

ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ВЫСШАЯ ШКОЛА ЭКОНОМИКИ

Н.В. Самутина

**СЛОВО ИЗ ДВУХ ПРОБЛЕМНЫХ ЧАСТЕЙ:
КИНОИССЛЕДОВАНИЯ 2010-х О СВОЕМ
УСКОЛЬЗАЮЩЕМ ОБЪЕКТЕ**

Препринт WP6/2010/05

Серия WP6

Гуманитарные исследования

Москва
2010

УДК 791.43.01
ББК 85.37
С17

Редактор серии WP6
«Гуманитарные исследования»
И. М. Савельева

С17 **Самутина, Н. В.** Слово из двух проблемных частей: киноисследования 2010-х о своем ускользающем объекте : препринт WP6/2010/05 [Текст] / Н. В. Самутина ; Гос. ун-т – Высшая школа экономики. – М.: Изд. дом Гос. ун-та – Высшей школы экономики, 2010. – 44 с. – 150 экз.

В тексте в обзорно-аналитическом ключе представлены дискуссии, ведущиеся в теоретических работах последних трех-пяти лет по поводу происходящих с кинематографом изменений и связи этих изменений с задачами и статусом самой науки о кино, ее методологическими возможностями и ограничениями. В качестве центрального ядра дискуссий выделена проблема меняющегося объекта cinema studies. С помощью наиболее адекватного в каждом случае методологического инструментария в тексте анализируются четыре ключевых, с точки зрения автора, фактора трансформации кино на протяжении последних полутора десятилетий. Это переход кино с аналогового способа передачи изображения на цифровой; диверсификация способов распространения и просмотра фильмов, а также появление новых стратегий зрительского восприятия; кризис нарратива, вызванный развитием новых технологий; и уменьшение влияния модели европейского Арт-синема.

УДК-791.43.01
ББК-85.37

Самутина Наталья Владимировна – ИГИТИ ГУ ВШЭ

Индивидуальный исследовательский проект № 09-01-0002 «“Трансформация объекта” как вызов науке о кино» выполнен при поддержке программы «Научный фонд ГУ ВШЭ».

Препринты Государственного университета – Высшей школы экономики размещаются по адресу: <http://www.hse.ru/org/hse/wp>

© Самутина Н. В., 2010
© Оформление. Издательский дом
Государственного университета –
Высшей школы экономики, 2010

В книге «Виртуальная жизнь фильма»¹, одном из важных референтных текстов данной работы, философ и теоретик кино Дэвид Родовик подробно разбирает концепцию медиа и «движущихся изображений», выдвинутую в ряде статей Ноэлем Кэрроллом, киноисследователем когнитивистского направления. Кэрролл пытается бороться с распространенным эссенциалистским пониманием медиа, а также критикует ошибки, совершаемые сторонниками медиаспецифики в кинематографических исследованиях – например, часто появляющиеся в их текстах утверждения о том, что наивысшая задача произведений, создаваемых «в рамках», или на основе, узко понимаемых медиа, это раскрытие конкретной специфики кино или фотографии, а не, напротив, стремление ради художественной задачи к расширению медийных границ и всевозможным формам гибридизации, которые мы с очень большой вариативностью наблюдаем сегодня в разных областях визуальной культуры. Соответственно, Кэрролл предлагает от определения «кино» переходить к более корректному определению «движущееся изображение», позволяющему более-менее непротиворечиво охватить кинематограф, видео и цифровые медиа, говоря, например, о характере и задачах современных визуальных искусств. С частью этих рассуждений трудно не согласиться даже тем, кто вовсе не является сторонником Кэрролла (в данном случае, Родовику и мне). Ибо констатация факта высокой конвергентности способов создания и трансляции изображений в современном медиапространстве, факта одновременно технологически и эстетически релевантного – это в принципе общее место, или отправная точка, практически для каждого, кто пытается писать о происходящих с миром изображений изменениях, как бы по-разному в дальнейшем ни прописывались характеристики и основания этих изменений и место «старого» кино в «новом» цифровом мире. Но вот что примечательно. Кэрролл пытается дать непротиворечивое современное «неэссенциалистское» определение «движущихся изображений». Для этого он выделяет всего пять обязательных технологических характеристик, одной из которых оказывается двухмерность.

¹ Rodowick D.N. The Virtual Life of Film. Harvard University Press, 2007.

Серия статей Кэрролла против «аргумента о медиаспецифике» опубликована с 1996 по 2000 годы. Книга Родовика, информативная и внимательная к самым разным деталям новых цифровых изображений и на функциональном, и на онтологическом уровне – но практически не упоминающая технологии 3D – увидела свет в 2007 году. Данный текст пишется весной и летом 2010 года, и в моем личном багаже киномана насчитывается целый ряд просмотров полноформатных художественных фильмов в кинотеатрах с 3D-проекцией варьирующегося качества. А «бытовая социология», то есть беседы с самыми разными людьми о принципах организации их зрительского опыта, уже позволяет начать набрасывать примерную картину оформления жителями больших городов своего отношения к 3D как к привычной части кинематографического в своей основе развлечения. В эту картину вписывается и рекомендация обязательно смотреть «Аватар» только и исключительно в IMAX, и кампания нескольких пользователей LiveJournal за организацию в Москве показов «Алисы в стране чудес» одновременно в 3D и на языке оригинала, и распространяющиеся формы недовольства этой технологией: «дети пошли смотреть, а я осталась, у меня от этих очков голова болит». Разумеется, преимущество в несколько лет, позволяющее нам сегодня созерцать зависшую в пространстве зрительного зала стаю фиолетовых птиц с планеты Пандора или побуждающее всех зрителей непроизвольно дернуться в креслах, когда на 3D-показе «Алисы в стране чудес» им в лицо летит шляпа, не дает права упрекать коллег в недалёковидности². Скорее, оно призвано указать нам на два важных момента. Во-первых, на скорость изменений в современном про-

² Но тем не менее нужно обратить внимание на тот факт, что в качестве аттракциона 3D-изображение фигурирует в культурной практике несколько десятилетий, хотя и наделено пониженным культурным статусом, и не одно лишь техническое развитие, но и перемена культурного статуса ставит его сегодня в центр внимания и обсуждений. А значит, вопрос об игнорировании исследователями периферийных (не исключено, что временно) технологий все же возможен. Не говоря уже о том, что в последнее время объемный звук системы Dolby Digital Surround уже существенно трансформировал аудио-пространство зрительного зала, поместив зрителя-слушателя в центр цунами или на поле битвы, и вообразить себе аналогичную трансформацию визуального пространства в сторону аттракциона «тотального погружения» трехмерного характера уже какое-то время не составляет большого труда – см. например размышления Брукса Лэндона о возможных версиях виртуального искусства будущего: Лэндон Б. Диегетическое или дигитальное? Сближение фантастической литературы и фантастического кино в гипермедиа // Фанта-

странстве того, что какое-то время назад мы уверенно называли словом «кино», а теперь неловко добавляем «кино и новые медиа» (обсуждая актуальное состояние киноисследований, многие привлекают внимание к тому знаковому факту, что в 2002 году крупнейшее профессиональное сообщество «The Society for Cinema Studies» сменило свое название на «The Society for Cinema and Media Studies»³). И во-вторых, на необходимость постановки вопроса о том, почему те или иные технологии становятся актуальны, каким потребностям создателей и зрителей они соответствуют, как технологическое развитие кино и медиа взаимосвязано с огромным количеством самых разных факторов эстетического, социального, культурного, антропологического, политического характера. Что в свою очередь заставляет нас размышлять и о самих киноисследованиях, их методологических возможностях, предметных границах, о том, какие вопросы и чему именно киноисследования сегодня задают. Характерно, что одна из главок в книге Родовика называется «Смерть кино и рождение киноисследований» — поскольку «то, что мы всегда считали самым современным из искусств, внезапно оказалось антиквариатом»⁴, и киноисследования, привыкшие отвечать на вопрос «что такое кино», должны сегодня с равной серьезностью подойти к вопросам о том, чем кино было когда-то, и чем оно становится теперь. В принципе, удерживать эту перспективу двойного взгляда — в прошлое и на настоящее, не говоря уже о немногочисленных прогнозах на будущее — вынуждает почти любое заметное изменение последнего времени, связанное с кинематографом, от инноваций в технологиях производства до переоформления каналов и стратегий дистрибуции и рецепции в соответствии с новым состоянием пространства «движущихся изображений». В этом смысле популярная последний год технология 3D — мелочь на фоне общего масштаба новых факторов, и всего лишь один пример стремительности их ввода в действие.

Даже относительная уверенность в том, что такое кино⁵, пережившая, не в последнюю очередь с помощью «медийного эссенциализ-

стическое кино. Эпизод первый. М.: НЛЮ, 2006. Статья Лэндона опубликована в оригинале в 1999 году.

³ Например: Dudley Andrew. The Core and the Flow of Film Studies // Critical Inquiry 35. Summer 2009; Rodowick D.N. The Virtual Life of Film. P. 3.

⁴ Rodowick D. The Virtual Life of Film. P. 29.

⁵ Говоря об уверенности, я имею в виду систему институциональных конвенций film studies как исследовательского поля и учебной дисциплины — потому что, ко-

ма», сосуществование с телевидением и видео, но забуксовавшая на дигитальном пороге, какое-то время назад покинула киноисследования (открыв, впрочем, возможность для дискуссий, которые только начинаются). А вместе с ней киноисследования покинула и уверенность в том, чем они сами могут и должны быть — хотя предположить, что такая единая уверенность когда-то существовала, тоже будет в любом случае преувеличением. Потому что одно дело совместная борьба всех направлений за укрепление знания о кино в разных его формах в академических институтах и учебных программах — борьба, выигранная *cinema studies* в совокупности на протяжении последних 40 лет во всех странах, которые в таком контексте чрезвычайно тянет назвать цивилизованными — от Америки и Европы до Японии и Австралии, минус, что показательно, Россия. И совсем другое дело — договоренность, хотя бы приблизительная, между различными исследовательскими направлениями по поводу того, чем и как *cinema studies* должны стремиться заниматься и что к их полю вообще относится (в качестве характерного примера можно вспомнить нашумевшую дискуссию конца 1990-х между «пост-теоретиками», ратующими за позитивистски основательную «историческую поэтику» кино, и теоретиками-лакианианцами, зачастую персонифицированными в фигуре Славоя Жижека)⁶. Тем не менее сегодня ощущение, что «все бывшее прочным в очередной раз взметнулось в воздух», и произошло это буквально на наших глазах, на протяжении какой-то пары десятилетий — есть некоторым образом ощущение доминирующее. Оно активно обсуждается в последние годы многими причастными к киноисследованиям, пусть даже критики «ностальгической риторики» и указывают в таких случаях на то, что сама конструкция «прочности» — не что иное, как производное от этого нынешнего синдрома неопределенности, ощущения растерянности перед эффектом нарастания нового, перед увеличением скорости изменений самого предполагаемого объекта исследований.

нечно, утверждать, что между, например, Жилем Делезом и Дэвидом Бордуэллом существовало согласие по поводу того, что такое кино, было бы нелепо. Но даже эта «институциональная уверенность» последнее время оказывается под сомнением.

⁶ См. об этом: *Post-Theory* / D. Bordwell, N. Carroll (ed.). University of Wisconsin Press, 1996; Zizek S. *The Fright of Real Tears. Krzysztof Kieslowski Between Theory and Post-Theory*. BFI, 2001; а также мой обзор этой полемики и разбор книги «То, что вы всегда хотели знать о Лакане (но боялись спросить у Хичкока)» (М.: Логос, 2003) в: Самутина Н. Жрецы великого МакГаффина // Синий диван. 2004. № 5.

