есть все основания рассматривать историю XX века как титаническую попытку построения рая на Земле в виде идеальной социально-политической системы, стремящейся к воплощению в жизнь абсолютного идеала. XX век слишком

памятен, но соблазн этот вневременной и, как показывает С. Франк, восемнадцать веков христианской церкви далеко не всегда могли устоять перед ним.

Однако, как утверждает С. Франк, «христианский реализм» есть отрицание утопизма, с которым неизбежно сопряжена нравственная мутация, так как личность сначала осмеивается тем самым звонким, подслушанным у карнавала смехом, который так любят тираны, а затем и растаптывается массовым человеком с его утопическим мировосприятием.

Карлик-мудрец из «Корабля дураков» осмеян великаном-глупцом по той же причине, что и любой независимо мыслящий человек. Карлик подрывает представление о стандарте и своим телосложением, и образом своих мыслей.

Если главный герой фильма «Зелиг» гражданин несуществующий, однако имеющий, как собирательный образ отсутствия, свое собственное, довольно забавное лицо, то персонажи «Коянискатси» - это зелиги, несуществующие бесчисленное число раз. Это уже не люди, пусть даже и отсутствующие, а корпускулы. Перед нами, казалось бы, уже не столь агрессивное человечество и не столь внушаемое и легковерное, однако с таким же подозрением относящееся к духовной свободе, как и во все времена. Таков взгляд авторов «Коянискатси» на цивилизацию, заслуги которой, как это доказал Х. Ортега-и-Гассет в работе «Восстание масс», несомненны, однако и заблуждения которой опасно недооценивать.

В основе ницшеанского евангелия «любви к дальнему» лежит учение о ненависти к ближнему. «Любовь к ближнему» в гораздо большей степени отвечает представлению о духовной реальности как чаемой полноте бытия, чем «любовь к дальнему», которая есть, скорее, род экспрессивно окрашенной, возвышенной интеллектуальной игры. «Любовь к ближнему» может также обернуться игрой в любовь, в сострадание, обернуться тем, что К.С. Льюис называет «самовлюбленной жертвенностью». Хотя эта игра, в силу того, что она ближе к жизни, быстрее жизнью и распознается, чего не

скажешь о «любви к дальнему», изобретении сугубо кабинетном, которой ничто не мешает представлять собой на словах все что угодно. «Любовь к дальнему» оправдывает любую мерзость, так как ближний, этот полуфабрикат, еще не оформился в человека, он только сырье, сострадать которому так же бессмысленно, как антрациту, который годится только для того, чтобы швырнуть его в топку будущего. Даже если бы через Ницше не пришла в мир «радостная весть» о «любви к дальнему», как о борьбе за будущее, как о творческом дерзании, твердые творцы в своих кабинетах сами бы додумались до «любви к дальнему», только в более утилитарной форме, свойственной логике утопизма. Вот и товарищи по партии из фильма «Ночной портье» пытаются избавиться от чувства вины в высшей степени утилитарно. Их вовсе не мучает совесть, они хлопчут о своем подсознании и своем социальном благополучии. Они играют в игру, которая называется «Суд».

Идея ненависти, питающаяся любовью не только к дальнему, но и к ближнему, вот только понимаемому превратно, к ближнему как «своему» (ставится ли во главу угла профессиональная принадлежность, классовое происхождение или «миф крови» - не имеет решительно никакого значения) стара как мир.

Утопизм – это прежде всего вера в то, что Царство Божие сначала должно быть воздвигнуто на земле, а уже затем, автоматически, и «внутри нас». «Христианский реализм», согласно Франку, идет от обратного – сначала Царство Божие создается «внутри нас», через самовоспитание духа и просветление благодатными силами, «а затем и везде», но с одной существенной оговоркой. Какими бы назревшими ни казались социальные реформы и преобразования, они, как отмечает С. Франк, должны считаться «с реальным состоянием человека, а не быть замыслом насильственной его перемены»¹³. В «Моем друге Иване Лапшине» «проповедники высоких идеалов» выходят на поклон. Вот-вот партер опустеет, включат дежурное

¹³Франк С. Л. Ересь утопизма // Русское мировоззрение. СПб.: Наука, 1996. - С.89.

