

Юрій ІЛЛЕНКО



ПАРАДИГМА КІНО

ЧАСТИНА ТРЕТЯ. УНІВЕРСУМ ЕКРАНА.

В сорока сімох скалках голограми.

Кінорежисура як мистецтво і ремесло.

«універсум» — всесвіт як цілісність чи множинність світів.

«голограма» — об'ємне зображення, отримане способом запису просторової структури світлової хвилі. Якщо розбити скло з записом голограми, то кожна скалка відтворить ціле зображення.

1. Скалка третя:

Світ любовно випасає череди своїх священних корів.

Великі неприємності чекають на того, хто необачно наблизиться до сакральної череди, щоб подоїти якусь із корівок, покусити теплого молока.

Його, немов вовка, зацькують собаками і здеруть із нього шкуру.

2. Скалка двадцять перша.

ЧЕРЕДИ
СВЯЩЕННИХ
КОРІВ
КІНО

Є й у кіно свої священні корови. У найдебелішій із тривідерним вим'ям, нерухомої в своїй коров'ячій монументальності, кличка: «Рух».

У Голлівуді навіть саме ім'я кіно ледве відрізниш за найменням від руху: *move* — *рух*, *movie* — *кіно*.

Різниця в одній літері — «І».

Ще кіно називають рухомою фотографією.

Воно й було народжене ідеєю оживити фотографію.

Наділити нерухомість рухом.

Але ж бо, фотографія так і залишилася нерухомою. Нерухомою фотографією нерухомої корови.

Фотографії в кіно розмножились, немов кролі в Австралії, та при цьому вони залишилися хоча й різними, та все ж нерухомими фотографіями.

У фільмі стандартного розміру на 90 хвилин біля 130 тисяч фотографій.

Це все різні фотографії, і немає жодної однакової.

Ви тримали коли-небудь у руках кіноплівку?

Вони усі смертельно нерухомі ці кадрики на кіноплівці.

Рух не має стосунку до самих фотографій. Він десь у іншому місці, в іншому просторі, він переховується між ними, за ними, поза ними, а може, і взагалі його немає ніде.

Можливо, це плід нашої уяви.

Схоже, що цей рух — не зміна положення об'єкта у просторі, а послідовна зміна просторів.

Двадцять чотири різних простори за секунду створюють ілюзію руху, якого немає у жодному з цих двадцяти чотирьох закарбованих просторах.

MOVIE — це ілюзіон MOVE.

КІНО це ілюзіон РУХУ.

Зміна просторів — балаганний фокус сінематографа, запозичений у життя.

Простір, який сприймаємо ми (так просто), — це всього-навсього звалище закам'янілостей часу.

3. Скалка тридцять третя:

КРАПЛЕНА
КОЛОДА
КАДРІВ

Балаганному фокуснику потрібно виготовити якомога більше просторів, зафіксувавши їх в малюнках чи фотографіях,

і шпурнути цю колоду кадрів перед враженим оком глядача зі швидкістю, при якій глядач не встигне розрізнити підміни карт. Це вже спритність рук, мистецтво фокусника, техніка кіно.

І виникає повна, запаморочлива ілюзія руху.

За це, безумовно, можна і треба брати гроші.

За ілюзію руху.

За втілений образ руху.

Руху, якого в природі, скоріш усього, немає.

(Я ж казав, що варто лишень пильніше глянути на якусь із сакральних корів, як почнуться неприємності: корова цілком може виявитися чимось зовсім іншим — літаючим сонечком, табуреткою чи взагалі якоюсь умовною геометричною фігурою...).

Те, що ми називаємо реальним світом, сприймається нами так само, як фокус у балаганному трюці «сінема» з крапленими картами.

І в житті ми бачимо не рух, а окремі статичні картини, так і хочеться сказати «кадри».