«Имеет ли смысл придумывать теории настоящего, когда оно меняется так стремительно»⁷, — вопрошает Лев Манович, автор одной из наиболее влиятельных в этом поле книг «Язык новых медиа» — но все же пишет свою книгу, принимая, с одной стороны, вызов нарастающей скорости, и с другой стороны, остроумно задействуя риторику археологии знания. Полушутя-полусерьезно Манович в своем методологическом введении оправдывает необходимость все-таки осмыслять происходящее заботой о будущих историках медиа, которые просто не в силах будут разобраться в нашем времени, не имея хоть каких-то концептуально выстроенных описаний текущих состояний процесса в исполнении его современников.

Разумеется, дело не только и не столько в будущих историках. Дело в нас самих, в том, что и как мы изучаем сейчас и собираемся изучать дальше. Ряд текстов последних примерно пяти лет, посвященных содержательным и ценностным характеристикам (одно не идет без другого) изменений, происходящих с кино и с киноисследованиями, объединяет несколько важных моментов, делающих их, на мой взгляд, чрезвычайно полезными для любого из тех, чьи профессиональные интересы так или иначе связаны с изучением и преподаванием кино. Как бы нынешнее состояние кино их авторами ни характеризовалось, какие бы обозначения для этого состояния ни были подобраны — от распространенной метафоры «смерти» и сопутствующего ей кластера значений типа «утраты», «несостоятельности», «подмены» и т.д., особенно активно фигурирующих в массовом восприятии⁸, до концептуально обоснованных выражений типа «трансформация объекта», «диверсификация каналов распространения» и «новые стратегии зрительской рецепции», которыми пользуюсь и я, говоря об этом предмете, — одно кажется сегодня непреложным. Это невозможность говорить о кино «как таковом», не уточняя, что именно и в каком смысле имеется в виду. Это повышенная методологическая требовательность самой ситуации, необходимость обосновывать логику своего рассуждения о кино, в первую очередь, через определение само-

⁷ Manovich L. *The Language of New Media*. MIT Press, 2001. P. 34.

⁸ Джеффри Сконс делает все эти определения, распространенные в массовом сознании и актуальной кинокритике, а также причины, которые их вызывают, предметом анализа в содержательном тексте «Кино: столетие несостоятельности»: Sconce J. *Movies: A Century of Failure // Sleaze Artists: Cinema at the Margins of Taste, Style, and Politics* / ed. by J. Sconce/ Durham, NC: Duke University Press, 2007.

го понятия «кино», практически в каждом тексте, где какая-то минимальная концептуализация объекта производится — ибо объект больше нигде не дан нам непроблемно, объект претерпевает многочисленные изменения, объект в каком-то смысле вызывает к тому, чтобы и все поле киноисследований заново посмотрело на себя со стороны и задало себе вопрос о степени адекватности имеющихся наборов аналитических инструментов для осмысления всего происходящего в последние два десятилетия в условно обозначенном «поле кинематографического». Трансформация объекта киноисследований становится вызовом их концептуальным возможностям. Вызовом эвристическому потенциалу теорий кино⁹; вызовом принятым способам адаптации теорий из других областей знания, примененных к кино в его новом качестве, с учетом конвергенции с новыми медиа; и наконец, важным вопросом для теорий новых медиа, вынужденных так или иначе «разбираться» с тем, что раньше было принято называть «кино», как со своим одновременно «предшественником» и существенной составной частью.

Вопрос о том, как мы сегодня понимаем кино, оказывается плотно увязан с вопросом о том, как мы сегодня понимаем киноисследования в целом и кинотеорию в частности. Проблема теории всплывает в современных обсуждениях поля *film studies* и в синхроническом, и в диахроническом аспекте. Нередко авторы, пишущие в этом контексте о кинотеории, выстраивают свои рассуждения о ее актуальном состоянии, беря за точку отсчета и пример для сравнения ее самый «жесткий» вариант — «*screen theory*», то есть набор семиотических моделей 1970-х, от семиотики кинотекста и теорий зрительской субъективности до идеологии кинематографического аппарата (иногда ее, приплюсовывая к ней «философское крыло», от Фуко до Деррида, называют «континентальная теория», иногда, концентрируясь на Метце и Лакане, «психосемиотика», иногда же попросту «Теория»)¹⁰. Исто-

⁹ Примером удачного сборника, организованного вокруг проблемы возможности теоретического (исследовательского) высказывания о самом современном материале, может служить издание: *Film Theory and Contemporary Hollywood Movies* / ed. by Warren Buckland. Routledge, 2009.

¹⁰ См. из недавних публикаций, кроме статьи Дадли Эндрю: Philip Rosen. *Screen and 1970s Film Theory // Inventing Film Studies* / ed. by Lee Grieveson and Haidee Wasson. Durham, N. C., 2008; *European Film Theory* / ed. by Temenuga Trifonova. Routledge, 2009; Elsaesser T. *Cinephilia or the Uses of Disenchantment // Cinephilia: Movies, Love*

рически, к тому же, вариант этот совпадает с центральным моментом утверждения *film studies* в Академии¹¹? что придает ему статус «перво-события» и наделяет риторическими коннотациями «потерянного рая», места, против которого сначала бунтуют, а затем тоскуют по нему. Дадли Эндрю удачно характеризует в своем обзоре современного состояния киноисследований этот момент наибольшего увлечения теорией как таковой, момент, в таком виде уже не повторявшийся: «Во многом именно благодаря континентальной критической теории — наскоро сколоченному каркасу из семиотики, нарратологии, психоанализа и марксизма — американские *film studies* завоевали свое место на передней линии фронта гуманитарной науки второй половины семидесятых. «Screen theory», как ее иногда называли (потому что значительная ее часть появлялась в журнале «Screen»), утвердилась в качестве новой религии, заморозившей или запугавшей практически всех, кто имел отношение к преподаванию кино. ... Многие были шокированы стилем и методами киносемиотики, но другие, особенно на факультетах романской филологии и сравнительного литературоведения, почувствовали себя избранными для миссии большей, чем любой фильм, большей, чем само кино — для Теории»¹².

Будучи ответственна за высокий статус теории и за введение в оборот целого ряда концептов как сугубо привязанного к кино, так и общегуманитарного ряда (от кинематографического текста, аппарата, «шва» (*suture*), взгляда (*gaze*) до структуры, нарратива, идеологии, гендера и т.д.), «screen theory» одновременно поспособствовала закреплению киноисследований в Академии в статусе науки. Потом

and Memory / ed. by M. de Valck and M. Hagener. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2005. P. 27–43.

¹¹ Основной язык институциональных киноисследований в мире — английский, и я работаю в данном тексте с англоязычной версией *cinema studies* (надо заметить при этом, что и теоретики-классики, и некоторые современные авторы, по крайней мере франко- и немецкоязычные, сравнительно активно инкорпорируются в англоязычную Академию благодаря переводам — количество которых тем не менее все время критикуется как недостаточное). Однако можно сослаться на пространное описание нескольких «параллельных историй», сделанных Дадли Эндрю в его исторически насыщенном тексте. Он обозначает эти же временные параметры развития киноисследований как науки и для других стран. Во Франции, например: «Я всегда датировал приход в мир академических киноисследований тем днем, когда Метц обскакал Митри, опубликовав рецензию на его «Эстетику и психологию кино» в журнале *Critique* в 1965». Dudley Andrew. *The Core and the Flow of Film Studies // Critical Inquiry* 35. Summer 2009. P. 896.

¹² Dudley Andrew. P. 900.

место «screen theory» заняли, то сменяя друг друга, то причудливо перемешиваясь¹³, частично вытесняя ее, а частично избавляясь от нее путем отрицания релевантности ее задач или (что хитрее) путем ее классикализации: медиаархеология с идеей разрывов и самостоятельных кинематографических форм, отражающих разные этапы развития модерна; cultural studies, с их предельной методологической пестротой и понятиями «культурной идентичности» и «культурного различия» в производстве и рецепции фильмов на первом плане; постколониальные исследования, начавшиеся с теорий «третьего кино»; философия кино как попытка соотносить мышление и кинематографический образ, всегда стоящая несколько особняком, но все же нарастившая, после двухтомника Жюль Делеза, немалый удельный вес в исследовательском и образовательном пространстве; вступившие в «творческий альянс» формалистская историческая поэтика и когнитивная теория, равно внимательные к конкретным историческим обстоятельствам развития кино как институции и к нашим способам производства высказываний об этой институции, ее моделях, стилях, жанрах и мотивациях ее актантов; набирающие силу с конца 1990-х рецептивные исследования, не только изучающие зрительские сообщества, но и концептуализирующие различные способы зрительского восприятия, и так далее — даже в таком схематичном перечислении невозможно обозначить все. Опять же, не стоит забывать о «классической теории», тот есть о том корпусе влиятельных текстов, осмысляющих онтологическую сущность киноизображения и способы его функционирования в массовом обществе, который сформировался до институционализации cinema studies в 1970-е, но постоянно находится «в работе», в поле достаточно живых отсылок, по-

¹³ Я полностью разделяю аргумент Томаса Эльзессера и Мальте Хагенера в пользу историзации теории кино против телеологического ее понимания как череды сменяющих друг друга парадигм на пути к наилучшему знанию. Последний способ представления теории, довольно распространенный в учебных изданиях и программах, не отвечает ни историческим фактам, ни современному пониманию того, насколько гибридна гуманитарная теория в принципе, как она умеет флуктуировать между настоящим и прошлым, насколько контекстуально в ней значение. Как всего лишь один из десятков возможных примеров, Эльзессер и Хагенер упоминают активную реабилитацию реалистической теории Андре Базена в контексте «онтологии фотографического образа» в 1990-е годы — после 1970-х, которые интересовались ею в основном для «разоблачения» реализма как идеологической характеристики буржуазного искусства. См.: Elsaesser T., Hagener M. *Film Theory. An Introduction Through the Senses*. Routledge, 2010. P. 6.

пыток развития и переосмысления (Сергей Эйзенштейн, Жан Эпштейн, Луи Деллюк, Зигфрид Кракауэр, Бела Балаш, Андре Базен, а в последнее десятилетие более всего, наверное, Вальтер Беньямин).

На эту решетку заметных «научных трендов» надо наложить еще одну сеть, которая частично с ней совпадет, а частично даст другой рисунок: набор методологических линий, как бы «заимствованных» из других областей гуманитарного знания, но привязанных как к материалу именно к кинематографу, то есть движущимся или фотографическим изображениям, в каждом конкретном реализованном исследовании (то есть в десятках и сотнях конкретных исследований). Поскольку специфика кино как материала вступает во взаимодействие с выбранной исследователем методологической линией, «на выходе» мы имеем множество версий различных «насыщенных описаний»: социологических, антропологических, исторических, и т.д. Так, к примеру (не отходя далеко от собственной книжной полки), серия работ Роберта Розенстоуна¹⁴, посвященная влиянию кинематографа на современные представления об истории и на саму «идею истории», в равной мере относится одновременно к исследованиям специфики жанрового кинематографического высказывания, теории исторического знания, анализу медиа и экранной культуры. Книга Оксаны Булгаковой «Фабрика жестов»¹⁵ представляет собой культурно-антропологическое исследование телесного поведения в русской и советской культуре, реконструированное через кинематографические репрезентации — со всем должным вниманием к специфике последних. «Виртуальное окно: от Альберти до Майкрософт» Энн Фридберг исторически и философски вписывает кино как один из промежуточных, хотя и важных, элементов в долгую культурную историю окна, рамки (картины и кадра) и экрана, определяющих наше восприятие¹⁶.