освещение и те же проповедники, или те, кто придет им на смену, решат без лишних колебаний и никому не нужных споров воплотить в жизнь, положившись на государственную машину как на самих себя, высокие идеалы добра и правды.

В разобранных картинах показано, как попытка построить рай на Земле оборачивается полным крахом, однако за одним миражом Земного Града вырастает другой, продолжая манить внешнего человека, для которого бремя тайной внутренней свободы непосильно. Так манит золотая страна Эльдорадо испанских конкистадоров в фильме Херцога «Агирре, гнев божий». Превозмочь зло, мрак, внешнего человека возможно только лицом, поднимающимся из глубины. Именно превозмочь, а не загнать под прутья маски, как в некую резервацию, проект которой и представляет собою сердцевину любой утопии.

В главе III, «Позитивные стороны феномена игры: игра как актерское искусство», реальность и игра рассмотрены как взаимодополняющие типы бытия. Они исследуются как феномены, проливающие свет на бытийный срез актерской игры в кадре и за кадром.

Ставится вопрос – насколько актер поступает своим «я» во имя «я» персонажа? Актер призван только лишь «представлять» иное «я» или «осуществлять», «воплощать» его?¹⁴ Определить степень слияния актера с маской, выявить критерии этого слияния становится возможным, если прибегнуть к оппозиции *искренности и откровенности*, которая, как доказывает соискатель, является проекцией антитезы реальность и игра на сценическое действие. Актер надевает маску, чтобы «покинуть» себя и «перейти» в *другого*, но, перейдя в *другого*, поделившись своею жизнью с *другим*, задачей актера становится не потерять своего собственного лица. Следует признать деструктивным переход в *другого* для того, чтобы отказаться от своего собственного лица; для личности актера разрушительно

¹⁴Дидро Д. Парадокс об актере. Л.: Искусство, 1938.

прятаться за *другим* как за очередной маской. Переход в *другого* – есть род не только интеллектуальной, но и эмоциональной симпатии, то есть – сопереживания, сочувствия, потому что актер переходит не в предмет, а в человека. Актер переносится внутрь персонажа, чтобы слиться с тем, что в персонаже неповторимо и невыразимо. Надевая маску, чтобы перейти в *другого*, актер пытается актуализировать не столько свою собственную уникальность, сколько уникальность *другого*. Не потому ли Гамлет видит назначение лицедейства в том, чтобы «держать как бы зеркало перед природой». Актуализировав уникальность *другого*, постигнув ее ценою самоотречения, но не саморазрушения, лицедей оставляет *другого* с нею наедине, не нарушив этого уединения своим присутствием. Об этом говорил А. Тарковский, утверждая, что для него важно, чтобы зритель увидел в зеркале самого себя, а поймет ли он при этом режиссера, усвоит ли он его меседж, не так уж и важно.

В фильме И. Бергмана «Фанни и Александр» Александр Экдаль надевает маску Гамлета для реализации проекта своей личности: он играет Гамлета в жизни. Александр сознательно и внесознательно эксплуатирует актерское амплуа шекспировского Гамлета, так как одна из масок принца датского, масок ему ненавистных, это маска лицедея. Но она же позволяет Гамлету гораздо лучше, чем какая-либо иная маска, оставаться на глубине самим собой.

В параграфе III.1, «Актерское искусство как творческая самореализация» анализируются киноленты, сюжетообразующим фактором которых является сценическое действие как особое духовное измерение синонимичное метафизической реальности.

Киноведческому разбору подвергаются такие картины как: «Лицо» (1958) И. Бергмана, «Восемь с половиной» (1963) Ф. Феллини, «Все на продажу» (1968) А. Вайды, «Начало» (1970) Г. Панфилова, «Американская ночь» (1973) Ф. Трюффо, «Голос» (1982) И. Авербаха, «Фанни и Александр» (1982) И. Бергмана.

