

Наталья САМУТИНА

РАННЕЕ КИНО КАК ТЕОРИЯ НАСТОЯЩЕГО

1

Одна из характерных черт сегодняшних медиа—это колоссальная скорость распространения нововведений и наша стремительная к ним адаптация, а также высокая степень нашего пользовательского участия в их развитии с самых первых этапов, в том случае, конечно, когда нововведение отвечает важным потребностям современных обществ¹. Среди пользователей Интернета мало сегодня найдется людей, не знающих, что такое YouTube—самый популярный, демократичный и простой в использовании Интернет-портал для циркуляции любительского видео, созданный в 2005 году. Система YouTube устроена таким образом, что любой короткий (пять-десять минут) материал, не защищенный копирайтом: от фрагментов фильмов, телепередач, музыкальных видео, показов мод и до домашней съемки и личных фотографий,—может быть размещен любым пользователем, любым же пользователем просмотрен и даже внесен на отдельную страничку в свои «фавориты» или в один из самостоятельно сформированных плейлистов. Ролики на YouTube не существуют в изоляции: все они открыты немедленным публичным реакциям, вплоть до перемонтирования и переозвучки, они участвуют в различных конкурсах и рейтингах, их число непрестанно множится, и вместе они формируют пеструю современную ярмарку кинообразов, к которым пользователь получает доступ в относительно новом мультимедийном и интерактивном режиме². В YouTube не редкость сочетание в одном ролике разных типов медиа, например, мультимпликации и фотографий, фрагментов фильмов и повседневной съемки, да и сами YouTube'овские ролики тоже легко отправляются в плавание по другим Интернет-источникам, когда их переносят, к примеру, в блоги, сопровождая комментариями или вы-

страивая из них содержательную подборку, отвечающую определенной логике автора-составителя. Постараюсь коротко описать две такие подборки, ставшие отправной точкой для моего исследования.

Первая подборка—это самые популярные ролики 2007 года, номинированные и победившие в конкурсе «YouTube Video Awards 2007»—предельно демократичном, всеобщем голосовании пользователей этого ресурса. Номинаций в 2007 году было двенадцать, в каждой из них оказалось представлено по пять коротких фильмов. Все представленные и победившие видеоролики чем-то особенно хороши, немножко превосходят средний уровень в своей категории—хотя в глаза бросается и безусловная, подчеркнутая репрезентативность победившего материала. Так, в ролике «Смеющийся ребенок» («Laughing Baby»), другое название—«Итан хохочет», победивший в категории «милых» видео («adorable»), демонстрируется смех ребенка, разрывающего пополам листок бумаги, поднесенный ему отцом,—и это всего лишь один довольно «милый» ребенок из сотен «милых» детей, чей смех и улыбки записали на камеру и выложили в YouTube их гордые родители. Награжденный сюжет в категории «свидетельство» под названием «Невероятное торнадо», снятый группой профессиональных «охотников за ураганами» (stormchasers),—один из множества роликов с изображением торнадо, града, ураганов и цунами, свидетелями которых то расчетливо, то абсолютно случайно становятся люди с видеокамерами в руках. Итак, ребенок полторы минуты хохочет перед камерой—это и есть предмет и сюжет фильма. «Охотники за торнадо» не могут сдерживать криков восхищения при виде завораживающего природного зрелища, принимают меры предосторожности—и в то же время стараются подобраться к торнадо поближе и поймать как можно более выразительный кадр. В номинации «милое видео» мы видим еще кошку, три минуты играющую на пианино. В номинации «спорт» можно посмотреть на неожиданный неправдоподобно высокий прыжок с места вверх в исполнении спортсмена-штангиста и на то, как скейтбордист катается в чаше, переполненной воздушными шариками. В номинации «комедия» побеждает скетч театра кукол-перчаток, веселая и немного циничная пародия на «Гарри Поттера» под названием «Мистическое тиканье». В номинации «креатив»—игра тетрис, где вместо привычных разноцветных шариков вставлены человеческие фигурки, вырезанные из фотографий. Один из роликов в этой же номинации показывает нам человека, поющего перед камерой песню сначала задом наперед, а потом в естественном режиме, под сопровождение лопающихся и «чудесно восстанавливающихся» воздушных шариков. Не сомневаюсь, что большинство читающих этот текст имели возможность когда-нибудь видеть один из ранних фильмов братьев Люмьер «Разрушение стены», который был, как утверждают историки, по ошибке пущен во время показа задом наперед, отчего целехонькая стена «собралась» из пыли и обломков на глазах изумленных зрителей. Люмьеры оценили этот эффект и всегда включали в программы показов этот фильм дважды: сначала в прямой, и затем сразу же в обратной проекции.

Но вернемся в современность. Номинация «инструкции»: приятный молодой человек объясняет, обращаясь с экрана к зрителям, как собрать

кубик Рубика («магия и ее полное разоблачение»). Номинация «короткий фильм»: побеждает социальная драма, где девочка рассказывает нам свою историю от первого лица, но уже на втором месте располагается ролик, опять выстроенный по принципу люмьеровского «разрушения стены»: двое рэперов сначала здороваются, а потом прощаются зеркальной серией танцевальных жестов. Ну и так далее. Миллионы людей по всему миру (судя по статистике YouTube, один только ролик «Итан хохочет» был просмотрен с момента своего появления в сети и до сдачи этой статьи в печать около 27 миллионов раз, к нему оставлено 32 тысячи комментариев, и обе эти цифры ежедневно растут) снимают, смотрят и голосуют «за»—а значит, можно утверждать, любят, хотят видеть и умеют ценить то, что представляют нам эти, как правило, совсем простые в исполнении, дешевые, технически непритязательные фильмы, которые и фильмами-то назвать получается с некоторым усилием—настолько они далеки от современных профессиональных продуктов кино как индустрии развлечений. То есть люди любят, хотят видеть и умеют ценить несколько определенных составляющих кинематографического зрелища, которые я и предполагаю сделать предметом обсуждения в своем тексте—набор характерных черт, отвечающих потребностям современного зрительского восприятия, позволяющих поставить в центр внимания актуальную антропологию зрения.

Среди этих характеристик, прежде всего, особая темпоральность кинематографического события, показанного нам в YouTube: его стремительный характер, его неподдельная уникальность (эффект присутствия «здесь и сейчас»), наличие параметров свидетельства (событие регистрируется на камеру, причем заведомо воспринимается как подлежащее этой регистрации) и потребность свидетеля разделить опыт события с потенциальным сообществом зрителей (наблюдателю торнадо одинаково важно и увидеть торнадо «вживую» самому, и заснять это мимолетное единичное событие, вместе со своей реакцией, на пленку, выложить в Интернет, насладиться восторженными комментариями). Затем, «магическая», иллюзионистская составляющая события, в сочетании с обязательным требованием простоты трюка, его подчеркнутой кустарности. Технически сложным спецэффектам нет места в этом пространстве, где симпатии зрителей отданы простейшим решениям и предполагают доверие к любой самой высокой степени условности, готовность принимать правила игры уличного балагана, цирка, или радоваться самым базовым кинематографическим приемам, помещенным в ситуацию остранения, словно бы изобретенным впервые как какое-то особенное средство воздействия (в этой роли часто выступает замедленная съемка или трюковый монтаж с исчезновением предметов). Главное, чтобы в результате был спровоцирован вздох изумления или хохот—любая резкая реакция разрядки. И неожиданность, которая эту реакцию провоцирует, организуется тем вернее, тем эффективнее, чем более элементарны первоначальные условия. Требование простоты, обусловленное и технически, и экономически, и социально (Интернет и любительская видеосъемка—средства повышенной социальной доступности, они не предполагают серьезных барьеров по овладению своими языковыми возможностями, а технические средства, обеспечивающие их функционирование, непрерывно раз-