Иными словами, не образованная путем механического сложения элементов, а принципиальная, сущностная междисциплинарность всегда была и останется важнейшей характеристикой поля киноисследований, как бы это поле ни менялось в ходе развития гуманитарного знания и трансформаций самого кино, и какие бы неудоб-

¹⁴ Rosenstone R. *Visions of the Past: the Challenge of Film to our Idea of History*. Cambridge, 1995; *Revising History. Film and the construction of a new past* / ed.by R. Rosenstone. Princeton: Princetone U.P., 1995.

¹⁵ Булгакова О. *Фабрика жестов*. М.: Новое литературное обозрение, 2005.

¹⁶ Friedberg A. *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2006.

ства это ни доставляло исследователям с точки зрения прагматики академической работы (как правило, чем больше теории присутствует в работе конкретного ученого, тем труднее ему произвести однозначное суждение самоидентификации — отчего самоидентификация именно с теорией как таковой, с теоретическими процедурами и общей постановкой задач, в противовес конкретному изучению культурных контекстов, связей или влияний, звучит на конференциях или при представлении коллег друг другу совсем не редко).

Будучи междисциплинарным полем очень высокой методологической вариативности, то есть полем, в сущности, ограниченным ради удобства именно по объектному принципу, киноисследования напрямую зависят от того, как понимается этот объект, и сегодня претерпевают изменения вместе с его изменениями, становясь предметом обсуждения и беспокойства. В процессе обсуждения потенциала этого поля и его дисциплинарного статуса порой звучат — и бывают горячо поддержаны¹⁷, — такие, например, утверждения: «Какой бы подмогой ни оказывались для нас, в наших *film studies*, теории самого разного рода, от философии до социологии и экономики, большинство из нас не философы, не социологи, не экономисты, но исследователи кино. Главное, что от нас требуется в конце концов — это использовать наше знание — приобретенное в результате просмотра и осмысления изрядного количества фильмов вместе с реакцией на них зрителей, а также в результате исследования контекстов их производства и распространения — для того, чтобы оценить теории, которые мы заимствуем из других дисциплин, на предмет их релевантности для объяснения кино»¹⁸. Эти слова Малкольма Турви появились на страницах журнала «October» в полемике о будущем кинотеории с Дэвидом Родовиком (настроенным в отношении ее настоящего довольно скептически, и предлагающим обратить более пристальное внимание на философию в качестве платформы для обновления кинотеории)¹⁹.

¹⁷ Дадли Эндрю поддерживает это высказывание в своей статье комплиментарной ссылкой.

¹⁸ Malcolm Turvey. Theory, Philosophy, and Film Studies: A Response to D.N. Rodowick's «An Elegy for Theory» // October 122. Fall 2007. P. 120.

¹⁹ «... эволюция *cinema studies* начиная с ранних 1980-х характеризуется одновременно перенесением внимания с кино на медиа и визуальные исследования и забвением теории». D.N. Rodowick. An Elegy for Theory // October 122. Fall 2007. P. 91.

Такой пафос защиты кино в его институциональной специфике и теории кино в ее методологической избирательности трудно не понять и отчасти не разделить. Однако здесь заложены подводные камни.

Во-первых, сам момент трансформации кино, приобретающий последнее время необратимые масштабы с точки зрения перехода на цифровые носители и рекордно высокую скорость с точки зрения увеличения способов распространения и форм конвергенции с другими видами движущихся и не движущихся изображений, делает открытым вопрос о том, исследователями какого, собственно, кино мы являемся. Фильмов Микеланджело Антониони, «Аватара 3D», фрагментов съемки «Аватара», размещенных в YouTube, или всплывающих в режиме скринсейвера ста лучших кадров фильма «Сумерки» на ноутбуке юной поклонницы Роберта Паттинсона? Как быть с роликами на гигантских экранах над стадионами во время выступления рок-групп; с видеоиграми, в которых участнику положено достичь цели за определенное время в некоторой имитации реального пространства, преодолев множество препятствий и как бы телесно воплотив свои истории; с мультимедийными обучающими дисками? Чтобы ответить на вопрос, кино ли это все, и если нет, то где именно кино кончается, нужна достаточно широкая теория, проблематизирующая само понятие кино, а не берущая его как данность в форме «просмотра и осмысления изрядного количества фильмов».

Во-вторых, актуальная ситуация все большего размывания границ дисциплинарных полей в области изучения современной культуры делает порой ответ на вопрос, принадлежит ли конкретный текст к области *cinema studies*, почти невозможным, а «объяснение кино» все чаще встраивается в такие комплексные цепочки «объяснений чего-либо», что продолжать квалифицировать ситуацию от кино как объекта становится все более проблематичным. Примером могут служить недавние версии новых «*studies*», стремящихся утвердить себя как субдисциплинарные поля, со своими канонами, своими ведущими авторами, тематическими конференциями, аффилированными журналами и предпочтительными наборами методологических и методических приемов. Например, *adaptation studies* равно рассматривают через призму понятия «адаптация» фильмы («экранизации»), тексты («новеллизации»), компьютерные игры, мультипликацию, комиксы, и т.д.; а *fan studies* анализируют — преимущественно из методологи-

ческой перспективы социологии культуры, но также культурной антропологии, психологии, опять же, теории новых медиа — современные практики поведения, ценности и нормы фанатских сообществ, уделяя внимание всему конгломерату релевантных текстов: от книги и фильма, например, «Властелин колец» или «Сумерки», до фанфиков, ролевых игр, конвентов, бесчисленных атрибутов и форм интернет-активности каких-нибудь современных эльфов и джедаев. Методологически исследовательский выбор также производится из разных версий, например, социологии и теории коммуникаций, или изобретается на границе феноменологии и современных концепций истории, и так далее — что становится, может быть, более четким маркером произведенной работы, чем ее объект. В этой ситуации нарастающего расширения поля (возможно, эту стабильную метафору поля в самом деле пора заменить на более релевантную для исследований медиа метафору потока) более существенную роль должна играть не успокаивающая констатация неизменно центрального места кино, а именно теоретическая работа по осмыслению происходящих с кинематографом и с нами изменений, внимание к тому, из какой методологической перспективы мы эти изменения характеризуем.

В-третьих, разумеется, надо заметить, что «оценить теории, которые мы заимствуем из других дисциплин, на предмет их релевантности для объяснения кино», можно было бы только с точки зрения какой-то «внешней» теории кино, устанавливающей критерии релевантности объяснения и претендующей, таким образом, на роль метатеории. Той самой Теории, тлеющие надежды на возникновение которой, наверное, более всего отражают ностальгию по специфическому интеллектуальному климату 1970-х — но не реальную ситуацию в максимально диверсифицированном исследовательском поле современных *cinema* (и *media*) *studies*. Когнитивистская критика понятия перцепции у Делеза, приведенная Малкольмом Турви в той же статье как пример теоретической работы по «прояснению концептов», совершенно не релевантна с точки зрения делезианской философии кино, поскольку не учитывает ряда ее важных концептуальных моментов, в частности, понятия десубъективации²⁰. Соответственно, критикуя Делеза исходя из своих критериев релевантности,

²⁰ См.: Делез Ж. Кино. М.: Ad Marginem, 2004, и предисловие к этому изданию: Аронсон О. Язык времени. Я благодарю Олега Аронсона за содержательную консультацию по поводу работы Жиля Делеза.

Турви как бы отказывает делезианскому кино в существовании, заменяет один фильм другим в кинотеатре, где уже сидит много заинтересованных зрителей. В то время как к середине этого сеанса (вообразим на секунду, что, как в эпоху классического кино в Америке, сеанс состоит из двух фильмов) в кинотеатр могут подойти еще и новые зрители — например, социологи и киноантропологи, которые, не работая с кино философски, тем не менее разделяют с Делезом представление о том, что с появлением кино изменились и переоформились все наши условия восприятия²¹. Равно как они разделяют и представление о том, что кино «становится», разворачивается на протяжении своей истории, оказываясь не медиа даже и не художественной формой, а условием зрения и условием мышления — в этом смысле и в кинотеатре Делеза, и в кинотеатре киноантропологов сегодня могут показывать не только фильм, но и ролики из YouTube, фотографии на скринсейвере и многое другое, о чем ниже. Соприкасаясь в какие-то моменты, цитируя друг друга, устраивая бесконечные камео и «фильмы в фильме», теории в какие-то моменты не менее решительно расходятся, и критерий оценки их релевантности «кино» вряд ли может оказаться универсален.

Однако возможность концептуализировать новое, попытаться ухватить сущность изменения (все равно, настоящего или прошлого), проследить его различные причины и последствия, или, может быть, настаивать на опровержении факта новизны с применением более тонкой оптики — эта возможность остается неизменной для всех теорий. А их способность новое заметить, поставить о нем вопрос и предложить на этот вопрос какие-то последовательные ответы, сохраняя возможность разговора на транслируемом языке, и в то же время, меняя и развивая этот язык, представляется критерием, действенным даже для переживающего сложные переходные времена поля *cinema studies*. Если не тосковать по глобальной Теории кино, а посмотреть на концептуальные работы и программы последней пары десятилетий с точки зрения этих критериев, ситуация не покажется такой уж мрачной. Кроме того, надо обратить внимание на единодушные всех участников дискуссии о киноисследованиях и новых медиа

²¹ См., например: Doane, Mary Ann. *The Emergence of Cinematic Time. Modernity, Contingency, the Archive*. Cambridge, M., and London: Harvard UP, 2002; *Cinema and the Invention of Modern Life*. Berkeley: University of California Press, 1995; Friedberg A. *Window Shopping: Cinema and the Postmodern*. University of California Press, 1993.

(и Дадли Эндрю, и Дэвида Родовика, и Льва Мановича, и Томаса Эльзессера, и других) по вопросу ценности концептуального аппарата киноисследований — аппарата, который пригодится в будущем, вне зависимости от того, во что кино собирается превратиться. Лев Манович вообще выступает последовательным защитником кино как визуального языка, вошедшего значительной частью в язык новых медиа, и охотно обращается для этого к концептуальной базе киноисследований. Родовик выделяет группу концептов *cinema studies*, остающихся практически неизменными на протяжении уже долгого времени. Форма и контекст, в которых ставятся вопросы, меняется, но так или иначе это все равно проблемы экрана, образа, движения, темпоральности; репрезентации и проблемы реализма; нарратива и способов означивания; зрительского восприятия; соотношения технологии и эстетики, и так далее. И дополнительно обращает внимание на такой существенный позитивный момент дискурса современных киноисследований, как изрядная дистанцированность его от «устаревшего эстетического суждения». В самом деле, на фоне того, какое значительное место в теоретическом багаже *cinema studies* занимают социологические, антропологические, философские способы работы, очень заметно, насколько мало у них пересечений с традиционно понимаемым искусствоведением.

Полностью поддерживая эти соображения о ценности теоретической традиции *cinema studies*, я хотела бы обратить внимание на основные моменты трансформации ее объекта, которые эта традиция (более-менее как дискурсивное пространство в целом) сегодня выделяет и обсуждает. На несколько центральных проблемных полей, очень тесно связанных между собой, так что, говоря об одном из них, трудно не упоминать другие, составляющие в совокупности картину того, как мы думаем об изменении места кино в современности и как наблюдаем развитие самой современности, обращаясь к понятию кино. Но прежде — одно небольшое «лирическое отступление», кажущееся в этом контексте нелишним, и касающееся одной риторической, но вместе с тем симптоматичной, особенности текстов, имеющих своим предметом трансформацию кино.