Можно изъявить желание быть откровенным, но нельзя по своему желанию быть искренним. Искренность, согласно такому направлению русской философии рубежа веков как «метафизика сердца», является даром Божиим, над которым человек, тем не менее, обязан трудиться, как и над всяким даром, полученным свыше. Работают над своей искренностью и фигляр Юф из «Седьмой печати», и актриса Паша Строганова из «Начала», и режиссер Гвидо из «Восьми с половиной», и героиня актера Даниэля Ольбрыхского Даниэль из картины Вайды «Все на продажу», и лицедеи «Американской ночи», и фокусник Фоглер, поддерживаемый Мандой («Лицо»), и театральная труппа, в которую возвращается Эмили Экдаль («Фанни и Александр»), и актриса Юлия Мартынова («Голос»), причем уже не на сцене, а в жизни. Именно так, работать над своей искренностью, учиться ей у всего, что окружает лицедея, с какой-то, пока скрытой целью соседствуя с ним, таковой видится сверхзадача актерского искусства.

Какие бы пороги откровенности актер ни переступал в игре, как бы ни обнажал свою душу или тело, с какой бы изобретательностью ни разоблачал мир или самого себя, он не приблизится к искренности. Откровенность разоблачает. Искренность облачает. Искренность есть отблеск метафизической реальности, к которой актер причастен, если за «житейской поверхностью» прозревает духовное бытие.

В диссертации ставится вопрос – какую же роль играет маска в борьбе внутреннего и внешнего человека? Маска – совершенный способ соединения с несовершенным миром, а также верный способ защитить низшее и недоброе в индивидуальности. Но когда маску надевает актер, чей опыт искренности подкреплён талантом, целостность на какие-то мгновения восстанавливается. Лицо актера начинает жить своей особой жизнью, просвечивая сквозь маску, а значит, актер в некотором смысле снимает маску, за которой до поры до времени скрывается реальность лица. Размышляя о христианстве, Б. Вышеславцев писал, что любовь есть

мистическая связь одной индивидуальной глубины с *другою*¹⁵. Но раз связь мистическая, значит, она устанавливается между внутренними существами любящих людей. Точно такая же связь, такой же мост перекидывается и от актера к зрителю, когда актер снимает маску в символическом измерении, в том измерении, которое не от мира сего. Игра актера только тогда перестает быть кажимостью, когда вместе с актером-проводником – «святым» или «мерзавцем», палачом или жертвой, королем или шутом зритель приближается к границе двух миров, и его сердце начинает биться на пороге «как бы двойного бытия», то есть мира *другого* человека или *иного* мира.

Преображенный высоким искусством феномен маски и игры впервые получает свое оправдание, но проступающее сквозь маску лицо, а сквозь игру – реальность по-прежнему остаются символами подлинного существования. Актер творит своей игрой реальность до тех пор, пока «результат» игры не подменит собою ее «процесса». Под результатом игры, а результат всегда корыстен, понимается лицемерие, притворство и их обратная сторона – откровенность. И то, и другое сводимо к удобной житейской маске, к очередной уловке инстинкта театральности. Под процессом же игры, а процесс жертвенен, понимается искренность, лицедейство, высокое искусство, срывание брони с сердца. Магия актерской игры, а шире – искусства, единственная из магий, которая берет верх над обыденностью. Любая другая магия является пародией на сверхрациональную глубину бытия, ее дроблением. Причем таким дроблением, при котором каждая часть стремится к максимальной внешней завершенности, к чеканности своей формы, к тому гляncу, который лишает вещь символической глубины. Так *раздробленность*, связанная с хищническим присвоением жизни, противостоит *незавершенности* как залогу творческого слияния с ней.

В параграфе III.2, «Вариации на тему «Гамлета» в фильме И.Бергмана «Фанни и Александр» проводится подробный киноведческий

¹⁵Вышеславцев Б.П. Значение сердца в религии. Париж. Журнал «Путь», №1, 1925.