виваются и дешевет) приводит также к тому, что зритель YouTube'овских роликов словно «подписывает согласие» на возвращение к самым ранним стадиям развития кинематографического языка: значительная часть роликов, оказавшихся в числе победителей конкурса,—и вообще огромная часть роликов, функционирующих в YouTube, если речь не идет о фрагментах профессиональной продукции,—снимаются неподвижной камерой или же с рук, когда камера резко дергается, сбивая изображение; само изображение может быть очень невысокого качества. На фоне этого соскальзывания кинематографических средств в «первоначальную простоту» любой прием начинает восприниматься как прием многократно усиленный, а неожиданная оригинальность одного монтажного стыка на весь фильм существенно перевешивает по произведенному эффекту все то, что мог бы продемонстрировать в заданном формате чуть более продвинутый монтажёр.

Наконец, последняя группа существенных характеристик может быть обозначена как обращенность к всегда присутствующему в самих условиях события сообществу, как подчеркнутая видимость для других и того, кто снимает, и того, кто смотрит (комментирует, пользуется предложенной инструкцией, переозвучивает или монтирует материал по-своему). Сосуществование в YouTube демонстратора фильма (трюка) и зрителя в их обоюдной видимости изначально опирается на многообразно предзаданные условия соучастия, если не сказать солидарности. Это и солидарность в интересе к частному пространству других людей, готовность подивиться чужим достижениям, оценить песню или акробатический номер, похвалить карнавальный костюм, серию комиксов или пирог; солидарность в общей страсти, ведущая к созданию сообществ фанатов музыкальных групп, фильмов, тех или иных хобби, таких как паркур или съемки гор; солидарность в смехе, которая подкармливается тысячами выложенных в YouTube «приколов» и дурачеств собственного и чужого производства; солидарность в бесплатных советах, бескорыстной помощи, частично завязанная, разумеется, на возможность стать популярным, которую YouTube, как средство массовой коммуникации, потенциально обеспечивает каждому,—но эту мотивацию нельзя назвать ни единственной, ни даже основной. Это и солидарность в равенстве возможностей, отсюда такая востребованность самых простых и вместе с тем оригинальных решений—здесь задействовано утопическое качество аудиовизуального пространства Интернета, фиксируемое не только в случае с YouTube, но и в случае тех же блогов или многочисленных чатов и форумов. Утопическая мотивация освобождения из-под контроля капитала, хотя бы частичного снятия с меседжа его коммерческой рекламной нагрузки логично соединяется с негативным отношением описанных пространств к понятию цензуры³, с их относительной вольностью, распространенностью в них черного юмора и всех видов «неполиткорректности», как в аудиовизуальном материале, так и особенно в ничем не контролируемых зрительских оценках.

По совокупности названных характеристик определить и описать это аудиовизуальное пространство мне кажется возможным в первую очередь с помощью понятия, которое станет ключевым в данной статье. Это понятие «кино аттракционов», введенное Томом Ганнингом в основополагаю-

щей статье «Кино аттракционов: ранние фильмы, их зритель и авангард»⁴ и в течение последних двадцати лет применяемое в западной кинотеории для характеристики раннего кино (1894–1908).

Зафиксируем, для начала, поражающее киноисследователя сходство между нарисованной только что картиной и картиной раннего кино—такой, какой она предстает сегодня, после двадцати лет исторической и теоретической работы с фильмами первого десятилетия XX века. Практически все, сказанное мною применительно к роликам в YouTube, сегодня используется в общепринятой характеристике раннего кино: его формы, его воздействия на зрителя, способов циркуляции в публичном пространстве,—и, что важнее всего, в характеристике той антропологической конструкции, которая в это кино вписана, тех способов зрения и восприятия, которые оно предполагает и производит, впервые делает возможными в конце XIX века. Именно киноантропология, одна из значимых областей антропологии визуальности, позволяет соотнести вопрос: «кто мы, современные люди и современное общество, есть», с вопросами о том, чему наш взгляд радуется и как мы вообще умеем смотреть, когда и как возникают почти не замечаемые сегодня, но глубоко укорененные социально и исторически, возможности зрения, посредством каких форм они реализуются, какие из них расцветают и какие подавляются в различных историко-культурных обстоятельствах. Настаивая с самого начала на заметном совпадении характеристик взгляда раннего кино и некоторых форм современного аудиовизуального пространства, я не даю окончательный ответ, но пытаюсь поставить вопрос, и это, с одной стороны, вопрос об условиях, создаваемых новыми медиа для кинематографической образности. С другой стороны, это вопрос о том, как мы сегодня смотрим, каким из своих потребностей позволяем реализоваться; это и вопрос о том, почему раннее кино «возвращается» к нам во многих формах после столетия существования и развития кинематографа. Как можно толковать эту повышенную востребованность аттракциона в новых медиа: и в широком смысле понятия «аттракцион», то есть «ненарративное зрелище», и в смысле узком—то есть смешное, удивительное или шокирующее зрелище «прямого воздействия», поражающее нас без долгой подготовки, быстро и эффективно, но при этом зрелище подчеркнуто простое, а также в значительной мере интерактивное и, как правило, обнажающее техническую природу использованного средства коммуникации.

У самого раннего кино практически не было выбора—и по тому, каким оно было, мы сегодня в значительной степени реконструируем культурное зрение конца XIX—начала XX века. Мы говорим об обучении зрителей современности и производстве этой современности с их непосредственным участием. Об индивидуальных прорывах⁵, коллективной инерции и коллективном же согласии на обновление конвенций. О глубоком культурно-антропологическом смысле таких феноменов как сопротивление введению подвижной точки зрения (как известно, камера в раннем кино практически не двигалась, если только ее движение не было обусловлено движением транспортного средства, на котором она стояла), или как мельесовский монтаж—когда пленка разрезается и склеивается заново гениальным изобретателем не для того, чтобы трансформировать простран-