Почти все авторы, вне зависимости от склонности к более строгой или более литературной интонации письма, находят возможным сделать что-то вроде «персонального признания», вспоминая о том, насколько другим был раньше их собственный опыт просмотра и ис-

следования фильмов. Книга Лоры Малви «Смерть 24 кадра в секунду»,²² несмотря на ее академический характер, кажется написанной под сильнейшим впечатлением от разрыва между «тогда» (1970-е, фильмы смотрят в кинотеатрах, только избранные исследователи могут «остановить изображение», получив доступ к монтажному столу, Лора Малви пишет свой ставший классическим в феминистской парадигме «screen theory» текст «Визуальное удовольствие и нарративный кинематограф»)²³ и «теперь» (начало 2000-х, Лора Малви работает над книгой о моментах остановки кинематографического движения и новых типах зрительского восприятия, бесконечно останавливая или даже пуская вспять на кассете и диске фильмы, контроль над которыми теперь в ее собственных руках, в любую минуту). Томас Эльзессер апеллирует к собственному опыту синефила в лондонских кинотеатрах 1960-х, показывая, насколько изменилась синефилия с появлением Интернета. Лев Манович начинает книгу о новых медиа с воспоминания об изучении компьютерных языков без компьютеров, по бумажке, в советской школе, и с рассказа о своих первых опытах в Нью-Йорке с неуклюжей компьютерной 3D-анимацией, которой в то время, казалось, никто не интересовался. Дэвид Родовик признается, что осознал «конец кино» тогда, когда впервые увидел в районном видеопрокате полное собрание фильмов Пьера-Паоло Пазолини — фактически, лежащую на полке ретроспективу Пазолини, для посещения которой ему довелось однажды специально поехать в Нью-Йорк — и прошел мимо, понимая, что пространство возможностей неограниченно расширилось, а вот время теперь стало еще ценнее, структурировалось по-другому и включает в себя потенциальную возможность в любой момент взять все фильмы Пазолини, или вообще любые фильмы, в прокате — вот только будет ли выделен этот момент? Ну и так далее. В этой потребности в персональном высказывании, пусть и принимающей форму лишь «на полях» научных работ, мне видится еще один ценностный фактор, свидетельствующий о будущем выживании концептуального знания о кино. В том, что кино будет все время меняться, нет никаких сомнений — но их нет и в том, что сложно устроенные способы сочетать страстный интерес к нему

²² Mulvey L. *Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image*. L.: Reaktion Books, 2005.

²³ Малви Л. Визуальное удовольствие и нарративный кинематограф // Антология гендерной теории. Минск: Прописи, 2000. С. 280–297.

и научную работу с ним, желание понимать его в перспективе его изменений и доказательно обсуждать с другими, составляет важную часть нашего персонального стиля и нашего жизненного опыта. Для любого поколения исследователей в этой области, настоящих и будущих, «кино» или «движущиеся изображения» становятся частью биографии, способом взаимодействия с миром, отправной точкой для выстраивания разного рода сообществ, и мы просто не можем перестать думать о том, что с ним происходит.

Ключевых факторов трансформации кино на протяжении последних полутора десятилетий, как минимум, четыре. Перечислю их вначале и затем постараюсь коротко охарактеризовать, насколько это возможно по отдельности, но местами неизбежно вместе — останавливаясь на тех теоретических моделях последних лет, которые, на мой взгляд, работают с ними из наиболее артикулированных перспектив.

Во-первых, это, разумеется, переход кино с аналогового способа передачи изображения на цифровой.

Во-вторых, дифференциация способов распространения и, соответственно, стратегий просмотра кинопродукции — дифференциация, включающая и такой принципиальный момент, как возможность вмешательства зрителей в сами «тела фильмов» — их остановка, фрагментация, прямое цитирование без изменения медианосителя, отделение изображения от звука и т.д.

В-третьих, «кризис нарратива» — то есть возникновение, с развитием новых технологий и изменением состава аудиторий, специфических проблем с устройством кинематографического повествования.

В-четвертых, новое соотношение сил в области основных кинематографических моделей и раздела их «сфер влияния» — в первую очередь, за счет «ослабления» модели Арт-синема в Европе и «перераспределения канонов» в пользу восточных кинематографий и американского кино, как независимого, так и голливудского.

Первый фактор, с которого приходится начинать хотя бы потому, что о нем уже слишком много говорилось, и говорится в первую очередь всегда — это массовое и, судя по всему, необратимое изменение физических носителей движущихся изображений. Существенной особенностью этого изменения, как почти любых изменений в поле

современных конвергентных медиа, является постепенность и кажущаяся незаметность этого перехода для «обычного» зрителя (что, в том числе, побудило, например, Гертруд Кох прибегнуть к метафоре «хамелеона», характеризуя киноисследования и их протейный объект)²⁴. Фильм как «произведение», как институционализованная повествовательная форма, на первый взгляд, никуда не исчезает, его по-прежнему можно посмотреть в кинотеатре и попытаться проанализировать традиционными методами, он расскажет нам историю, возможно, будет придерживаться одного из привычных жанров, и т.д. При этом съемка, производство фильма (стадия «postproduction», включающая в себя теперь не только монтаж, но компьютерную обработку каждого кадра разной степени насыщенности) и дистрибуция на новых носителях, включая «распыление» по сети Интернет, полностью или частично дигитальны, все в большей мере полностью, чем частично²⁵.

Дэвид Родовик посвящает свою книгу «Виртуальная жизни фильма» различным заметным и скрытым последствиям этого перехода, видимым из феноменологической перспективы. Для характеристики свойства дигитальных медиа маскировать свой приход и притворяться «такими же, как предыдущие фотографические, только лучше» он использует понятие «перцептивный реализм». На уровне репрезентации и сюжета фильмов принципы дигитального перцептивного реализма обыгрываются в ряде голливудских блокбастеров, как бы смягчающих произошедшую подмену путем перевода ее на открытый уровень сюжета. Родовик приводит в пример «Матрицу» с ее разными уровнями «реального» и «виртуального», где опасность, идущая от цифрового кодирования, должна нейтрализоваться в ходе революции. Но настолько же показателен и «Аватар» Джеймса Кэмерона, новейшее достижение голливудских цифровых технологий. Этот фильм, использующий многократно усовершенствованные технологии motion capture для передачи мимики лиц актеров и трансляции всех их движений на экран компьютера, то есть делающий актера материалом (очень ценным материалом, но только одним из

²⁴ Koch G. Carnivore or Chameleon: The Fate of Cinema Studies // Critical Inquiry 35 (Summer 2009).

²⁵ Фотохимические носители все больше отодвигаются сегодня в области консервации — как с точки зрения хранения архивов, так и с точки зрения охраны авторских прав.

ряда других) для построения изображения фантастического персонажа, сам посвящен рассказу о человеке, ставшем материалом для искусственно созданного существа, своего Аватара. Только в фильме Кэмерона Аватар побеждает, открывая персонажу (и зрителю) доступ в другие реальности, в волшебное пространство трехмерного дигитального изображения (мир другой планеты). Однако и здесь мы встречаемся с тем же самым удвоением: само устройство этого изображения следует принципам перцептивного реализма неукоснительно. Фантастический мир планеты Пандора создан компьютерными дизайнерами и аниматорами на основе законов и предметов реального мира, с вниманием к мельчайшим деталям анатомии животных и строению растений, к правдоподобию движений и потенциальной узнаваемости, несмотря на кажущуюся красочность и необычность, большинства вымышленных образов (один из рекламных роликов к фильму называется «Наука в основе «Аватара»). Правдоподобие становится девизом дигитального реализма, а сюжетное обыгрывание беспокойства и трудностей перехода к «цветущему миру правдоподобия» кажется симптомом озабоченности индустрии обстоятельствами этого перехода и ее стремления смягчить и сгладить его потенциальные острые углы.

Однако никакой перцептивный реализм не может отвлечь внимание теоретиков от принципиального разрыва онтологического свойства, который существует между фотохимическим и цифровым изображением. Пленка, несущая на себе «след» фотографируемого объекта, знаменитое бартовское «это было здесь», характеризующее индексальную природу фотографических медиа, уступает место системе двоичного кодирования и программирования: царству бесконечно манипулируемой, обратимой информации, существующей во множестве вариантов и невообразимом, но подлежащем точному подсчету числе пикселей. Один раз перекодированное в цифру, аналоговое изображение утрачивает непрерывность. Статус «реальности» объектов, никогда не существовавших нигде кроме компьютерной программы, и объектов, оцифрованных из «реального мира», тех же актеров в фильме «Аватар», в дигитальном кино одинаков – все они состоят из пикселей. Дэвид Родовик даже отмечает определенное ощущение жуткого (uncanny), которое возникает порой при наблюдении за подобием новых образов дигитального «перцептивного реализма» старым фотографическим образам: они мимикрируют, они

способны притвориться не такими яркими, слегка поношенными, имитируя иную основу, и мы зачастую не способны распознать такую имитацию, даже хорошо зная о ее факте²⁶. Здесь начинает развиваться любопытный парадокс. Лев Манович, описавший в книге «Язык новых медиа» основные принципы устройства цифровой технологии вместе со всем богатством ее культурных импликаций, аргументированно настаивает на том, что новые медиа наследуют кинематографу по множеству параметров, продолжая и трансформируя кинематографические принципы организации опыта зрения и восприятия (с чем в значительной мере согласна вся антропологическая традиция исследования визуальной культуры²⁷). Так, «динамичный экран», ставший новаторством кинематографической технологии по сравнению со статичным экраном классической живописи, продолжая присутствовать в качестве монитора компьютера, стремится тем не менее к исчезновению в иллюзионистском опыте виртуальной реальности, разбивается на множество «окон» компьютерных программ, «впускает» в себя опыт реального времени, и т.д. Манович фактически присоединяется к аргументации антропологов зрительского восприятия, представленных в киноисследованиях последних 20 лет такими именами, как Том Ганнинг, Мэри-Энн Доан, Томас Эльзессер и другие, утверждая, что «кино, ведущая культурная форма двадцатого столетия, обрело новую жизнь в панели инструментов компьютерного пользователя. Кинематографические способы восприятия, связывания пространства и времени, репрезентации человеческой памяти, мышления и эмоций предоставили возможность для работы и жизни миллионов в компьютерную эпоху»²⁸.

Но, продолжаясь в новых медиа в прежнем и разворачиваясь в новом качестве, кино — парадоксально — заканчивается в одной из самых своих привычных форм, в той самой форме «неотменимого присутствия реальности», обсуждению онтологического статуса которой посвятила немало рассуждений классическая кинотеория. Цифровое кино, как собственно кино или как новая форма организации

²⁶ Rodowick D.N. The Virtual Life of Film. P. 98, 177. Родовик также ссылается в этом рассуждении на Мановича.

²⁷ Мои рассуждения об этом см., например, в: Самутина Н. Современные концепции синефилии и читатель/зритель в актуальной медиасреде // Иностранная литература. 2008. № 9.

²⁸ Manovich L. The Language of New Media. MIT Press, 2001. P. 92.