разбор этапной бергмановской ленты. Предпринимается попытка взглянуть на происходящее с точки зрения подростка Александра, который одновременно *играет* Гамлета и *играет в* Гамлета.

Особое внимание в своей картине (анализируется телевизионная версия фильма) Бергман уделяет образу Гамлета-лицедея. Последний выводит на чистую воду погрязший во лжи и притворстве мир тем, что старается *переиграть* его. Для этого ему и требуется маска сумасшедшего, которая одновременно является актерской маской. Александр во всем пытается уподобиться Гамлету. Александр не разыгрывает сумасшедшего, но фантазии мальчика, причем, по мнению взрослых, весьма болезненные, делают его не менее социально опасным, чем шекспировского героя.

Однако существует и иное измерение темы Александр-Гамлет.

Рассмотрим сцену репетиции шекспировской пьесы в фильме Бергмана. Отец Александра Оскар Экдаль изображает на театральной сцене призрака, явившегося принцу. Играет он из рук вон плохо, не лучше играет и сам Гамлет, словом, перед зрителем фильма скорее пародия, чем высокое искусство, однако Александр все принимает за чистую монету. Мальчик заморожен самой драматической коллизией, ему нет дела до того, насколько его отец Оскар убедителен в роли призрака. На реакцию Александра обращает внимание пожилой актер Филипп Ландаль, и видит в лице Александра то, что было сокрыто от него, когда он следил за сценическим действием. Так Александр, надев маску актера, конечно же, не в буквальном смысле, а в переносном, отразил в ней духовный мир горячо любимого отца, саму суть этого благородного и тонкого человека, как выразился сам Шекспир об отце Гамлета, – «человека в полном смысле этого слова». Условности искусства словно бы поглотились лицом Александра, но то бесценное, что было в Оскаре Экдале, и то бессмертное, что содержалось в шекспировском замысле, отразилось в лице-зеркале и обрело полноту. Именно это, детская непосредственность вкупе с даром сопереживания, и потрясли Ландаля.

Маска великого актера позволяет зрителю взглянуть на самого себя со стороны, увидеть свое отражение, прозреть себя в *другом*, наконец, выйти за свои ролевым существованием положенные пределы. Гамлетовская маска-зеркало – особая маска, особое зеркало. Оно отражает не поверхность вещей и людей, а их глубину, их «истинное лицо». Подобное проделывает и бергмановский Александр, сознательно или нет выступающий в амплуа Гамлета-актера, держащего как бы зеркало перед природой. Только актерская маска, единственная из всех масок, способна отразить лицо, а значит и сама стать лицом.

В главе IV, «Визуальные метафоры в авторском кинематографе: способы выражения незримого» рассматривается авторский кинематограф в его духовном измерении. Анализируются кинокартины, в которых превалирует поэтический тип мышления.

В заключительной главе исследования художественный замысел того или иного фильма раскрывается через конфликт между интуицией и рассудком как частным случаем противоречия между сверхчувственной реальностью, которая позиционируется как мир невидимый, и эмпирической действительностью, которая позиционируется как мир видимый. Авторский кинематограф прибегает как к визуализации отсутствия видимого мира, так и к визуализации присутствия мира незримого. Он так же активно ищет себя и на путях синтеза, репрезентируя как видимый, так и невидимый мир.

Во главу угла ставится духовная проблематика киноискусства, основу которой составляет специфический круг вопросов, связанный прямо или косвенно с метафизическим планом бытия.

Одним из признаков поэтического типа мышления является отказ от жесткого рационализма, который в своих крайних проявлениях исключает существование какого-либо иного мира, кроме видимого и умопостигаемого. Поэтическому типу мышления свойствен выход за пределы того, что ограничивает духовный опыт, оно стремится стать встречей двух миров, земного и небесного, отдавая при этом щедрую дань эмпирическому облику

вещей. И точно так же, как видимое и условное является в иконописи изображением невидимого и безусловного, так же эмпирическая действительность в кинематографе, ориентированном на поэтический тип мышления, является изображением сверхчувственной реальности.