ство и время привычным для нас сегодня способом, но для того, чтобы «обмануть» зрителя, сидящего в театре, реализовав трюк в рамках одной, неподвижной точки зрения⁶. Но сегодняшний выбор бесконечно более широк. Он совершается спустя столетие существования нарративного кино, в условиях, когда кинематограф одновременно является глобальной индустрией, стремящейся предопределять все возможные позиции и реакции на кинематографическое событие,—и основным поставщиком образов, или фреймов, для представления нашей современности. Сегодня в нашем распоряжении «мобилизованный виртуальный взгляд»⁷, предполагающий возможность без затруднений и, как кажется, без пределов расширять границы видимого, принимать и «присваивать» предельно технизированное зрение (вплоть до «взгляда» видеокамер наблюдения и боевых ракет, летящих к цели), регулярно наращивать скорость восприятия. Можно сказать, что в нашем распоряжении оказывается сам эффект скорости, ставший одним из ключевых эффектов развития современности—той скорости, о которой пишет Поль Вирильо, и которую Валерий Подорога определяет как часть поэтики взрыва, то есть аттракциона и спецэффекта как эксплозии, в прямом смысле (увлеченность киноиндустрии катастрофами, взрывами, моментами разрушения) и в смысле переносном⁸. У нас есть взмывающая над землей или погружающаяся на морское дно кинокамера, есть навык стремительной смены точек зрения с помощью стремительного же монтажа, есть различные приемы деконструкции взгляда, то есть дестабилизации и новой сборки зрительской субъективности (большинство этих приемов связаны с монтажными решениями), есть, наконец, технологические секвенции спецэффектов фантастического кино, последнее время уже преимущественно цифровой природы. Эти возможности в значительной мере формируют спектр аттракционов «большого» жанрового кинематографа, научившегося атаковать наше восприятие с помощью визуальных и звуковых волн не менее эффективно, чем раннее кино атаковало восприятие своих зрителей—что и позволяет современным киноисследователям анализировать цифровые спецэффекты современного Голливуда, пользуясь сравнением с аттракционами раннего кино, подчеркивая аналогичность эффекта воздействия на аудиторию⁹. Почему же этого недостаточно? Почему трюк и аттракцион, завоевывая себе все более прочные позиции в глобальной киноиндустрии, ищет и другие способы обозначить свое присутствие и с легкостью добивается нашего внимания практически в любой форме? О чем на самом деле рассказывает нам видеоролик «Итан хохочет»?

Желание увязать вопрос о современной антропологии зрения с проблематикой раннего кино обязывает меня посмотреть в том числе на то, как само раннее кино представлено в пространстве современной аудиовизуальной культуры. Прибегнуть и в этом случае к помощи YouTube целесообразно потому, что именно в этом пространстве, а также в Интернете в целом, мы можем сегодня получить самые полные и качественные сведения не только о спонтанном производстве аналогов раннего кино обычным зрителем, но и о восприятии им самим первых фильмов. Именно в YouTube и на любительских Интернет-сайтах раннее кино присутствует как объект относительно свободного интереса и как способ выстаивания определен-

ного рода высказываний (хотя необходимо оговориться, что процент пользователей, интересующихся ранним кино, ни в коем случае не сопоставим с процентом пользователей, задействующих в своих роликах и подборках основные свойства «кино аттракционов»)¹⁰.

Действительно, циркуляция раннего кино по традиционным каналам массовой коммуникации ограничена. Оно изредка показывается в музеях кино—как архивный материал, оно выпускается на видео и DVD в недешевых коллекционных изданиях, включается в образовательные программы—все это можно назвать местами специального, очень направленного (в том числе, направленного официальной теорией и историей) восприятия. В пространстве «высокой» культуры за ранним кино зарезервировано несколько небольших, но заметных мест. Оно периодически становится материалом для авангардных экспериментов и рефлексий авторского интеллектуального кинематографа. Тут можно упомянуть, например, режиссера Кена Джекобса, автора фильмов «Том, Том, сын волынщика» (1969) и «Razzle Dazzle» (2007), построенных на различной обработке раннего кино. Или Тео Ангелопулоса, сделавшего крохотный ранний фильм братьев Ма-наки основой своего эпоса «Взгляд Улисса» и сотворившего тем самым своеобразный темпоральный аттракцион¹¹. Или Мишеля Гондри, весело цитирующего Жоржа Мельеса и Уолтера Бута в короткометражках и полнометражных фильмах, особенно в «Науке сна», где главный герой развешивает свои картины по стенам офиса с помощью неведомой силы, в точности как «Дьявольский постоялец», а резво передвигающиеся по улицам картонные машинки становятся «реинкарнацией» «Автомобилиста». Или Тарсема Сингха, чей фильм «Падение» (в русском прокате «Запределье») представляет собой развернутую—под предлогом сказки—череду ослепительно ярких аттракционов, парад смешных и абсурдных, а порой страшных зрелищ, укорененных в самых простых культурных формах—цирке, парке развлечений, магическом театре, в раскрашенных от руки ранних фильмах. «История здесь просто обеспечивает рамку, в которой разворачивается демонстрация магических возможностей кино»¹²,—эту фразу, сказанную Томом Ганнингом о Мельесе (ее произносит немного другими словами и сам Мельес в своих мемуарах), можно легко применить к Тарсему Сингху или Мишелю Гондри. Стоит заметить, кстати, что «высокой культуре», требующей от кино в первую очередь традиционно понимаемой содержательности, бывает чрезвычайно трудно с этим смириться. На режиссеров-авторов, столь отчетливо отдающих предпочтение «мельесовской линии», она склонна обрушиваться с определенными социальными и эстетическими претензиями¹³.

Но давайте, наконец, посмотрим на вторую подборку роликов в YouTube, собранную в «фаворитах» уже лично мной,—подборку, которую можно было бы назвать «раннее кино возвращается». Ее основу составляет само раннее кино, которого в YouTube выложено на удивление много. Там присутствуют практически все самые известные фильмы пионеров кинематографа: братьев Люмьер, Жоржа Мельеса, Томаса Эдисона, Эдвина Портера, Джона Вильямсона, плюс изрядное количество редкостей, носящих, к тому же, очевидные следы самостоятельной работы зрителей с материа-

лом, попыток разобраться, с чем они имеют дело. Так, например, поклонники раннего кино выкладывают в YouTube как отдельную единицу просмотра двухсекундный фильм «Падающая кошка», составленный из хронофотографий Этьена-Жюля Марея, а также собирают в небольшие фильмки фотографии Эдварда Майбриджа: его знаменитых скачущих лошадей, играющих спортсменов и женщин с кувшинами. В YouTube широко представлены actualities¹⁴ самого разного свойства, они по-разному группируются и заявляются теми, кто их выкладывает: иногда просто воспроизводится логика ДВД, с которого взят материал, иногда же пользователи сами создают и обсуждают у себя тематические подборки, например «Нью-Йорк в начале XX века». Комментарии под роликами с ранним кино, то ироничные, то восхищенные, позволяют прямо зафиксировать основные эмоции, переживаемые по этому поводу современным зрителем.