Око людини влаштоване таким чином, що зображення виникає у мозку, якщо подразнені світлом мінімум три світло (кольоро) чуттєвих датчики сітчатки, які лежать поруч, на дні (кадрі-екрані) очного яблука. Але подразнення не може утримуватися постійно, рецептори спрацьовують, подразнення гасне.

Порційне спрацювання рецепторів просто фізіологічно відображає і пристосоване до порційної (квантової) природи світла.

Щоб зображення виникло в мозку, необхідне подразнення трьох свіжих рецепторів тим самим світловим потоком.

І тоді очне яблуко робить різкий мікрорух, підставляючи під промінь світла вже інші датчики. Мікронний зсув променя, сфокусованого на сітчатці кристаликом (об'єктивом), — і картинка закарбовується і передається в мозок.

Та це вже інша, не попередня картинка. Але й ця перша, і ця наступна — обидві картини нерухомі.

Мускули, що зусебіч утримують очне яблуко, безупинно скорочуються, пульсують, пересуваючи кристалик, кожного разу під нову, хоча ледь-ледь, але іншу картинку світу.

В силу відмінності цих картинок, і тільки тому, виникає в мозку ілюзія рухомого зображення.

Щоб виникла ілюзія руху, необхідна зміна картинки на іншу картинку. Дві чи більше двох наступних цілком ідентичних картинок ілюзію руху не створять.

Обріжте м'язи, зруйнують цей «стрічкопротяжний механізм» ока і світ зупиниться в нерухомості й погасне на екрані вашої сітчатки. Не дай, Боже, такому статися, але зображення можна відновити вже не за рахунок мускульної пульсації, а скануючи простір постійним вертінням голови зі знерухомленим очним яблуком. На екрані вашої свідомості тоді виникне фантастичний світ, в якому текучим стане простір, як годинник на картинах Сальвадора Далі, а рух буде нерухомим, як пороги в бурхливій гірській річці текучого простору.

Орієнтація в просторі стане неможливою.

Траєкторія руху — це набір статичних положень об'єкта, закарбованого в просторі.

Один об'єкт ніяк не може виявитись одночасно в двох різних точках простору.

Він завжди тільки в одній. Між його двома сусідніми положеннями в просторі завжди існує зазор, цезура, пауза, його відсутність. Зазор можна витончити як завгодно, але він все одно не зникне.

В цьому зазорі, схоже, і гніздиться монстр, який пожирає простір: рух.

4. Скалка друга:

Іконостас ХХ століття

Рух характеризується швидкістю. Схоже, що з усього сонму характеристик, що вживає людство щодо всього спектру явищ світобудови, до всього сущого, *швидкість* найбільш шанована.

Вона (швидкість) винесена на іконостас, на найвидніше місце на приладному щитку вашого автомобіля.

На спідометр.

Знак «Km/h» за частотою вживання вже далеко залишив позаду знаки хреста, зірки чи напівмісяця.

Без сумніву, спідометр — іконостас сучасної людини. Єдина характеристика, яка висвічується на процесорі ва-

шого комп'ютера, — теж швидкість, але вже у мегагерцах.

Господь поклав межу швидкості пересування людини фізіологією людського організму. Порушення цієї межі виявилось смертельно небезпечним.

ОСЬ ТУТ ВСЕ І ПОЧАЛОСЬ.

Порушники межі швидкості стають героями людства. Гагарін осідлав космічну швидкість, що дозволила людині вирватись із полону земних швидкостей. Але й там, за межею, покладено Господом абсолютну межу швидкості взагалі — швидкість світла, тобто його *власна Господня первісна швидкість*.

Той, хто обжене світло, порівняється на хайвеї світобудови з Самим Богом. Сам стане Богом, тільки навряд, чи сам про це дізнається, він буде анігільований господньою службою ГАІ (Господня Авто Інспекція).

Та все ж, оскільки ми створені за Подобою і Образом Божим, то швидкість світла дарована й нам, але тільки в позамежжі, в трансценденті, в просторі уяви. Це вона дражнить нас, манить і змушує тиснути на акселератор вимислу.