Духовная проблематика кинематографа, на котором лежит печать поэтического мышления и мирозерцания, шире общепринятого религиозного контекста. Данное обстоятельство позволяет обратиться к творчеству режиссеров, позиционирующих себя как представителей не только религиозной, но и светской культуры. Подробно рассматривается поэтический аспект визуальной метафоры в кино, сопряженный с эстетикой невыразимого.

В параграфе IV.1, «Соотношение метафизического и эмпирического в кино: проблематика отсутствия» рассматривается проблематика видимого. Особое внимание при анализе фильмов уделяется режиссерской и операторской работе.

В поле зрения попадают такие картины как: «Андрей Рублев» (1966) А. Тарковского, «Короткие встречи» (1967) К. Муратовой, «Мушкет» (1967) Р. Брессона, «Девушка со спичечной фабрики» (1990) А. Каурисмяки, «Белая лента» (2009) М. Ханеке.

Делается акцент на визуализации отсутствия видимых вещей. Ситуация, при которой невидимое по причине того, что оно не попало в кадр, становится актуальнее видимого, то есть в кадр попавшего, представляет особый интерес. Предметно-чувственная среда: предмет, пространство, персонаж, часть предмета, часть пространства, часть персонажа умышленно выносятся режиссером за границу киноэкрана. Когда зритель лишается той пищи, которая утоляет сенсорный голод, его взгляд невольно обращается вовнутрь, что и подготавливает встречу зрителя со сверхчувственной реальностью.

В рамках проблематики видимого визуализация отсутствия в кинотексте может осуществляться несколькими способами.

1. Механическое вынесение персонажа (части персонажа) или эмпирической вещи за границы экрана. В фильме «Девушка со спичечной фабрики» голова отчима, пришедшего в больницу навестить Ирис, не попадает в кадр и оказывается символически срезана верхней границей экрана. Через подобный дискурс заявляет о себе авторская инстанция: Каурисмяки позиционирует отчима как существо бездушное и эгоистическое.

2. Фабульное вычитание эмпирической вещи, равно как и персонажа из кадра. В картине «Короткие встречи» домработница Надя берет апельсин, лежащий на блюде, а затем исчезает и сама из жизни почти семейной пары, которой желает счастья. Уход героини Муратова маркирует апельсином, который можно уподобить лучу из короны счастья. Наде достается *свой* луч, и она довольствуется им, что характеризует героиню как жертвенную натуру.

3. Такое особое построение мизансцены, при котором персонаж или эмпирическая вещь смещаются на обочину семантического поля, как бы скрываясь от взгляда наблюдателя. В фильме «Белая лента» имеется знаковая для заявленной проблематики сцена – прощание фермера с погибшей женой. Сцена поражает своей лаконичностью, глубиной и отказом показывать то, что напрашивается само собой – взгляд или руки вдовца, лицо или тело усопшей. Тем самым М. Ханеке дает зрителю понять, что перед тайной смерти любопытствующий рассудок должен замолкнуть.

4. Механическое вынесение персонажа или эмпирической вещи за границы экрана и символическое удаление их из кадра при помощи особого построения мизансцены. В «Андрее Рублеве» зритель не видит, как иконописец Рублев опускает топор на голову дружинника Малого князя, что лишь усиливает трагичность события и степень вины Рублева, каким его увидел Тарковский.

5. Символическое удаление персонажа или эмпирической вещи из кадра при помощи мизансцены и межкадрового монтажа. Главной героине фильма «Мушкетт» не сразу удастся скатиться с обрыва и свести счеты с

жизнью. Межкадровый монтаж, «пропускающий» звенья причинно-следственных связей, передает как состояние измененного сознания героини, так и иррациональность ее поступка.

Все эти типы художественных решений, в основе которых лежит метод визуализации отсутствия, ориентированы на проблематику *видимого*, которую, безусловно, трудно помыслить вне связи с незримым миром, будь то умопостигаемые сущности именуемые ноуменами или то высшее начало, которое принципиально непостижимо.