Начать можно с того, что раннее кино массово определяется пользователями YouTube как «машина времени». Восторг и удивление, которые высказываются по его поводу, чаще всего бывают связаны не с «содержанием» фильма—оно скорее провоцирует традиционное умиление «наивным взглядом» ранних зрителей (в комментариях немало остроумных шуток по поводу простоты использованных в раннем кино приемов: так, например, под роликом Эдисона «Иллюзионист», состоящим в основном из подбрасывания вверх и исчезновения, а также трансформации—в результате монтажа, разумеется,—различных предметов, красуется реплика «о боже мой, как он это делает?»)¹⁵. Изумление, даже можно сказать шок, вызывает именно сам факт просмотра фильма, сама эта короткая и невероятно интенсивная встреча с «законсервированным временем»,—когда голова будто начинает кружиться от ощущения временной бездны, от достаточно редкой для современного зрителя возможности «заглянуть» на сто лет назад. Примечательно, что комментаторы устилают эту бездну сотнями примерно одинаковых реплик. Реплики про падающую кошку Марея звучат буквально так: «Это невероятно—заглядывать назад в прошлое!», «Эта кошка тысячу раз мертва, в самом деле... изумительно... 1890, башню сносит», а их авторы пускаются в забавные рассуждения о том, сколько поколений котят у этой кошки уже выросло. Реплики под самым первым фильмом братьев Люмьер «Выход рабочих с фабрики Люмьер» «догоняют и перегоняют» кошку: «Будто сидишь на поезде времени. Вот это ощущения»; «Все эти люди давно мертвы, и никто из них и подумать не мог, что 110 лет спустя другие люди будут сидеть у себя дома и наблюдать сцены их жизни в Интернете»; «А может быть, в 2108 люди переберутся в виртуальную реальность и уже оттуда будут смотреть наши видео в YouTube и говорить: “Вау! Эти люди из 2008! Все они давно мертвы, и никто из них и подумать не мог, что 100 лет спустя другие люди будут наблюдать сцены их жизни из виртуальной реальности!”».

Как бы ни поражало зрителей это погружение на несколько секунд в само время, они неизменно «остаются в курсе самого акта просмотра, возбуждения любопытства и его удовлетворения» (уже цитировавшаяся выше характеристика рецепции первого кино первыми зрителями). Сегодняшние зрители точно также оказываются вынуждены дистанцироваться от технического средства и размышлять о его свойствах. «Машина времени» ра-

ботает эффективно (в первую очередь, благодаря нашему знанию о фотографической, аналоговой, природе кино—на фоне повсеместного перехода к цифровому изображению), но она работает не как повествовательная форма вроде романа и не как виртуально воссозданная среда для погружения, но как минутное сцепление, как непродолжительное зрелище чуда, явленного нам посредством специфических возможностей техники, которые вдобавок незамедлительно обнажаются. Как аттракцион, по отношению к которому зритель занимает позицию участника заинтересованного, открытого прямому воздействию и помнящего о своем статусе и возможностях Интернет-пользователя. Акт просмотра раннего кино в Интернете, как мы видим, побуждает зрителя к рефлексии по поводу своего собственного положения, по поводу тех медиа, с которыми он в данный момент имеет дело,—и к перекидыванию еще одного мостика сравнения между ранним кино и современностью. Зрители видят себя в этот момент объектами взглядов—точно такими же, какими только что представляли перед ними танцоры, фокусники или обычные люди на улицах Парижа и Нью-Йорка конца XIX—начала XX века.

Кроме того, временной разрыв¹⁶ и возможность его обозначения/преодоления с помощью доступных медиа многократно обыгрывается в различных примерах самостоятельного обращения пользователей с материалом раннего кино, его обработки, «осовременивания» путем сопоставления с сегодняшними реалиями. Один из популярных вариантов—это подкладывание под ранние фильмы современной музыки, изготовление нарезок типа «Alternative Hip Hop Video», где танцовщицы *serpentine dances*, многочисленных этнических танцев или канкана из фильмов Люмберов и Эдисона забавно двигаются в ритме хип-хопа. Нарезки и коллажи с использованием раннего кино вообще достаточно распространены. Сюда же, с некоторыми оговорками, можно отнести все профессиональные видеоклипы, в которых использованы ранние фильмы или воспроизводится, цитируется, пародируется их образность—«This could be heaven for everyone» группы Queen, «Tonight, tonight» Smashing Pumpkins, «Us» Регины Спектор, ряд клипов авторства Мишеля Гондри. Фаворит профессиональных клипмейкеров—безусловно, Жорж Мельес: его образность не только смешна, трогательна и оригинальна, но и достаточно узнаваема массовым зрителем, чтобы быть использованной или процитированной в такой коммерческой продукции, как видеоклип. Разумеется, изначально видеоклипы производятся для ротации на музыкальных каналах, они не «принадлежат» YouTube. Однако они в YouTube широко представлены, и более того, именно там они становятся видими как объект нестареющих симпатий фанатов, а не только как более или менее успешный коммерческий продукт своего времени.

И в любительских обработках, и в профессиональных музыкальных видео, где изобразительный ряд чаще всего метафорически соотносится с текстом, с помощью раннего кино отыгрывается, то иронично, то серьезно, все тот же аттракцион с установлением и относительным преодолением временной дистанции. Тот самый «рай для всех», о котором ностальгически мечтает в своем последнем альбоме Фредди Меркьюри, и который восстанавливает для него в клипе режиссер Давид Малле через последни-

чество Мельеса, обнаруживается не собственно в самих фильмах Мельеса, но в их соположении с современным изображением и с современной музыкой. Поскольку именно это соположение устанавливает в рамках одного видеоклипа тот закон, с которым связано восприятие ранних фильмов современным массовым зрителем вообще: признание инаковости этих фильмов, нахождения их по какую-то другую сторону от того, что мы считаем «своим»,—и относительное, мгновенное, нередко производящее шок преодоление этой инаковости в рамках аттракциона. Причем последнее связано не просто со способностью сопоставлять образы раннего кино и выступления современных артистов, соединять их в одном медиа через ритм движений или общую рамку идеи (например, ностальгическая мечта о несбывшемся обещании рая). Важнее всего то, что в этом аттракционе мы сами можем быть помыслены как иные, другие для будущих других, как удивительно точно зафиксировал в комментарии неизвестный пользователь YouTube: через сто лет из «виртуальной реальности» такие же люди, как мы, точно так же с удивлением посмотрят на YouTube и на нас. Аттракцион с обнажением технологии через временной разрыв, который нам сегодня предлагает соединение раннего кино с YouTube, затрагивает одну из важнейших антропологических характеристик современности—наличие в диапазоне массовых представлений социального и даже антропологического другого, наличие возможности восприятия различия, получения человеческого удовольствия от различия и возможности обнаружения другого, в том числе путем смещения рамок зрительского взгляда в аудиовизуальных медиа.

В этой же подборке роликов раннего кино в YouTube собрано немало «кино аттракционов» совсем недавнего производства, нередко до мелочей совпадающего с фильмами первого десятилетия кинематографа и по форме, и по вызываемой эмоции. Сама логика, по которой подобный отбор может быть произведен, уже была заявлена при характеристике первой подборки, поэтому приведу просто несколько ярких примеров, важных для полноты картины. Во-первых, взрывы. Взрывы домов, мостов и любых крупных объектов привлекают особенное внимание, они уже стали целым специальным жанром, процветающим в любительском видео. Дополнительно стоит заметить, что взрыв достаточно известных объектов, таких, как казино «Stardust» в Лас-Вегасе (13 марта 2007 года), изначально и вполне официально оформляется властями города как аудиовизуальное представление, с фейерверками и обратным отсчетом на фронто́не здания—в расчете, в том числе, на эффект от массовой съемки. Фильмы об этом в YouTube содержат шум и крики гуляющей толпы, радостное ожидание, гул восхищенных голосов в тот момент, когда здание обрушивается на наших глазах—и сотни вспышек фотоаппаратов и работающих огоньков видеокамер, которые свидетельствуют о тотальной видимости происходящего и самих зрителей. Другой мой любимый фильм в подборке—это неудавшееся разрушение дома где-то в Америке. Напряженное ожидание и привычный крик при взрыве сменяются настоящим карнавальным хохотом зрителей за кадром—после того, как здание оседает на один бок, но не рассыпается в пыль. На этом фильм окончен, время вышло, как и когда последовало окончательное разрушение здания, мы не знаем—для нас все, как в ран-

нем кино, кончается нелепостью, «комическим избиением» (как называет Ноэль Бёрч самый распространенный способ концовки в фильмах рубежа XIX и XX веков), и юмористический факт неудачи, а также очевидная аффективная реакция на него окружающих, остаются единственным предметом и «смыслом» фильма (который посмотрело на момент написания этого текста более 65 тысяч человек).