компьютерного пространства, больше не связывает нас с «реальностью» тем способом, который столетие был для нас привычным. Это изменение объекта не только бросает вызов кинотеории (в виде вопроса «что такое «реальное» и что такое кинематограф сегодня), но и открывает несколько разнонаправленных перспектив работы по определению характера и нового статуса традиционного аналогового кинематографа из новой перспективы. Так, Лев Манович считает, что цифровое кино знаменует собой «возвращение к докинематографическим практикам девятнадцатого столетия, когда образы рисовались от руки ... кинематограф не может больше быть принципиально отличным от анимации. Это больше не индексальная медиатеchnология, а поджанр живописи», «не кино-глаз, а кино-кисть»²⁹. Возможность увидеть развитие кино подобным образом, между прочим, заставляет нас заново переосмыслить концепцию авторства в этом новом пространстве, в значительной мере творимом руками компьютерных дизайнеров и программистов (это же делает Брукс Лэндон в своей статье, упоминавшейся выше). Так же, как переосмыляется, например, концепция тела актера, лишенного всех «подпорок реальности», вынужденного воплощать фантазийный мир в специальном костюме с датчиками и в шлеме с цифровой камерой, дающей на экран компьютера изображение его лица. Действительно, все это вместе намечает некоторые парадоксальные шаги назад к традиционным, докинематографическим технологиям творчества, но с опорой при этом на новейшие технологии как таковые.

Далее, появление цифрового кинематографа в целом ряде аспектов переоформляет отношения кино и прошлого, вообще связывается современными исследователями с принципиально другой темпоральностью: со специфической связкой «настоящее — будущее» (настоящее как полная реализация информационного присутствия здесь и сейчас в цифровом потоке, будущее как возможность каждого дигитального элемента к неограниченным изменениям) и почти полным элиминированием прошлого. Драматичная привязанность фотографического кино к индексальному эффекту следа: «это здесь было, этого здесь больше нет, и все же оно в каком-то смысле есть», привязанность, ставшая, между прочим, изначальным оплотом синефилии и некоторых кинематографических культов, связанных с

²⁹ Ibid. P. 250–259.

актерскими персоналиями (восприятие зрителями на экране персоналии рано погибшего Джеймса Дина, их зачарованность этой смертью, может служить характерным примером³⁰), отсутствует в вечном настоящем цифровых образов. Родовик приводит эффектный пример неудачи, постигшей режиссера, не пожелавшего учитывать природу цифрового изображения при реализации амбициозного проекта о прошлом — «Русский ковчег» Александра Сокурова. Исследователь считает, что манипулятивная стадия постпродакшн, где к оцифрованному изображению комнат Эрмитажа добавлялся искусственный снег на «разбитом» окне, полностью свела на нет предполагаемую идею Сокурова о соотношении кинематографической длительности и исторического прошлого России в путешествии по залам Эрмитажа, снятом единым кадром без монтажных склеек. Потому что цифровое изображение и его постпродакшн создают гораздо более сильный эффект манипуляции, чем любая монтажная склейка. В отсутствие фотографического референта не может быть соотносящейся с «реальным» кинематографической длительности, а при наличии компьютерной обработки изображения, вообще при наличии цифрового аппарата, для которого вся входящая информация есть информация, а не мир классической теории Базена и Кракауэра, просто не было смысла в безмонтажной съемке, превратившейся в фильме из онтологического инструмента всего лишь в стилистический прием, имеющий в своей основе имитацию.

Вместе с тем у отношений кино с прошлым в обозначенной перспективе есть другой аспект, более масштабный по последствиям. Разрыв между аналоговым и цифровым изображением автоматически превращает все кино XX века в колоссальный архив времени; в хранилище уникальных кинематографических моментов, «реальность», или случайность которых может теперь сравниться по силе только с их прежней незамечаемостью, неразличимостью. Каждый из них становится потенциально ценным и подлежащим переоткрытию. Все релевантные для данного текста авторы так или иначе уделяют этому внимание, указывая на многократное усиление документального статуса и архивных функций аналогового кинематографа перед лицом перехода индустрии на цифровые носители. Наиболее эффектно это

³⁰ Brottman M. Star Cults/Cult Stars: Cinema, Psychosis, Celebrity, Death // *Unruly Pleasures. The Cult Film and its Critics*. FAB Press, UK, 2000. P. 105–119.

делает Лора Малви, вводя понятие «отложенного кино», или «зависшего кино» (*delayed cinema*) — застывшего во времени, замедленно-го буквально или метафорически, полного «спящих деталей», ждущих, когда к ним обратятся внимательным взглядом, и взывающих к соответствующему зрительскому опыту. Лора Малви одной из первых переводит рассуждение в плоскость, позволяющую перейти от первого ко второму обозначенному моменту трансформации кино, указывая одновременно на то, что эти пункты и в самом деле неразрывно связаны. Новый кинематограф производит новые способы дистрибуции, а с ними новые доступные способы кинопросмотра и новые стратегии зрительского восприятия, оказывающие постфактум влияние и на все то, что было в кино прежде.

Изменения, которые претерпела эта сфера в последние десятилетия, кажутся ничуть не менее радикальными, чем смена аналогового изображения на цифровое, и равно касаются как стратегий распространения и просмотра нового цифрового кино, так и способов зрительского восприятия кино старого — или, как назвала бы это Малви, способов чтения архива времени. Перед лицом этой невероятной, невозможной прежде диверсификации способов смотреть и воспринимать кино, оба типа кинематографа в общем равны. Любое кино сегодня доступно зрителю в самом прямом смысле — зритель может как «подержать его в руках», в виде дигитальных образов, легко меняющих носители, так и «переснять», будь то в самых разных формах цитирования или трансформации в Интернете — или просто в процессе кинопросмотра, опираясь на новые влиятельные коллективные стратегии зрительского восприятия, возникшие благодаря таким носителям, как DVD и Интернет³¹. Нелишне упомянуть и об экономической основе этого перехода, этой новой стадии отношений кинематографа и зрителей. Вслед за многими исследователями индустрии, Родовик отмечает: «Показы фильмов в кинотеатрах стали мар-

³¹ Так, «пересъемка» фильмов путем перемонтирования с какой-либо игровой целью, замены саундтрека и т.д. — одна из самых распространенных операций по отношению к кино в YouTube. Точно так же, как выделение, просмотр и пересмотр кинофрагмента, обсуждение его с другими комментаторами, присылка «в ответ» какого-нибудь другого фрагмента и тому подобные действия задают совершенно новые стратегии кинопросмотра, тесно совмещенного теперь с оперативной коммуникацией и предполагающего новую темпоральность, новые отношения «зритель — экран» и «зритель — зритель», новые функциональные возможности даже для традиционных кинообразов.

кетинговой стратегией для продвижения видео/DVD продаж и для промоутирования франшиз в форме игрушек, компьютерных игр, и всех подобных соотносимых с фильмом ресурсов ... Кинопроекция потеряла свое приоритетное экономическое значение, и, соответственно, культурный статус фильма трансформируется вместе с феноменологией кинопросмотра»³².

Разумеется (вспоминая о судьбе cinema studies), в такой ситуации изучение зрительских аудиторий и новых способов кинопросмотра в разных теоретических перспективах, от социологии до философской антропологии³³, становится делом первоочередной важности и интереса. Совершенно не случайно в 2010 году такой внимательный к актуальным изменениям кинопроцесса теоретик, как Томас Эльзессер, выпускает, впервые в истории киноисследований, в соавторстве с коллегой М. Хагенером, введение в кинотеорию с точки зрения зрительского восприятия и фигуры «идеального зрителя», как она мыслится в разных теоретических программах³⁴. Но вернемся непосредственно к моменту трансформации, заданному переходом кинематографа в новое качество, туда, где, предположительно, закончились классически понимаемые фильмы, но остается кино. Как именно это меняет фигуру зрителя старых фильмов и формирует аудиторию нового цифрового изображения?

Лора Малви указывает на то, что дигитальные медиа, во-первых, открыли новые способы смотреть старые фильмы, и во-вторых, создали самим своим существованием ситуацию, в которой множество прежних старательно проводимых исследователями эстетических или функциональных различий просто потеряли смысл. За цифровым поворотом обнаружилась способность аналогового кино любого типа, от документальной драмы до фантастического трэша, быть «вместилищем времени» и властно отсылать нас к прошлому, становясь проводником другого опыта кинопросмотра: «Эрик Хобсбаум описывает момент, когда персональные воспоминания растворяются в исто-

³² Rodowick D.N. The Virtual Life of Film. P. 27. См. также содержательный обзор экономических и институциональных изменений в голливудской системе кинопроката и распространения фильмов на DVD в статье: Schatz Th. New Hollywood, New Millenium // Film Theory and Contemporary Hollywood Movies. P. 19–46.

³³ Некоторый, хотя и неполный, обзор теоретических перспектив reception studies, можно найти в: Staiger J. Media reception studies. N.Y., 2005.

³⁴ Elsaesser T., Hagener M. Film Theory. An Introduction Through the Senses. Routledge, 2010.

рии, как «сумеречную зону». В целлулоиде персональные и коллективные воспоминания сохраняются и делятся, расширяя «сумеречную зону», смешивая индивидуальную память с запечатленной историей. Течение времени оказывает сильное влияние на кино, и присутствие прошлого, даже в художественном фильме, может внезапно отвлечь зрителя от сюжета»³⁵. Это «внезапное отвлечение от сюжета» в аналоговом кино структурно похоже на фрагментацию фильма, производимую зрителем дигитального кино в Интернете, но в силу своей обращенности к прошлому, в силу полного осознания этого присутствия измерения прошлого в выделенном фрагменте, содержательно отличается от нее. В этом смысле «отложенное кино» превращается в пространство исторического и в то же время очень персонального приключения, позволяющего по-новому комбинировать аффективные частные и общезначимые моменты истории, в ситуации, когда «даже студийные декорации, даже звезды приобретают статус документа»,³⁶ а все аналоговое кино в целом может рассматриваться современным зрителем как горизонт исторического и одновременно как неисчерпаемый резервуар аффективной случайности. Получить доступ к этой случайности, так же, как к «дремлющим» деталям истории, можно с помощью новых процедур просмотра и пересмотра изображения, доступных благодаря современным техническим средствам.

Интересный аналог этому рассуждению Лоры Малви о делящемся и «отложенном» образе целлулоидных фильмов можно найти в статье Дадли Эндрю, который тоже пытается выделить способность к отсрочке как базовое качество кино, но хочет избавиться его от привязки к медиаспецифике, которая очень сильна у Малви. Это качество, по мнению Дадли Эндрю, кино приобретает в своей первоначальной, аналоговой форме, и не должно потерять даже в форме дигитальной, вообще-то настроенной в значительной мере на непосредственность и моментальность контакта, на настоящее, в отличие от вечно запаздывающего, отстраняющего прошлого, связанного с самой длительностью фильма: «Технологические медиа как правило стремятся к моментальности и обещают ее, но кино довольно быстро стало, и, что

³⁵ Mulvey L. *Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image*. L.: Reaktion Books, 2005. P. 25.

³⁶ *Ibid.* P. 160.

самое интересное, продолжает оставаться, объектом, полным лакун, объектом, способным отсутствовать. ... С самого начала сила культурного воздействия кино во многом была связана с отсрочками и ускользанием... Фильмы несут в себе следы того, что прошло, что недоступно более, в то время как ТВ и Интернет, конечно, подразумевают ощущение полного присутствия ... Любой подлинный кинематографический опыт подразумевает *de'calage*, временную задержку. Мы как будто совершаем полет, во время и после которого мы сами не свои»³⁷. Не очень понятно, правда, что именно, с точки зрения Дадли Эндрю, позволит этому кинематографическому опыту бесконечно длиться в новых медиа – похоже, что он надеется доказать неизбежность сохранения традиционного кинематографического опыта «полного погружения» в современных зрелищных кинотеатрах, деля кинематографический опыт на подлинный и суррогатный, отказывая опыту компьютерного зрителя в аутентичности (с чем, с учетом распространенности и властности последнего именно как массового опыта, довольно трудно согласиться). Как бы то ни было, попытка соотнести кино и отсрочку, кино и длительность через процедуру зрительского опыта намечает альтернативную линию рассуждения о продолжении кинематографического существования за пределами кинематографа как строго понимаемого медиума.