В параграфе IV.2, «Образы видимого и невидимого мира в киноискусстве XX века», анализируется восходящая к метафизической реальности проблематика невидимого.

Образы невидимого мира опираются в киноискусстве на проблематику видимого, то есть на предметно-чувственную реальность, хотя и не сводятся к ней. Таким образом проблематика невидимого включает в себя и объекты чувственного созерцания, и умопостигаемые сущности, но не ограничивается только феноменом и ноуменом в их противопоставленности, а стремится к такому синтезу видимого и невидимого, при котором, по выражению П. Флоренского, душа «осязает вечные ноумены вещей».

С этой точки зрения анализируются такие фильмы как: «Расемон» (1950) А. Куросавы, «Виридиана» (1961) Л. Бунюэля, «Комиссар» (1967) А. Аскольдова, «Профессия: репортер» (1975) М. Антониони, «Сталкер» (1979) А. Тарковского.

В рамках проблематики невидимого визуализация отсутствия видимых вещей уравнивается изображением вещей незримых. Подобная метаморфоза становится возможной благодаря изображению мира, находящегося по ту сторону сознания. Визуализация невидимого может быть осуществлена несколькими способами.

1. Путем создания «мнимых пустот» и дискредитации «эмоциональных конструкторов».

В сцене убийства Дэвида Локка в осунской гостинице режиссеру ленты «Профессия: репортер» удается показать то, что, казалось бы, показать невозможно, а именно – как «отлетает» душа. Камера оператора Л. Тоголи в фильме М. Антониони становится проводником в незримый мир.

2. Посредством формально-содержательного контрапункта.

На уровне художественных средств А. Куросава в «Расемоне» активно апеллирует к «эмоциональным конструктам», снимая подчеркнуто чувственный фильм, а в плане драматургического решения картины отказывает пяти чувствам в праве последнего слова, потому что чувства эти, как и участники или свидетели преступления, – лгут. Таким образом режиссер предлагает трактовать судьбоносное для его участников событие в категориях сверхчувственной реальности.

3. При помощи метода гротескного реализма.

Изображая невидимое посредством визуальной метафоры (речь идет о пародировании Тайной вечери Леонардо да Винчи), Бунюэль в «Виридиане» сталкивает трагическое и комическое начала. Поставив с ног на голову вещи видимые, режиссер разоблачает ложные представления о религиозном идеале.

4. Средствами эстетики абсурда и поэтики «жанра» видения.

А. Аскольдов в «Комиссаре» запечатлевает «тонкий сон» Вавиловой, «сумеречность» ее сознания и через них являет зрителю невидимый мир.

5. При помощи иконописной методологии.

А. Тарковский в «Сталкере» показывает «комнату желаний» лишь изнутри, трактуя ее как «пространство сердца», которое невозможно объективизировать. Подобный метод изображения в высшей степени свойствен иконописи. Режиссер чуткий к духовному измерению знакомых, земных вещей, точно так же, как и иконописец, призван к изображению мира незримого.

Таковы уникальные художественные решения, синтезирующие образы видимого и невидимого мира, в основе которых лежит отрицание

жесткой причинной обусловленности, восходящей к рационально-ориентированной познавательной модели.

Безэмоциональность и немногословность героев А. Каурисмяки; атмосфера легкого, но неиссякаемого абсурда, которую любит и умеет нагнетать К. Муратова; простая суровость о чем-то молчащих вещей в лучших фильмах М. Ханеке; аскетизм и замкнутость Р. Брессона, экзистенциальная недосказанность М. Антониони; псевдочувственность художественной ткани картин А. Куросавы, простота и склонность к алогизму Л. Бунюэля; гуманистический сюрреализм А. Аскольдова; уход от линейной перспективы событий и создание особого иконного пространства – простора сердца – в картинах А. Тарковского являются проявлением поэтического начала.