Еще одна большая группа «аттракционов»—это видео очевидцев природных катастроф. Достаточно часто они не являются по-настоящему, по современным стандартам, зрелищными, особенно по сравнению с профессиональной съемкой, использованной в телерепортажах: так, страшное цунами 2004 года в Юго-Восточной Азии выглядит на этих видео как невысокая грязноватая волна, заливающая курортное побережье. Ценность таких роликов для размещающих их в сети, а также для зрителей, главным образом сосредоточена в самом факте присутствия на месте события, в возможности на несколько минут оказаться в шкуре свидетеля, что порождает противоречивые эмоции: сначала мы захвачены происходящим, замираем в предвкушении события и в предвкушении шока—а затем, как правило, переживаем некоторое разочарование, поскольку образ события редко совпадает с его образом в «больших СМИ», и «воображение катастрофы» (термин С.Зонтаг) не получает достаточной пищи. Комментарии под свидетельскими роликами полны негативных откликов, социальной критики, посторонних обсуждений.

Наконец, последняя важная группа в составе как изначального, так и современного «кино аттракционов» балансирует на грани между документальностью и вымыслом, смещает эту грань и делает ее саму предметом аттракциона—поскольку восприятие и раннего зрителя, и сегодняшнего Интернет-пользователя оставляет некоторое место для восхищения кинематографическим эффектом вне дихотомии «документальное/художественное». Мы не знаем в точности, как реагировал ранний зритель на фильмы вроде «Извержения вулкана на острове Мартиника» (1902) Жоржа Мельеса, сделанного на модели и раскрашенного потом в огненные цвета от руки—это является предметом споров. Том Ганнинг и его сторонники, подвергающие сомнению возможность автоматического применения современного критерия «реалистичности» к раннему кино, предполагают, что любые фильмы, будь то военная битва в тазу с водой или действительно заснятый променад страусов на Парижских бульварах, воспринимались зрителями в первую очередь и главным образом как эффектный трюк, и значит, таз с водой и Парижские бульвары были в некотором роде равны. Известно только, что с самого начала существования кино реконструкции подобного рода снимались во множестве, и не только Мельесом, хотя он особенно в этом преуспел, воспроизводя исторические события на моделях и в декорациях своей студии. Сегодня YouTube предлагает нам, наряду с этим мельесовским фильмом и вместе со свидетельскими съемками цунами и катастроф, еще один своеобразный вид зрелищ, которым тоже вполне мог бы гордиться Мельес: это реконструкции землетрясений на моделях, это взрывы игрушечных зданий, это симитированные катастрофы поездов. Кроме того, коллекция аттракционов в YouTube содержит и такой замечательный экземпляр, как съемка аттракциона студии Универсал «Землетрясение в метро».

Зрители аттракциона сидят в поезде и очень реалистично переживают все ужасы крушения вагонов, прорыва водопровода, пожара и т.д.—снямая это на видеокамеру. Затем изображение помещается в YouTube, и степень его реалистичности повышается еще сильнее—по гневным комментариям «это фальшивка!» под этим роликом можно предположить, что «фальшивость» его не представляется зрителям стопроцентно очевидной, зрелище предполагает некоторую возможность испуга, пусть и полусерьезного, с самого начала основанного на подозрении, что здесь что-то неладно. А вся эта группа роликов-аттракционов в целом предусматривает как получение удовольствия от балансирования на грани «реальности», от постепенного осознания факта реконструкции, так и удовольствие от действенности испуга в начале процесса разоблачения не так уж и сильно скрываемого «обмана».

2

Прежде чем перейти к характеристике тех существенных черт современности, которые позволяет нам разглядеть раннее кино, реинкарнировавшееся в YouTube, необходимо более подробно остановиться на том, что позволило нам увидеть подобным образом само раннее кино. Я имею в виду теорию кино аттракционов Тома Ганнинга¹⁷, одну из самых влиятельных «действующих» теорий в современных *cinema studies*—судя по изданиям последних лет, не теряющую, а только набирающую эвристический потенциал. Теория кино аттракционов, появившись в середине 1980-х, не только полностью изменила наше представление о первом десятилетии нового средства массовой коммуникации. Она позволила также по-новому поставить вопрос о соотношении зрелища и нарратива в кинематографе вообще, она сделала объектом повышенного внимания зрительское восприятие, его институциональные, технологические и культурно-антропологические условия (сам Том Ганнинг отмечает сегодня, что важнейший элемент теории аттракционов—это возможность фиксировать «другую конфигурацию зрительской вовлеченности»¹⁸).

Теория аттракционов закрепила заложенное ранее, прежде всего Ноэлем Бёрчем¹⁹, представление о радикальном разрыве—институциональном, формальном, эстетическом—между кино как техническим аттракционом, «движущимися картинками», которое видели как часть иллюзионистского представления первые зрители в кафе, на ярмарках и в мюзик-холлах, «между клетками с дикими зверями», по яркому (и исторически точному) выражению Жоржа Садуля²⁰, и тем кино, состоящим из длинных повествовательных (и закономерно практически сразу подцензурных) кинолент, которое приходили смотреть в никельдеоны на дневные сеансы жены рабочих-эмигрантов вместе с детьми, а на вечерние и воскресные сеансы сами эмигранты, нуждавшиеся в финансово и содержательно доступных развлечениях. Приходили по всей Америке, начиная примерно с 1911 года, и создали своими запросами и потребностями современный фильм как массовое, предельно понятное, мелодраматическое в основе, диететически замкнутое повествование с четко выделенными главными героями, что достаточно быстро привело к становлению института звезд. Понятие «аттракциона» как ненарративного зрелища, прямо адресующегося вос-

принимающему, с самого начала задается Ганнингом достаточно широко: он не только характеризует подобным образом раннее кино, но и намечает линию, по которой можно проследить за судьбой принципа «аттракционного» восприятия, подавленного в нарративном мейнстриме с его пассивным вовлеченным зрителем, но все равно сохранившегося в различных областях визуальной культуры, а то и прорывающегося в самых конвенциональных мейнстримных формах. Ганнинг видит его, прежде всего, в киноавангарде, увлеченном трюком и шоковым воздействием, нарушающем все пространственно-временные условности повествовательного кино и устанавливающим совершенно другие отношения со своим зрителем, а также в танцевально-музыкальных номерах голливудских мюзиклов. Достаточно быстро в кинотеории установилась тенденция понимать подобным образом все значительные антинарративные элементы, особенно в том случае, если автор текста задается вопросом о том, на какое восприятие рассчитаны и как адресуются зрителю те или иные составляющие киноизображения. Именно как аттракционы—как самодостаточные зрелища, приостанавливающие движение нарратива, непосредственно атакующие пороги зрительской чувственности и одновременно тестирующие технологические возможности кино, вплоть до обнажения его природы (что стало особенно ощутимым в первых полномасштабных экспериментах с нарративной 3D-кинематографией),—теория современной фантастики рассматривает продолжительные секвенции цифровых спецэффектов. Однако теория кино аттракционов и близко не получила бы такого научного резонанса без убедительной и качественной характеристики раннего кино, без аргументированной укорененности в исторической антропологии восприятия (в эту область существенный вклад внесла также Мэри Энн Доан со своей чрезвычайно влиятельной книгой «Возникновение кинематографического времени. Современность, случайность, архив»), иными словами, пребывая в статусе всего лишь эффектной метафоры.