Многие современные исследователи, анализирующие изменившиеся способы кинопросмотра и новые варианты коммуникации посредством кинематографических образов, пытаются дать название альтернативным стратегиям зрительского восприятия, описать характер их культурной работы. Одной из таких стратегий было и остается культовое кино, во многом совпадающее сегодня с синефильским импульсом. За аргументацией хотелось бы отослать к нескольким своим текстам по данной проблематике и к принципиально важной статье Томаса Эльзессера о синефилии. Эльзессер разграничивает синефилию традиционную, «аналоговую», связанную с посещением особых мест, вроде синематек и альтернативных кинотеатров и ловлей там уникальных кинематографических мгновений – и современную «цифровую» синефилию в Интернет-пространстве, больше связанную на способы организации подходящего зрительского опы-

³⁷ Dudley Andrew. *The Core and the Flow of Film Studies*. P. 914.

та на пересечении хаотичных потоков медиаобразов³⁸. Еще несколько теоретических рамок представляются заслуживающими внимания в бурно развивающемся и очень актуальном поле рецептивных киноисследований.

Во-первых, это введенное Лорой Малви, в продолжение ее анализа современного зрительского опыта, понятие «обладающий зритель» (*possessive spectator*). В принципе, потенциал для реализации подобных стратегий восприятия существовал всегда, но в традиционном кино, существующем в кинотеатрах и вовлекающем зрителя в нарративное движение, «вшивающем» его в замкнутый диететический мир, заставляющем отождествляться с протагонистами, эти возможности были подавлены. Способы существования кино на DVD или экране компьютера, позволяющие любую степень отвлеченности от действия, его приостановку, по-другому организующие предэкранное пространство, а также допускающие бесконечное количество пересмотров любого фрагмента фильма, его самостоятельный перемонтаж, возможность смотреть его одновременно с проверкой почты или обменом сообщениями в чате – все это позволило «обладающему зрителю» (в принципе, стоящему близко к «зрителью-фетишисту» из ее ранних работ) в каком-то смысле присвоить желанный образ. И прежде всего, как подчеркивает Лора Малви, присвоить образ звезды, лицо и тело звезды, извлеченное для этой цели из кинематографического потока. «Поскольку фильм приостановлен и фрагментирован, а линейный нарратив раздроблен на привилегированные моменты или любимые сцены, зритель в состоянии ухватить, получить в свое распоряжение прежде ускользающий образ. В этом приостановленном кино зритель оказывается в особо напряженных отношениях с человеческим телом на экране, особенно телом звезды»³⁹.

Понятие «обладающего зрителя» оказывается особенно продуктивно не только при анализе современных фанатских сообществ и

³⁸ Elsaesser T. *Cinephilia or the Uses of Disenchantment* // *Cinephilia: Movies, Love and Memory* / ed. by M. de Valck, M. Hagener. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2005. P. 27–43; Самутина Н.В. **За процветание Швеции! Культовое кино и его нестандартный зритель** // «Неприкосновенный запас». 2008. № 6 (62); Самутина Н. «Cult camp classics»: специфика нормативности и стратегии зрительского восприятия в кинематографе // *Классика и классики в социальном и гуманитарном знании* / под ред. И.М. Савельевой, А.В. Полетаева. М.: НЛО, 2009.

³⁹ Mulvey L. *Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image*. P. 161.

практик, но и для размышления о реконфигурации составных элементов фильма и определения места звезды в современном кино — звезды как «продуманной иконы, ведущей развернутое существование одновременно внутри и снаружи фикционального действия»⁴⁰. Это качество звезды объединяет, разумеется, традиционный и современный кинематограф, поскольку символическая структура «звездного образа», само устройство института звезд всегда предполагало подобную многослойность⁴¹. Но что меняется в современном медиасуществовании звезды — так это, как и во всех прочих случаях, перевод «отсрочки» и «ощущения дали», можно даже сказать, «ауры», присущей звездному образу, в режим соприсутствия и сравнительно легкой доступности, в режим настоящего времени. Фэн-сообщества, функционирующие в Интернете, предполагают отслеживание всех публичных появлений звезды, графика ее перелетов из страны в страну и режима ее съемок, вкуче с моментальным распространением любых изображений, которые звезда производит, будь то в фильмах или за их пределами. Малейший шаг звезды документируется, нередко фотографически, и этот параллельный режим существования накладывается на все манипуляции с собственно кинематографическим образом, доставляющие наслаждение «обладающему зрителю».

Такой режим «охоты» за звездой и отождествления со звездным образом в Интернете можно наблюдать, например, в интернет-сообществе поклонниц популярного молодого актера Роберта Паттинсона, звезды вампирской франшизы «Сумерки», в англоязычном секторе LiveJournal⁴². Обладание образом Паттинсона, или сопричастность этому образу, предполагает для участниц сообщества не только обязательное наличие у каждой из них множества юзерпиков с разными выражениями его лица и умения выражать свои чувства с помощью смены этих юзерпиков, не только детальное знакомство со всеми основными и «побочными» (вроде трейлеров и дополнительных материалов) появлениями Паттинсона в роли вампира Эдварда Каллена и в любых других ролях, не только регулярный совместный пересмотр любимых моментов фильмов, обсуждение его мимики, одежды, манеры игры — но и фактически совместное про-

⁴⁰ Ibid.

⁴¹ Dyer R. Stars. L.: BFI, 1979.

⁴² <http://community.livejournal.com/pattinsonlife/profile>.

живание с самим Паттинсоном в одном информационном пространстве. Когда актер вылетает со съемок в Европе на съемки в Канаде, европейские поклонницы провожают его в аэропорту и снабжают сообществографиями из зала вылета, ожидая того же от канадских поклонниц, «встречающих» героя по другую сторону океана с фотоаппаратами наперевес. Надо ли говорить, что наличие такого постоянного присутствия актерского образа в жизни «обладающего зрителя» довольно сильно меняет для зрителя «удельный вес» этого образа в соотношении с любым нарративом и любой фикциональной рамкой, способствует дальнейшей фрагментации кинематографического материала (так же, как многие попадающие в распоряжение зрительниц фрагменты — например, трейлеры новых фильмов — неизбежно фрагментируются дальше, до состояния остановленных кадров-фотографий). Даже когда «обладающий зритель» доходит до традиционного кинотеатра (а поклонницы звезд обычно туда доходят совместно, в день премьеры), он в значительной мере сам собирает на экране образ из имеющихся у него заранее многочисленных фрагментов, не склеивая их окончательно. С помощью цифровых медиа фетишизация звездного образа, присущая и традиционному кинематографическому восприятию, оказалась доведена до логического предела — вечно длящегося настоящего, разделенного сообществом причастных.

Другая альтернативная стратегия зрительского восприятия, не столь уж новая, но описанная совсем недавно исследователем трэш-синема и проблем кинематографического вкуса Джеффри Сконсом, имеет дело с проблемой изношенности кинематографических средств и с довольно отчетливо артикулированным в культурном пространстве представлением о плачевном состоянии современного кинематографа как индустрии массовых развлечений самого невысокого уровня. В своей статье «Кино: столетие несостоятельности»⁴³ Джеффри Сконс, не жалея красок, описывает достаточно массовую стратегию разочарования кинематографом как таковым, выразившуюся в «синдроме негативных ожиданий» или своеобразной синефильской «культуре негативных гарантий» (впрочем, одна из задач информативной статьи Сконса — показать, что сама фигура разочарования

⁴³ Jeffrey Sconce. *Movies: A Century of Failure // Sleaze Artists: Cinema at the Margins of Taste, Style, and Politics*. Durham, NC: Duke University Press, 2007.

кинематографом как активная реакция ряда групп зрителей, прежде всего, «вечно недовольных синефилов», может быть зафиксирована очень давно, еще с первых синефильских волн начала 1960-х). Стратегия «негативных гарантий» предполагает просмотр определенной категорией зрителей современной массовой кинопродукции с заведомо негативным мнением обо всех подобного рода коммодифицированных поделках, и предполагает также особую стратегию публичного высказывания, которую на русский язык вернее всего перевести словом «глумление». Носитель зрительской стратегии «негативных гарантий», глумливый киноскептик, намеренно приходит на мейнстримный голливудский фильм, вроде «Женщины-кошки» или «Армагеддона», заведомо зная, что ничего хорошего его там не ждет — и смотрит его «поперек» всех нормативных значений, не вовлекаясь в действие, смотрит одновременно дистанцированно и пристрастно, с единственной целью — развернуто поглумиться над ним впоследствии в своем блоге или в комментариях на специализированном сайте, где собирается сообщество таких же разочарованных кинозрителей. Эту стратегию зрительского восприятия принципиально связывает с современностью, с кинематографом последних 20 лет, именно появление такой общей площадки для ее презентации — площадки, где вербуются сторонники, где проходит обучение направленному критическому зрению, где прирастает сообщество разочарованных синефилов уже новой цифровой эры. Площадки, которую каждый глумливый зритель потенциально имеет в голове даже не в момент просмотра, а только еще выходя из дома по направлению к кинотеатру или к полке в супермаркете с DVD-дисками, с которой он брезгливо возьмет новый сезонный блокбастер. Джеффри Сконс комплексно вскрывает механизмы развития подобных реакций, и, несмотря на понимание всей степени конформизма этой удобной непритязательной критики, видит в ней все же скорее позитивный симптом массового недовольства устройством кино как культурной индустрии («Но что, если массовая аудитория кино ныне осознала то, что многие историки и критики кинематографа знают или подозревают уже немало лет: что в действительности кино — вообще не искусство, а некий балаган от культуры и культурной индустрии, скрывающийся за фасадом устаревших дискурсов и несбыточных ожиданий? ... Возможно, наш нынешний ехидный киноскептицизм, в свою очередь, — тот самый мишурный развращенный глас

критики, который кино заслужило. Культура кинопроизводства все больше вращается вокруг славы, а не искусства, корпорации все более централизованно определяют спектр возможностей больших и малых фильмов, а авангард намертво застрял в солипсическом захо-лустье галерей и музеев — возможно, в этом контексте кинокартинам следует давать отпор, осмеивая их и противодействуя им на всех фронтах»⁴⁴). Во всяком случае, после концептуализации Сконсом «стратегия негативных гарантий», влиятельная самостоятельная линия, открыта для критического анализа.