Погоня — це головний сюжет і улюблена гра людства.

Погоня за швидкістю — це історія цивілізацій.

Загибель цивілізацій завжди пов'язана з перевищенням дозволеної швидкості. Образно кажучи, вони завжди поспішали сісти в машину, швидкість якої була їм ще не підвладна, та й дороги у всі часи були вимощені минулим.

Швидкість світла стала *інструментом і матеріалом* в єдиному з мистецтв, в кіно.

Маючи в руках такий інструмент, таке диво, не є трудністю миттєва зміна простору. (От, виявляється, чим краплять ту заповітну безпрограшну колоду кадрів сінема: звичайним світлом).

Єдиний простір, де дозволено урівнятися в швидкості з Богом, це простір мистецтва.

Тому земна характеристика швидкості, як «км/год» («km/h»), в кадрі втрачає свій сенс.

У русі в кіно інші характеристики, аніж швидкість, виміряна у відрізках відстані за одиницю часу.

Уявлення про швидкість дано в кінематографі як екранний образ.

Константою швидкості в кіно є точна відповідність показової частоти зйомки і показової частоти проекції. Порушення цієї рівноваги в той чи інший бік дає в руки режисера чудовий інструмент управління рухом на екрані. Від повної зупинки («стоп-кадр»), коли частота зйомки дорівнює нулю (тобто простір залишається один і той самий), а частота показу — будь-якій стандартній частоті, до сомнамбулічно плавних, уповільнених рухів чи гротескно миготливих рваних стрибків через фазу — все у владі режисера.

Проте, це сильнодіючий засіб, скоріше шокотерапія, аніж граматика.

Основним мірилом швидкості слід визнати частоту змін простору всередині мізансцени.

Якщо уявити собі мізансцену у вигляді палки браунгшвейгської ковбаси і повільно нарізати її тоненькими шматочками, то кожен із цих шматочків-просторів повинен бути виготовленим так, щоб, узятий окремо для сендвічу, він був також чудовою браунгшвейгською ковбасою, а не тільки вся палка вцілому.

Мізансцена повинна бути пророблена так, що, будучи розчленованою під час знімання на окремі шматочки-кадри, кожен із цих зрізів-просторів має являти собою повноцінно пророблений новий простір.

Інакше кажучи, мова йде про економне використання екранного часу.

Щільність інформації на рівні кожного кадру забезпечує якісний рух.

Тільки тоді зміна простору з частотою зміни кадрів дасть ефект повноцінного руху — фізично-чуттєвого, ментального, емоціонального, уявного, міфічного.

Між двома незмінними просторами рух не виникає.

Це «стоп-кадр» — портрет смерті.

Орієнтація на кадр при роботі мізансцени передбачає і орієнтацію на частоту зміни кадро-простору.

Режисерський «жест утворює простір, утворюючи в ньому натягнення і тим викривлюючи його»(1).

Мізансцену треба було називати любовно: *добре темпорованим простором*.

Нехай вас не бентежить мішанина гастрономічних і музичних термінів. Я, чесно кажучи, запозичив цю вільність у самого Вольфганга Амадея Моцарта: «Коли я буваю на одинці з собою, — говорив він, — і буваю в доброму стані духу, коли я, наприклад, подорожую у вагоні, чи гуляю, чи не сплю вночі, тоді народжуються у мене музикальні думки рясно і найкращої якості. Звідки і як вони приходять до мене, цього я не знаю, та я тут і ні причому. Які мені спадають на думку, ті я й утримую в голові й наспівую їх про себе. Як мені в кожному разі говорили це інші. Якщо такий стан продовжується далі, то одна думка приходиться до мене слідом за іншою, так що варто б мені вжити крихітне зусилля, щоб приготувати паштет із звуків, за правилами контрапункту, інструментування і тому подібного...»(2).

Паштет зі звуків і кілька палок ковбаси салями — ну чим не рецепт кіношедевра?