Мне хотелось бы сделать предметом отдельного внимания не только редкий интеллектуальный потенциал теории раннего кино по версии Тома Ганнинга, но и ее особенное место в современных киноисследованиях—как образцового примера сочетания теоретического и исторического знания во благо обеих этих составляющих²¹. Похожими задачами—желанием прочертить интеллектуальную историю понятия «кино аттракционов» и обозначить возможности и пределы расширения термина в дальнейшем—руководствовались и составители сборника статей «Кино аттракционов: перезагрузка», выпущенного к двадцатилетию знаменитой статьи Ганнинга (1986)²². Один из основных вопросов сборника задает во введении его редактор Ванда Страуен: «Почему кино аттракционов стало такой успешной формулой, таким ключевым словом? Может быть, потому, что оно одновременно может обозначать конкретный период и внеисторический стиль, исторически укорененную практику кинопроизводства и универсальную практику производства фильма, которая появляется, исчезает и появляется снова, как циклический феномен?»²³ В другой форме эти вопросы всплывают тогда, когда авторы сборника начинают спорить о терминологии. Эта проблема выбора ключевого термина всего поля оказывает

ся совсем не надуманной, потому что выбор значимого понятия во многом определяет перспективу, в которой автор работы предполагает разворачивать свою исследовательскую логику. Цепочка содержательных возможностей выглядит так: примитивное кино—раннее кино—кино аттракционов.

Термин «примитивное кино», как почти единственный термин для обозначения первых фильмов до появления теории кино аттракционов, сразу стал со стороны ее авторов объектом справедливой критики. Оценочное понятие «примитивный» в работах большинства историков кино-традиционалистов прямо указывало на прогрессистское понимание кино-истории, свидетельствовало о недооценке особенного характера и уникального качества кино первого десятилетия или же, наоборот, работало на поддержание сентиментальных фантазий о «чистоте» и «наивности» первого кинематографического взгляда—фантазий понятных, и даже продуктивных, в сферах действия обыденного восприятия, например, при использовании фильмов Мельеса в видеоклипе группы «Queen», но непростительных для исторического знания, которому они, как правило, в корне противоречат. Раннее кино не было ни наивным, ни целомудренным, оно было относительно свободным от цензуры, фотографически качественным и технически изощренным—в рамках той традиции зрелищ и развлечений, которую увенчало своим появлением. «Простота» же его приемов находится в прямой связи с исторической и культурной спецификой его основного зрителя. По глубокому наблюдению Тома Ганнинга, «колоссальное развитие индустрии развлечений начиная с 1910-х годов и растущее признание ее со стороны культуры среднего класса (а также привыкание, сделавшее это признание возможным) с трудом позволяют нам осознать, какое освобождение популярное развлечение принесло в начале столетия... его свобода от сотворения диегезиса, его акцент на прямой стимуляции»²⁴. Соответственно, теория Ганнинга и Годро, изменив наше знание о раннем кинематографе и обозначив его пространство как «альтернативное», вписанное в иную культурную традицию, изменила и его «официальное название». Как пишет сегодня Андре Годро, «само использование понятия “раннее кино” <...> направляет взгляд историка, определяет его или ее подходы и окрашивает его дискурс»²⁵. Термин «примитивное кино» оказался, таким образом, серьезно дискредитирован, и даже сегодня достаточно провокационно выглядят редкие попытки его реабилитации, уже, впрочем, не оценочной, а содержательной. Так, Ванда Страувен в своей статье «От “примитивного” кино к “чудесному”»²⁶ напоминает нам именно о преимущественно трюковой природе этого пространства и о том, что нам имеет смысл говорить о «примитивном модусе репрезентации» не с точки зрения предшествования «институциональному модусу репрезентации», но с точки зрения его принципиальной альтернативности. Это должно позволить нам более внимательно относиться к характеру этой инаковости раннего кино, в том числе проецируя ситуацию на современные феномены, такие, как часто приводящаяся в пример «Матрица» и примененная в ней технология «bullet time». Соглашаясь с сутью этой аргументации, трудно, тем не менее, согласиться с необходимостью возвращения в научный оборот так сильно скомпрометировавшего себя термина, тем более, что неизбежно возникающие в

этой связи аналогии с «примитивами», как уже было сказано, исторически несостоятельны.

Чуть более сложная история возникает с понятиями «кино аттракционов» и «аттракцион», что стало особенно заметно после выхода книги под редакцией Ванды Страувен (хотя описанные ниже проблемы как раз для этого издания характерны в меньшей степени—его методологическая рефлексивность достаточно высока). Понятие «аттракцион» используется многими исследователями, и его значение варьируется от предельно содержательно-отвечающего духу и букве нашего знания об этой проблематике, до достаточно метафоричного и даже механистичного. Как правило, применение понятия «аттракцион» оказывается тем уместнее, чем более историчен и/или антропологичен подход автора. Например, как в том случае, когда Андре Годро и Николас Дюлак в своей статье «Вращение и повторение в сердце аттракциона: оптические игрушки и возникновение новых культурных серий»²⁷ рассказывают историю различных технологий производства зрелища, историю постепенного отделения носителей образов от проецирующего аппарата, и составляют что-то вроде каталога антинарративных эффектов, возникающих в разных аппаратах оптических проекций, предшествующих киноаппарату (закольцованность, повторяемость, характерная темпоральность настоящего времени, чистота презентации и отсутствие репрезентативных элементов, и т. д.) Или когда Вивиян Собчак задается философско-антропологическим вопросом о характере темпоральности современных аттракционов и делает вывод о том, что сегодняшнему восприятию соответствует не аттракцион-ускорение, как в начале XX века, в момент становления кинематографической культуры модерна, но напротив, аттракцион-замедление, переход от движущихся к почти неподвижным образам как бы «за порогом» скорости, дистилляция и новое обнаружение «сущности движения» на уровне «микротемпоральности»²⁸. Или когда Томас Эльзессер провокационно утверждает, что традиционная дихотомия нарратив/аттракцион уже не применима к новым условиям существования медиа-среды, где мы имеем дело не просто с кадрами или окнами, а, скорее, с организованными по-новому потоками информации и образов, формирующими в итоге тотальное окружение и новый тип диегезиса²⁹. Но содержательность использования понятия «аттракцион» существенно уменьшается по мере продвижения в области нарратологии, не выходящие за пределы интереса к устройству текста (там аттракцион оказывается просто характеристикой композиции или стиля), и переходит на уровень обычного сравнения, скорее менее, чем более, удачной метафоры там, где исследователи пытаются просто обозначить этим термином зрелищные элементы в современном кино, с дежурной ссылкой на Ганнинга в начале—как будто все остальное кино в течение столетия было категорически незрелищным. Отчасти во избежание этих нежелательных эффектов, но более всего ради сохранения в наших рассуждениях уникального культурно-антропологического содержания кинематографического пространства первого десятилетия, я стараюсь использовать в своем тексте оба эти понятия: и «кино аттракционов», и «раннее кино».