Наконец, последнее понятие, на котором важно остановиться в этой части, точно так же адресуясь к первому и второму аспектам трансформации кинематографа в последние десятилетия — это понятие «коммуникативный образ», введенное в оборот философом и теоретиком кино Олегом Аронсоном в одноименной книге 2007 года. На первый взгляд, работа Аронсона далека от анализа трансформаций кинематографического объекта, и какого-либо объекта вообще — он отдельно подчеркивает необъектную, нерепрезентативную природу коммуникативных образов. Он говорит об образах общности, равно работающих, или проявляющихся, в современной литературе и кино — в книге речь даже больше идет о литературе — а еще точнее, об «аффективных связях», образующих «пространство коллективного опыта, с которым как раз имеет дело кинематограф»⁴⁵. Далека работа и от анализа новых стратегий кинематографического восприятия: когда Аронсон, в традиции делезианского понимания кино, говорит о восприятии, он говорит, опять же, о специфическом сообществе, или общности, всех потенциальных читателей и зрителей, о коллективных аффектах и никому не принадлежащих, никак не проявленных в зонах власти или субъективности смутных образах, с трудом уловимых в мире — но возможностью их разделять и при некоторых условиях замечать мы первоначально были обязаны кино. В этом смысле историческое время действия или привязанность к какому-то конкретному медийному носителю для коммуникативного образа не релевантны. Именно на эту продуктивную нерелевантность хотелось бы обратить внимание с точки зрения возможности мыслить происходящие с кино изменения по-другому. Свободный

⁴⁴ Ibid. P. 304.

⁴⁵ Аронсон О. Коммуникативный образ. Кино. Литература. Философия. М.: НЛО, 2007. С. 12.

от медийной специфики, коммуникативный образ позволяет нам продолжать размышлять о месте кино в мире, говоря при этом, как о предмете, о совершенно других вещах. Так, Аронсон посвящает свою статью «Народный сюрреализм: поэзия в Интернете» массовому графоманскому творчеству полуанонимного Интернет-сообщества, пространству коллективного аффекта, говорящему на языке общности, при том, что этот язык оказывается далеко за пределами конституированной культурной нормы, признания, власти или влияния. Впервые проявленное кинематографом этическое бытие-с-другими в общем пространстве аффективной коммуникации продолжает обнаруживать себя в разных формах, которые, как утверждает Аронсон, таким образом наследуют кино или, в каком-то смысле, продолжают быть кино.

Можно вернуться к примеру с сообществом поклонниц Роберта Паттинсона, с этим необычным для внешнего взгляда действием, в реализации которого фанаты участвуют каждый день, производя и перепощивая видеоклипы, обмениваясь цитатами, обсуждая последние новости, добывая по всему Интернету и в реальной жизни малейшие свидетельства жизни звездного персонажа и проявления его экранного образа. Если перенести акцент с образа кинозвезды на само сообщество, то это Интернет-кино, говорящее так охотно, так настойчиво и страстно (хотя и неартикулированно: значительная часть комментариев под любым сообщением в блоге состоит просто из восклицаний, из эмоциональных маркеров, которые человеку со стороны не так просто разделить — типа «How cute! LOL! This! I can't stand it! Mmmmm. Love these! He looks so good in this shoot», и т.д.) как раз может быть увидено как пример коммуникативного соприутствия в едином пространстве всех объединенных желанием. Эта коммуникация нужна им, она бескорыстна и часто очень щедра — участницы сообщества наперегонки стремятся делиться всеми новостями и образами, которое им удастся добыть; ни одна просьба о музыкальной записи или информации, как правило, не остается в сообществе без ответа. И даже «присвоение» образа актера-звезды, которое соответствует фетишистскому желанию «обладающего зрителя», не есть ни в коем случае собственность в том смысле, в каком мы понимаем ее экономически и социально. Это все ничего не стоит, это открыто для всех и каждого, это требует от вас только проявить желание и захотеть быть в этом желании с другими, просто обнару-

жить себя в этом необычном кинозале рядом со многими. Интернет-пространство сообщества Роберта Паттинсона (разумеется, только одно из множества сообществ подобного рода) с этой точки зрения отвечает всем базовым характеристикам «коммуникативного образа», как они выделены Олегом Аронсоном, и представляет собой, в сущности, кино без кинематографического аппарата и традиционной медийной основы. Представляет собой пример того, как кино длится в новых медиа в какой-то из своих сущностей, упускаемой обычно культурологически ориентированными рецептивными исследованиями.

Остановлюсь коротко также на третьем и четвертом обозначенных пунктах: на кризисе нарратива и размывании жестких кинематографических моделей (под которыми имеются в виду общие принципы организации производства, распространения и показа фильмов). Один из наиболее действенных инструментов для разговора о кризисе нарратива предоставляет сегодня научная программа, подробно проанализированная мною раньше в работе «Раннее кино как теория настоящего»: киноантропология восприятия, или социокультурная история визуальности⁴⁶. В своей основе, или в качестве яркой отправной точки, она имеет концепцию «кино аттракционов» Тома Ганнинга, как эта концепция разворачивалась и развивалась усилиями многих исследователей с момента появления в 1986 году и вплоть до сборника работ «Кино аттракционов: перезагрузка». Сборник вышел в 2006 году под редакцией Ванды Страуен и был посвящен двадцатилетию концепции кино аттракционов и обсуждению ряда наиболее существенных ее методологических ответвлений.

Концепция кино аттракционов, берущая свое начало в «theoretically informed history» – то есть в исследованиях раннего кино – предполагает, что современная институциональная система кинематографической репрезентации, включающая в себя понятие кинематографического нарратива, сложилась где-то на рубеже 1910–1912 годов. Первое десятилетие кино, как раз и получившее в этой системе координат название «кино аттракционов», или «раннее кино», продемонстрировало существенно иную картину взаимоотношения зрителя и киноаппарата, зрителя и фильма, зрителей как аудитории друг с дру-

⁴⁶ Самутина Н. Раннее кино как теория настоящего. Киноведческие записки. № 94/95 (2010). С. 5–34. См. также: *The Cinema of Attractions Reloaded* / ed. by W. Strauven. Amsterdam University Press, 2006.

гом, и так далее — и было в ходе развития модерна, с его специфическими социальными потребностями, частично загнано «вглубь» доминирующей институциональной системой на своих условиях, частично ею вытеснено и подавлено. Доминирующая система, основанная на замкнутом диегезисе и связанном, конечном, идеологически внятном, психологизированном повествовании с главными и второстепенными персонажами, с трудом, если вообще, выделяет место для аттракционов, фактически составлявших основу и сущность раннего кино как совершенно другой кинематографической модели. Аттракционы адресуются зрителю напрямую и шокируют его, «хватая» с экрана столь же стремительно, сколь и неотвратно — ибо используют для этого самые простые приемы и задействуют самые базисные аффекты: испуг, взрыв смеха, эротическую эмоцию, или напротив, интенсивный непродолжительный ступор, вроде завороченности вращательным движением спирали; аттракционы не знают нарративной идеологической закрытости, так же, как в принципе не ориентированы на репрезентацию — но, напротив, на презентацию и, некоторым образом, бессодержательность; аттракционы коротки, ибо их потребность в моментальном воздействии не уживается с развернутой темпоральностью нарратива, и так далее.

Причем существование такого модуса зрительской адресации Ганнинг, так же, как впоследствии Мэри-Энн Доан и другие, связывает со специфической антропологией переходного периода: с освободительной силой неприрученного, неокультуренного удовольствия, получающего свое прямое выражение до тех пор, пока оно не стало слишком массовым, слишком заметным, и не подверглось цензуре и вытеснению (как считает Доан, было «приручено» и инкорпорировано в доминирующую систему репрезентации). Уже в первой своей программной работе⁴⁷ Том Ганнинг толкует аттракционы расширительно, связывая их дальнейшее существование в кино, после утверждения нарративной модели репрезентации, с практиками авангарда. В дальнейшем теорию кино аттракционов полюбили те, кто работает с кинематографом спецэффектов и с развернутыми зрелищами — то есть, в первую очередь, теоретики фантастического кино и исследователи современных блокбастеров, настаивающие на том, что с появлением компьютерных спецэффектов и развитием совре-

⁴⁷ Gunning T. The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator, and the Avant-Garde // Early Cinema. Space, Frame, Narrative / ed. by T. Elsaesser. L.: BFI, 1990.

менных визуальных технологий аттракционы возвращаются в кино с новой силой⁴⁸. Действительно, как показывает, например, в своей статье о блокбастерах Дик Томасович, анализируя тип зрелищности в фильмах «Человек-Паук» и «Человек-Паук-2», некоторые образные секвенции в этих фильмах, как и в других фильмах такого рода, больше напоминают американские горки, чем кино: стремительное, превышающее возможности человеческого восприятия мельтешение ярких, предельно насыщенных образов, дающее в результате головокружильный эффект полета и не требующее ни понимания, ни рассмотрения. «Их настоящая задача — растормозить перцептивный аппарат зрителя, дать аудитории ощущение головокружильной мобильности. Их единственное оправдание в фильме — поразить зрителя, даже ценной доставленного ему дискомфорта»⁴⁹.

В результате в современном кино мы имеем довольно странную картину дисбаланса, дестабилизации всей конструкции — вкупе с явным нежеланием киноиндустрии производить в этой конструкции какие-то радикальные изменения (или ее неспособностью это сделать). То, что Дэвид Родовик в своей книге называет «фундаментальная нарративная архитектура фильма», продолжает присутствовать в сегодняшних фильмах в неизменном виде, переживая при этом определенный содержательный кризис. Здесь стоит упомянуть и причины социальные, такие, как существенная инфантилизация кино, массовое снижение, начиная с конца 1970-х, возраста и уровня запросов его аудиторий, и параллельно достигшая небывалых масштабов глобализация, неизбежно влекущая за собой предпочтения легких проверенных способов получения прибыли перед усложненными моделями, предположительно работающими не во всех локальных контекстах. И причины институционально-структурные — такие, например, как истощение имеющихся жанровых формул. На этом фоне последние два десятилетия подарили нам расцвет спецэффектов и спровоцировали определенный реванш аттракционов, ставший возможным в результате развития цифрового кино. В зрелищном кине-

⁴⁸ Сборник «The Cinema of Attractions Reloaded» отводит по отдельному разделу на авангард и спецэффекты в дигитальных медиа. См. также: Фантастическое кино. Эпизод первый. М.: Новое литературное обозрение, 2006.

⁴⁹ Tomasovic D. The Hollywood Cobweb: New Laws of Attraction // The Cinema of Attractions Reloaded. P. 314.

матографе они стали «теснить» нарратив с небывалой силой, за счет количества и качества, скорости и «головокружительности».

Яркой иллюстрацией этого процесса может служить тот же «Аватар» Джеймса Кэмерона, современный фильм-аттракцион в самом предельном понимании этого слова. Технологическая и визуальная стороны этого блокбастера оказались так сильны и были так новаторски организованы, что продюсерам и прокатчикам удалось заставить зрителей по всему миру надеть 3D-очки — действие, прямо сопоставимое с согласием зрителей первых фильмов заплатить немного денег и войти в ярмарочный павильон с белым экраном на стене, поглядеть на новую технологию, аппарат братьев Люмьер, заставляющий картинки двигаться. Кэмерон тоже показал всему миру измененный аппарат, новый тип актера и движущиеся в пространстве зала картинки — в этом контексте развернутое подобие одной из первых сцен на Пандоре пейзажу с гигантскими грибами Жоржа Мельеса из «Путешествия на Луну» (1902) кажется демонстративным оммажем. Потребности современных аудиторий в качественном аттракционе этот фильм соответствует полностью. Но в то же время неудивительно, что, как и в ряде других фильмов последнего времени, техническое развитие в сочетании с усилением эффекта аттракционов самым плачевным образом сказалось на нарративе, упростившемся и уплощенном до самой предельной степени: до недифференцированной схемы борьбы добра со злом. И то, и другое взяты в «Аватаре» с не вполне привычной даже для голливудского жанрового кино предельностью. Все-таки жанровый кинематограф конца 1980—1990-х, затронутый постмодернистскими веяниями, сделал немало для придания некоторой объемности этой конструкции, будь то в жанре боевика, допускающего культурную сложность и неоднозначную мотивированность действий врага («Черный дождь» Ридли Скотта), или в жанре фантастики, научившейся отчасти сочувствовать инопланетным монстрам (последние серии «Чужих»).