Вещи в вышеперечисленных фильмах обшарпаны, а люди прозрачны. Вот почему через последних проступает то иррациональный план бытия, как в картинах «Девушка со спичечной фабрики», «Белая лента», «Мушкетт», «Профессия – репортер», «Расемон», «Виридиана», то – сверхрациональный план бытия, как в «Коротких встречах», «Андрее Рублеве», «Расемоне», «Комиссаре», «Сталкере».

В мире, из которого изгнана любовь («Девушка со спичечной фабрики», «Мушкетт», «Профессия: репортер», «Расемон», «Виридиана») и остались только разочарование и смерть, становятся возможны самые жуткие духовные трансформации, самые ужасные в своей обыденности личные драмы. В мире, где присутствует любовь и любовь берет верх над ненавистью, смерть превращается в тайну («Белая лента», «Андрей Рублев», «Комиссар»). В мире, в котором присутствует абсолютное высшее начало, смерть как духовное состояние преодолевается любовью («Короткие встречи», «Андрей Рублев», «Расемон», «Комиссар», «Сталкер»).

В киноискусстве, не в меньшей степени, чем в исканиях специфически духовных, выражено стремление к сверхрациональному пути познания, но киноискусство далеко не всегда ставит перед собой подобные

задачи. И тем дороже те сознательные или внесознательные попытки, которые можно признать удачными. Какие-то из них углубляют русло поэтически ориентированного кинематографа, а какие-то продолжают лучшие традиции авторского кино, ставящего во главу угла духовную проблематику.

В заключении подводятся итоги диссертационного исследования, делаются теоретические выводы, обрисовываются перспективы дальнейшей работы над темой диссертации.

Публикации по теме диссертации

Монографии

1. Перельштейн Р.М. Конфликт «внутреннего и «внешнего» человека в киноискусстве. – М.; СПб.: Центр гуманитарных инициатив, 2012 – 225 с. (14 а.л.) – (Humanitas) ISBN 978-5-98712-076-7.

Публикации в журналах, включенных в перечень ВАК РФ

2. Перельштейн Р.М. Феномен псевдоличности в западном и отечественном кинематографе 60-80-х годов // Театр. Живопись. Кино. Музыка. РУТИ – ГИТИС. – 2010. – №1. – С. 142-164. (1,0 а.л.).
3. Перельштейн Р.М. Художник и репрессии – размышления на тему // Вестник ВГИК. – 2010. – №3-4. – С. 254-259. (0,3 а.л.).
4. Перельштейн Р.М. Реальность и иллюзия в фильмах «Расемон» и «Гражданин Кейн» // Театр. Живопись. Кино. Музыка. РУТИ – ГИТИС. – 2010. – №4. – С. 137-149. (0,6 а.л.).
5. Перельштейн Р.М. Конфликт «внутреннего» и «внешнего» человека как архетипическая тема киноискусства // Вестник ВГИК. – 2011. – №7. – С. 67-77. (0,6 а.л.).
6. Перельштейн Р.М. Гамлет снимает маски // Театр. Живопись. Кино. Музыка. РУТИ – ГИТИС. – 2012. – №4. – С. 89-121. (1,4 а.л.).
7. Перельштейн Р.М. Реальность и игра в «другого» сквозь призму кинематографа // Дом Бурганова. Пространство культуры. – 2012. – №4. –