Потому что именно само раннее кино, в его уникальной специфике, становится в данном контексте аналитическим инструментом для понимания

современности, теорией современности в широком смысле и теорией настоящего как нашего сегодняшнего момента и как особого модуса темпоральности в смысле узком (о чем пойдет речь в завершение). Эта теория практически не может полностью состояться, если какая-то часть теоретически же обозначенных историко-культурных особенностей раннего кино будет в процессе рассуждений утрачена. Укорененность самого этого способа думать, этой «археологии масс-медиа» в результатах изучения первого десятилетия существования кинематографа неоднократно символически подчеркивалась как всеми причастными к разработке теории, так и их нынешними «биографами», в том числе с помощью регулярного упоминания «первособытия», послужившего главным толчком к пересмотру всего понимания раннего кино и историками, и теоретиками. Этим «первособытием» стала Брайтонская конференция Федерации изучения архивного кино, прошедшая в 1978 году. На этой конференции группе заинтересованных исследователей был показан большой массив имеющихся в архивах фильмов, произведенных между 1900 и 1906 годами. Как замечает Ванда Страувен: «Именно экстенсивные и систематические кинопросмотры радикально изменили (Старую) Историю Кино»³⁰. Но дело, конечно, не только в исторических событиях, пусть даже и Самых Первых,—дело в том, как и о чем позволяет строить рассуждения теория раннего кино именно в таком своем качестве. Ее неоспоримое достоинство видится мне в том, что она объединяет в себе потенциал теоретизации киноистории в разных временных промежутках, и, в первую очередь, на рубежах XIX–XX и XX–XXI веков, с потенциалом теоретизации современности в целом, выявления ее характеристик, антропологических свойств и напряжений, как константного, так и переменного типа.

Изучая устройство самого первого кино, мы можем, к примеру, как это делает скрупулезно исторически работающий Чарльз Массер³¹, покритиковать обобщения теории аттракционов Ганнинга и указать на то, что кино очень быстро, в течение нескольких лет, утрачивает свойство удивлять и шокировать с помощью кинематографического аппарата (что Ганнинг выделяет как базовое свойство раннего кино в целом). Кинематограф перестает быть «аппаратом Люмьеров» и становится отдельными фильмами несколько раньше, чем последнее время было принято думать, все же сохраняя при этом другие свойства «кино аттракционов»: отсутствие замкнутого диегезиса и прямую зрительскую адресацию, сжатую темпоральность трюка, неподвижность камеры и т. д. Что означает, с исторической точки зрения, необходимость выработки новой периодизации внутри самого раннего кино, слишком широко обозначенного Ганнингом как единый период с 1894–1895 до примерно 1906–1908 года. Но, вместе с тем, эта же самая дилемма отчетливо—и содержательно—просматривается во многих теоретических текстах, авторы которых задаются вопросом, что же такое, в сущности, аттракцион, как тогда, в первые годы существования кино, так и особенно впоследствии, на протяжении его истории. Есть ли это всегда прямая зрительская адресация, шоковый разрыв нарративной или диегетической связности, провоцирование незамедлительной зрительской реакции и радикальное обнажение таким образом действия кинематографического аппарата? Как же тогда быть со всей линией спецэффектов, не отменяющих

зрительскую погруженность в происходящее и не исключаящих также гораздо более растянутой темпоральности, напротив, даже склонных к «зависанию», к погружению зрителя в продолжительное состояние созерцания, в пространство воздействия комплексного аудиовизуального эффекта³². Напряжение между обнажением аппарата и его сокрытием в спецэффекте (аттракционе), между аттракционом-трюком и аттракционом-зрелищем, вполне можно назвать одним из самых значимых напряжений, осмысляемых в контексте теории кино аттракционов. К проблематике данной работы это также имеет непосредственное отношение, поскольку я сделала предметом своего внимания в первой части лишь одну из линий существования аттракционов в современности, намного меньше затрагивая вторую, ей прямо противоположную, но с ней же и прямо соотнесенную (то есть линию блокбастеров и фантастических фильмов, которые предполагают не только серии атакующих воздействий посредством света, звука, быстрого монтажа, но и возможность продолжительного созерцания спецэффектов как таковых, как это происходит в классическом эпизоде перелета за пределы бесконечности, созданном Дугласом Трамбаллом для фильма Стэнли Кубрика «2001: Космическая одиссея»). Можно охарактеризовать это напряжение как «спецэффект против трюка»—и утверждать, что в общей рамке кино аттракционов спецэффект и трюк взаимно дополняют друг друга и в исторической перспективе, и в актуальном поле воздействия современных аттракционов, будучи одинаково противопоставлены законам восприятия традиционного нарративного кино.

Значение теории аттракционов для восстановления исторической специфики раннего кино невозможно переоценить: с ее появлением раннее кино, можно сказать, впервые по-настоящему сделалось видимо. Его различие с кино современным (в том числе интуитивно обозначаемое массовым восприятием как ощущение «другого», к которому положено спускаться на машине времени) по большинству параметров было слишком велико, чтобы быть понятным без концептуализации всех этих параметров. Однако раннее кино, если можно так сказать, отплатило теории сполна, став уникальным пространством и эффективным инструментом для дальнейшей теоретической работы, и, прежде всего, работы по осмыслению самой современности через анализ введенных ею режимов визуальности, антропологических характеристик зрения. В контексте теории кино аттракционов раннее кино достаточно быстро стало осознаваться как еще одна—на самом деле, одна из центральных—«лабораторий современности», наряду с другими средствами «реструктуризации человеческого восприятия». Раннее кино полностью выявило в этой оптике свою специфику и свой переходный характер. Неудивительно, что накануне столетия кинематографа, в ситуации ощутимых изменений, происходящих в связи с появлением новых средств массовой коммуникации, с изменением природы самого кино, способов его циркуляции и т. д., исследователи провели немало аналогий между концом XIX и концом XX веков. Теоретически состоятельными, однако, при этом выглядят только те из них, где задействуется опыт раннего кино именно как комплексной ситуации восприятия³³—в работах, авторы которых не останавливаются на формальных аналогиях и, тем более, не рассуждают спе-

кулятивно о грядущем возвращении архаики (как легко было бы объяснить пристрастие зрителей YouTube к простеньким фокусам трагическим падением культурного уровня!), но задаются вопросом об антропологических конструкциях, предполагающихся кинематографом вообще и кинематографом в процессе трансформации в частности. Раннее кино помогает нам, таким образом, увидеть нас сегодняшних в ситуации изменения, из прошлого проливает свет на наше настоящее, и выступает как утопическое пространство различных возможностей, открытое теорией в прошлом ради размышления, в том числе, над возможностями настоящего.