На этом фоне интерпретировать образы землян в «Аватаре», так же, как и сцены насилия с их участием, можно двояко. Или как окончательное самоумаление нарратива перед лицом наступления цифровых аттракционов. Или, и эта версия кажется столь же вероятной, как попытку перевести сам нарратив на уровень аттракциона, сделать его таким же простым и прямым в воздействии, таким же мощным и не допускающим уклонения, как взрывы и завораживающие картинки ночной планеты Пандора. Но чем бы ни была история, рас-

сказанная Кэмероном — незатейливым, но очень моральным предлогом для развернутого применения аттракционов, или попыткой перевести аттракционы на новый уровень, распространив их принципы на само повествование — эта конструкция пока работает не очень внятно и не слишком отлажено, добавляя «Аватару» какого-то неожиданно экспериментального характера, осязаемой «недоделанности», невзирая на весь мейнстримный глобализм и жанровую прямоту. Огромное количество зрителей по всему миру осталось недовольно историей, рассказанной в Аватаре — тем фактом, что колоссальные средства и новаторские технологии соседствуют с несопоставимым по уровню сюжетом. В этом смысле показательны даже не сами итоги премии «Оскар» 2010 года, ибо эти итоги, как часто бывает, носят политический характер (в номинациях «Лучший фильм» и «Лучший режиссер» премию получила камерная военная драма Кэтрин Бигелоу «Повелитель бури», а «Аватару» достались только награды за технологии). Показательна массовая реакция радости по поводу того, что Аватар «прокатили», фиксируемая в Интернете и на глобальном, и на локальном уровне. Специфические проблемы с устройством кинематографического повествования, вызванные бурным развитием компьютерных технологий и давлением «кино аттракционов», голливудским производителям фильмов придется тем или иным способом решать в ближайшее время, чтобы не начать терять значительные проценты зрителей.

Наконец, в заключение — несколько слов о кинематографических моделях и европейском кино, о последнем значительном факторе изменения, который можно, в соответствии с отмеченной выше тенденцией, проиллюстрировать персональной историей. Как многие из тех, чье взросление пришлось на 1990-е, в смысле кинематографического вкуса и интересов я росла в московском Музее кино, проводя в этом здании несколько вечеров в неделю на показах авторского кино всех стран и времен. Мои первые научные работы были посвящены модели Арт-Синема, европейскому кино и образам Европы в фильмах 1990-х — то есть всему тому, что я в то время искренне считала самым в области кино существенным⁵⁰. Начав преподавать в са-

⁵⁰ Самутина Н. Вернер Херцог и Райнер-Вернер Фассбиндер. Европейский человек: упражнения в антропологии // Киноведческие записки. 2002. № 59; Самутина Н. Тео Ангелопулос: прошлое, память, истоки // Киноведческие записки. 2004. № 66; Самутина Н. Современное европейское кино и идея культуры («прошлого») // Феномен прошлого / под ред. И.М. Савельевой, А.В. Полетаева. М.: ГУ ВШЭ, 2005.

мом начале 2000-х, я построила свой курс, посвященный введению в социологию кино, киноантропологию и анализ фильма, в значительной мере вокруг рассказа об основных кинематографических моделях: Арт-Синема, классический и современный Голливуд, национальные кинематографии, авангард. Первые годы мне было довольно легко отвечать на вопросы студентов о принадлежности того или иного фильма к той или иной модели, и понятие «гибридности» выручало в случае совсем уж запутанных по всем показателям (производство, распространение, показ) вариантов. Однако чем дальше, тем труднее становилось рассказывать и о действенности модели Арт-Синема, с ее могущественными режиссерами-авторами и неискоренимым стремлением к кинематографическому новаторству, и о предполагаемом этой моделью доминировании европейского «кино как искусства» на интеллектуальном рынке и в канонических списках современности. Студенты все больше обнаруживали способность интересоваться восточными фильмами сильнее, чем европейскими (не говоря уже о пестром репертуаре массовых кинотеатров и торрентов, пользование которыми прочно вошло в их социальный опыт и начисто отсутствовало в первоначальном моем, надо признать, вынужденно элитистском), а также задавать каверзные вопросы о бытовых социальных драмах, побеждающих на крупных кинофестивалях — действительно ли это то самое новаторство, взламывающее границы формы и бескомпромиссное содержательно, о котором я говорю, упоминая Бергмана, Антониони и Тарковского. Наконец, в какой-то момент я поймала себя на том, что в разговоре о модели Арт-Синема употребляю прошедшее время. Оставаясь историческим фактором, сыгравшим огромную роль в становлении европейской кинематографической культуры, сегодня классическое Арт-Синема вряд ли может быть описано в качестве полноценной действующей модели, и даже все пространство европейских фестивалей, ее некогда незыблемый оплот, кажется сегодня перекроенным и перемешанным на каких-то других основаниях. Не говоря уже о пространстве в головах зрителей, синефилов дигитального призыва, с легкостью оперирующих десятками труднопроизносимых имен, сериями почти неразличимых фильмов, и числящих все это по ведомству «артхауса» (о котором Олег Аронсон однажды отозвался в публичной лекции как об авторском кино после конца идеи эксперимента).

В последней части своей книги «Европейское кино: лицом к лицу с Голливудом», носящей название «Европейское кино как мировое

кино. Новое начало?» Томас Эльзессер наполняет современным содержанием продуктивный в этой ситуации концепт «мировое кино» (world cinema). Это понятие должно использоваться сегодня не в универсалистском смысле, подобно «мировой литературе» как идеалу эпохи Просвещения, а, напротив, в том локальном смысле, в котором мы нередко слышим употребление слов «мировая музыка» (world music). Действительно, не только элитарная модернистская модель Арт-Синема, с ее канонами великих имен и образцовых произведений искусства, кажется архаичной в сегодняшнем пестром и демократичном кинематографическом пространстве, но и сама эта пестрота теснит ее, наполняя — не в последнюю очередь, опять же, благодаря прозрачности всех границ и уменьшению барьеров в Интернете — наш кинематографический опыт множеством феноменов совершенно иного происхождения. Разного рода азиатское кино, австралийское кино, индийское кино, африканское кино не только становятся предметом интереса и внимания, но и, будучи очень по-разному устроены производственно и финансово, рассчитывая на одних зрителей и попадая в итоге, порой, к совершенно другим, опрокидывают, то своей оригинальностью, то, напротив, своей гибридностью, наши привычные представления о кинематографических моделях. Чего стоит один феномен западного увлечения индийскими мелодрамами с целью тотально ироничного, но притом очень насыщенного их восприятия. И Голливуд, а также американское кино в целом, далеко не сводящееся к Голливуду, тоже делает шаг навстречу этой пестроте, диверсифицируя каналы производства и распространения, соглашаясь порой на коммерческий риск при производстве «малых» фильмов, и поставляя в итоге на мировой рынок все большее количество запоминающихся «прорывов» — фильмов, пробивших потолок своей ниши и превратившихся в массовом сознании во что-то совершенно другое (Томас Шатц в уже упоминавшейся статье «Новый Голливуд, новый миллениум» винит глобальную индустрию в стремлении «прибрать к рукам» мало-мальски продаваемую независимую кинопродукцию и полностью вытеснить все остальное, но с художественной точки зрения и с учетом разнообразия каналов циркуляции кино все оказывается не так однозначно). Цитируя Эльзессера и соглашаясь с ним, можно сказать, что «иерархическая модель, которая имплицитно связывала режиссера как автора, Арт-Синема как высокую культуру, и нацию, представленную посредством

своих артистов расширяющимися, но концентрическими кругами, — эта модель должна быть пересмотрена, если мы хотим понимать современные реалии европейского кино в их собственных категориях. Аналогичная ревизия требуется в отношении бинарной оппозиции, видящей Голливуд непримиримым антагонистом европейского кинематографа». ⁵¹ Увидеть европейское кино не в качестве верховного арбитра вкуса и вершителя судеб кинообраза, но как всего лишь один фрагмент разнообразного, содержательно и формально насыщенного мирового кинематографа (к тому же, фрагмент, находящийся, как справедливо отмечает Эльзессер, в состоянии нешуточного кризиса идентичности и кризиса всей образной системы) — значит, пожалуй, найти способ взгляда, адекватный актуальному состоянию предмета, претерпевшего в последние два десятилетия существенные изменения.

Что может быть общим итогом для текста о событиях, исхода которых мы не знаем, и о методах, которые всем нам придется изобретать в соответствии с задачами объяснения новизны, на каждом повороте требующей переоформления всей кинематографической картины мира? Наверное, очередная констатация того факта, что ускользающий объект *cinema studies* сегодня уже достаточно широк, чтобы вместить в себя устремленные в будущее дигитальные образы «Аватара»; «аналоговую» изобретательность синефила Квентина Тарантино, по-прежнему употребляющего весь блеск своего таланта на производство культовых мгновений, заставляющих наше сердце биться чаще от неподдельного аффекта кинематографического удовольствия — но побуждающих нас все же делиться друг с другом этими мгновениями в YouTube; новые платформы для реализации коммуникативного образа в сообществах всемирной сети; складывающуюся на глазах культуру просмотра серийных повествований, и множество других вариантов различных кинематографических культур — кинематографических в своей основе, хотя не всегда с точки зрения узко понимаемых медиа. И конечно, хочется надеяться на то, что *cinema studies*, как бы они ни назывались, по-прежнему будут стремиться соответствовать разнообразию и силе воздействия на нашу современность этого непростого устроенного объекта.

⁵¹ Elsaesser T. *European cinema: Face to face with Hollywood*. Amsterdam UP: Amsterdam, 2005. P. 491.

Samutina, N. Troubles with both parts of the notion: cinema studies and their vanishing object : Working paper WP6/2010/05 [Text] / N. Samutina ; The University – Higher School of Economics. – Moscow: Publishing House of the University – Higher School of Economics, 2010. – 44 p. – 150 copies.

The author analyses different theoretical perspectives on the most important changes in contemporary cinema, paying principal attention to the transformations which are relevant to the main goals and the status of cinema studies itself as a research field. The mutation of the object of cinema studies is a starting point for this analytical observation. The crucial changes discussed in the text are: the transition to digital cinema; the diversification of the film distribution and, what is equally important, of the viewer's reception in new media; the narrative crisis produced by the new technologies; and the decrease of the European Art Cinema influence on the world cinema map.

Препринт WP6/2010/05
Серия WP6
Гуманитарные исследования

Самутина Наталья Владимировна

**Слово из двух проблемных частей:
киноисследования 2010-х о своем ускользающем объекте**

Зав. редакцией оперативного выпуска *А.В. Заиченко*
Корректор *Е.Е. Андреева*
Технический редактор *О.А. Иванова*

Отпечатано в типографии Государственного университета –
Высшей школы экономики с представленного оригинал-макета
Формат 60×84 1/16. Бумага офсетная. Тираж 150 экз. Уч.-изд. л. 2,5
Усл. печ. л. 2,6. Заказ № . Изд. № 1328

Государственный университет – Высшая школа экономики
125319, Москва, Кочновский проезд, 3
Типография Государственного университета – Высшей школы экономики
125319, Москва, Кочновский проезд, 3
Тел.: (495) 772-95-71; 772-95-73