Виходить, що **кіно** — це всього лиш **паштет із звукових і зримих просторів за рецептом Вольфганга Амадея Моцарта** і нічого більше.

Втім, не будемо тиснути на акселератор, звукові паштети далеко попереду, а тепер зменшимо швидкість і зробимо різкий поворот, щоб освоїти рухом зовсім інший простір.

5. Скалка сімнадцята.

Блефуючий простір

Око як апарат зорового сприйняття послужило прообразом (чи зразком) для створення кіноапарата: кришталік — прообраз об'єктива; сітчатку замінила світлочутлива плівка із зернами світлочутливого бромистого срібла, замість світлочутливих колбочок і паличок; мускулатура очного яблука перетворилась у стрічкопротяжний механізм, який підставляє під потік світла все новий і новий кадр; згасання подразнення на рецепторах інспірувало винахід заслінки для світлового потоку, яка крутиться, і яка в кіноапараті ледь не головна деталь і називається обтюратором.

А більш нічого путнього в кіноапараті й немає, суцільні

шестеренки, зубці й барабани, це я вам кажу, оператор фільму «Тіні забутих предків».

Художники, скульптори, архітектори першими виявили, що простір блефує, що в нього немає руху.

Що він принципово знерухомлений.

Потім це науково засвідчили геометри. В будь-якій геометрії (евклідовій, рімановій, лобачевського) є повний опис простору, але в ньому немає місця для руху.

Простір не може й помислити про рух.

Рух, так само, як і час, категорія надпросторова. Якщо їх і можна виявити в просторі, то хіба у вигляді закам'янілостей, у вигляді матриць, відбитків чи кліше, залежно — майбутній це час чи минулий.

Ось свідчення великого Бернгардта Рімана від 1854 року: «Якщо у випадку дискретного (перервного) багатоманіття підстава визначення міри полягає уже в самому понятті цього багатоманіття, то для неперервного (читай — руху) воно повинно прийти ззовні... повинно бути розшукано **поза** багатоманіттям у діючих і в'яжучих його силах».

Вже хто-хто, а Ріман про властивості простору знав усе. Треба вірити Ріману. Якщо б ми могли проникнути в «об'єктивний світ», все ще недоступний нашій свідомості, й потримати його в руках, як ми тримаємо плівку під час монтажу, ми пересвідчились би, що світ влаштований за принципом кіноплівки: він складається з дискретних статичних порцій (квантів?), і не виявили б у ньому ніякого руху.

Хоч що хоч — немає руху.

Десь там, на межі свідомого і об'єктивного, в практиці кіно відбувається підміна способу осягнення об'єкта на сам об'єкт.

Рух стає об'єктом, змістом і єдино мислимою формою (action, action & action), замість призначеної йому зверху ролі — універсального способу виразності.

Продовження буде.

Переклад з російської.

1. П.А.Флоренский. «Анализ пространственности и времени», «Прогресс», М., 1993, с.56.

2. К.Дю-Прель. «Философия мистики». Спб., 1895, с.96.



Згадаймо

Вадим ЧУБАСОВ

УЧИТЕЛЬ

ПАМ'ЯТІ ВІКТОРА БОРИСОВИЧА КІСІНА



В усьому і для всіх він був Людина.
Вже не побачу рівного йому.
В.Шекспір. «Гамлет»
(переклад Л.Гребінки).

4 квітня йому б виповнилося шістдесят п'ять.

Цього весняного дня в одній з аудиторій лаврського корпусу кінофакультету (вже «традиційно» позбавленого світла) — аудиторії, у якій він працював до останнього дня життя, — зібралися учні, друзі, колеги... Зібралися відзначити ювілей, обмінятися спогадами, просто поговорити. І, як сказав тоді ж Микола Мерзлікін, випити «за здоров'я нашої Пам'яті». Сам же «винуватець урочистості» Віктор Борисович Кісін «запізнився» на цю товариську вечірку на сім місяців...