- С. 157-166. (0,5 а.л.).
8. Перельштейн Р.М. Фильм Питера Гринуэя «Отсчет утопленников» сквозь призму сюрреализма // Вестник ВГИК. – 2013. – №15. – С. 70-77. (0,4 а.л.).
 9. Перельштейн Р.М. О четырех ловушках фильма А. Тарковского «Сталкер» // Дом Бурганова. Пространство культуры. – 2013.– №1. – С. 8-14. (0,5 а.л.).
 10. Перельштейн Р.М. Легкое дыхание утопии в фильме А. Германа «Мой друг Иван Лапшин» // Дом Бурганова. Пространство культуры. – 2013.– №2.– С.173-180. (0,4 а.л.).
 11. Перельштейн Р.М. Неудавшийся святой в фильме А. Майо «Окаменевший лес» // Дом Бурганова. Пространство культуры. – 2013.– №3. – С. 108-112. (0,3 а.л.).
 12. Перельштейн Р.М. Видимый и невидимый мир в фильме Л. Бунюэля «Виридиана» // Вестник ВГИК. – 2013. – №18. – С.104-110. (0,4 а.л.).
 13. Перельштейн Р.М. Мир падших вещей в фильме И. Хейфица «Дама с собачкой» // Мир русского слова. – 2013.– №3. – 85-91. (0.6 а.л.).
 14. Перельштейн Р.М. Апельсин как символ сверхчувственной реальности в фильме К. Муратовой «Короткие встречи» // Дом Бурганова. Пространство культуры. – 2014. – №1. – С.77-81. (0,3 а.л.).
 15. Перельштейн Р.М. Немецкий киноэкспрессионизм на пороге «комнаты желаний» // Дом Бурганова. Пространство культуры. – 2014. – №2. – С.57-62. (0,3 а.л.).
 16. Перельштейн Р.М. Реальность и игра как тема фильмов «Прекрасная спорщица», «Кто боится Вирджинии Вулф?», «Правила игры» // Театр. Живопись. Кино. Музыка. РУТИ – ГИТИС. – 2014. – №2. – 103-111. (0.3 а.л.).

Другие публикации

17. Перельштейн Р.М. Пролетарская Богородица Александра Аскольдова // Вестник ВГИК. – 2009. – №1. – С. 48-58. (0,6 а.л.).
18. Перельштейн Р.М. Фильм о фильме. Реальность и игра // Вестник ВГИК.

- 2010. – №2. – С. 94-103. (0,6 а.л.).
19. Перельштейн Р.М. Ад – дело рук человека. «Фауст», режиссер Александр Сокуров // Искусство кино. – 2012 – №9. – С. 129-135. (0.4.а.л.).
20. Перельштейн Р.М. Образ «внутреннего» человека в киноновелле А. Куросавы «Слепой дождь» // Кино|текст: материалы секции XL Международной филологической научной конференции, 2011 года. Отв. ред. Л.Д. Бугаева. СПб.: СПбГУ, 2012. С. 109-115. (0,4 а. л.).
21. Перельштейн Р.М. Метафизическое измерение культуры // Искусство между Сциллой и Харибдой. Материалы семинара-обсуждения книги: В.В. Бычков, Н.Б. Маньковская, В.В. Иванов Триалог. Живая эстетика и современная философия искусства (М.: Прогресс – Традиция, 2012. – 840 с., илл.) (0.1.а.л.) <http://www.iph.ras.ru/search.htm>.
22. Перельштейн Р.М. Проблема вербального и визуального в кинотворчестве. // Кино|текст: материалы секции XLI Международной филологической научной конференции, 2012 года. Отв. ред. Л.Д. Бугаева. СПб.: СПбГУ, 2012. С. 98-109. (0,7 а. л.).
23. Перельштейн Р.М. Ситуация «отчасти», «между», «пост» как залог «полноты бытия» // Триалог плюс. М.: Прогресс – Традиция, 2013. С.461-469. (0,4 а.л.).
24. Перельштейн Р.М. Вестничество Зинаиды Миркиной // Филология: научные исследования. – 2013. – №4. – С.311-323. (1.4 а.л.).
25. Перельштейн Р.М. На глубине бытия. // Дороги духа и зигзаги истории. М.; СПб.: «Центр гуманитарных инициатив», 2013. [Сб.]. С.398-413. (1 а.л.) – (Серия «Российские Пропилеи»).
26. Perelshtein R. New Testament Motifs in Russian cinematic dramaturgy of the 1960-1980s. // Texts. – 2013 – № 1. – С.75-79. (0,3 а.л.).
27. Perelshtein R. A Failed Saint in Archie Mayo's «*The Petrified Forest*» // Texts. – 2013 – № 4. – С.12-15. (0,3 а.л.).