Как уже говорилось выше, наиболее удачная работа, в числе прочих вопросов поставившая с помощью теории раннего кино и вопрос об антропологии современности, принадлежит Мэри Энн Доан. В книге «Возникновение кинематографического времени. Современность, случайность, архив» исследовательница задается вопросом об основных характеристиках современности (modernity). Их можно обозначить через проблематику становления нового восприятия времени, через анализ ставшего типичным для модерна противоречивого и конфликтного взаимодействия между рационализацией и случайностью: между стандартизацией, унификацией, необратимостью прирученного, взятого под контроль времени новой городской современности и необходимостью инкорпорировать в эту временную систему случайность, непредсказуемость, разрыв и шок, с самого начала вошедшие базовой индексальной составляющей в условия кинематографической (ре)презентации. Основной тезис Мэри Энн Доан заключается в том, что рационализация времени в процессе индустриализации и экспансии капитализма «сопровождалась структурированием случайности и темпоральности с помощью возникающих технологий репрезентации»³⁴—в первую очередь, технологии кино.

В доказательстве этого ей оказывает принципиальную поддержку именно раннее кино, взятое во всей полноте актуального знания о нем (хотя Мэри Энн Доан в дальнейшем подчеркивает несколько иные качества нового средства массовой коммуникации, чем Том Ганнинг и Андре Годро, и помещает кинематограф скорее не в контекст предшествующих ему зрелищ, а в контекст других современных ему дискурсов, производивших переформливание времени: статистики, психоанализа, физики и фотографических экспериментов Марей и Майбриджа). Появление кино осмысливается ею как появление уникальной возможности архивирования настоящего, что очень импонирует архивному импульсу, даже можно сказать, архивной страсти XIX века, но только архивируется в данном случае сам опыт настоящего, опыт присутствия «здесь и сейчас», во всей его случайности. «Значение кино в этом контексте заключается в его очевидной способности идеально репрезентировать случайность, обеспечивать чистую запись времени»³⁵, что особенно подтверждается расцветом жанра actualities: сотен дошедших до нас или просто обозначенных в каталогах фирмы братьев Люмьер и других фирм-производителей того времени фильмов, фиксирующих настоящее, его привилегированные и его самые обычные мгновения. С появлением первого кино всё в мире становится кинематографически видимым и всё потенциально подлежит съемке, причем не как серии отдельных момен-

тов, а как полноценное пространственное и временное движение. И если мы можем говорить в данном случае об аттракционе (Мэри Энн Доан не очень активно пользуется этим понятием, но зато она в похожем значении использует беньяминовское понятие шока), то это, в первую очередь, аттракцион всеобщей видимости и шок этой случайной видимости, довольно быстро упрятанный, инкорпорированный в сложившиеся системы темпоральности, не атакующий больше восприятие, а незаметно адаптирующий и определяющий его—и остающийся явным, распознаваемым во всей своей новизне только в кинематографе первых лет. Разрыв между ранним кино и кино нарративным, с точки зрения исследовательницы, оказывается существенным по линии обнаженное/скрытое, когда все симптомы освоения современности и производства ее новых темпоральных режимов кинематограф впоследствии «загоняет вглубь», как бы вытесняет в процессе развития своей основополагающей повествовательной формы: «Темпоральная случайность, которую равно приветствуют и Мельес, и Люмьеры, приручается путем инкорпорирования в жестко кодифицированную систему производства темпоральности, которая полностью поглощает зрителя»³⁶.

Разумеется, исследование Мэри Энн Доан не меньше, чем работы Ганнинга, побуждает обратиться уже к нашей, сегодняшней, современности, к настоящему, с тем же культурно-антропологическим вопросом об изменении зрения и восприятия, о способствующих этому или сигнализирующих об этом культурных формах. Сама Мэри Энн Доан настаивает на том, что принципиального разрыва между модерном и постмодерном, по крайней мере с точки зрения структурирования темпоральности, не произошло, и «работа современных и “постсовременных” технологий репрезентации одинаково характеризуется напряжением между страстью к сиюминутности и потребностью в архивации»³⁷.

Вернемся к началу текста, к подробному описанию свойств видеороликов в формате YouTube—и сведем воедино некоторые характеристики современного восприятия: так, как они могут быть предварительно намечены с помощью активно реализующего себя сегодня «кино аттракционов». Прежде всего, нужно говорить о характере темпоральности и о ключевом значении временных параметров реализации аттракциона, с которыми сегодня имеет дело зритель даже относительно «старого», видео- или кинематографического, изображения в совершенно новой ситуации просмотра в рамках такого медиума, как Интернет. Во-вторых, важнейшую роль приобретает специфика зрительской позиции в этой новой конфигурации аппарата—уже не совсем кинематографического, но связанного с кинематографом чрезвычайно тесно и последовательно. Наконец, способы воздействия и задачи современного «кино аттракционов» хорошо было бы рассматривать в целом, в комплексе взаимодополняющих режимов их реализации, от самых простых и доступных форм до форм технологически сложных, вынужденных к тому же существовать в более тесной связке с формами нарративными, вступать с ними в конфликт или в различные конфигурации. Раннее кино может стать полноценной теорией настоящего, если все важные черты настоящего будут рассмотрены через его оптику, через этот

своеобразный взгляд в культурном поле, в котором многое, оставаясь прежним, начинается заново.

Как мне представляется, о теории настоящего в связи с ранним кино можно говорить и во втором значении слова «настоящее». Настоящее как временной модус, противопоставленный прошлому и будущему, настоящее как «здесь и сейчас» момента, как полноценная и даже несколько агрессивная реабилитация моментальности события—это важнейшая характеристика современного аттракциона. Посредством него в наш зрительский опыт полностью возвращается настоящее время, никогда, конечно, не исчезавшее из кино, но изрядно замаскированное, вытесненное нарративной репрезентацией и иллюзионистской функцией кинематографического аппарата. Возвращается и настоящее случайности, и настоящее индексальности (знаков-следов промелькнувших событий), и настоящее трюка, шока, короткого фрагмента, порой исполненного на такой высокой скорости, что его начало и конец практически схлопываются и потому требуют незамедлительного повторения, которое тоже становится важным элементом в функционировании аттракциона в целом. Феномен многократного повторения понравившихся, «защепивших» коротких роликов—очень характерный момент в функционировании пространства YouTube, в этом регулярно признаются зрители в комментариях, это можно легко проверить на собственном опыте. Короткие, яркие, удивляющие или радующие нас ролики словно зывают к немедленному просмотриванию, к созданию временной петли—и для этой цели в системе на самом видном месте красуется кнопка «Replay». Вторая, равная ей по размеру, кнопка—«Share»—предполагает возможность сразу же поделиться увиденным с другими пользователями, переслав ролик друзьям. Эти две кнопки едва ли не лучше всего остального характеризуют темпоральность современных аттракционов и их роль в поддержании эффекта сообщества, ощущения видимости, возможности незамедлительно разделить собственное зрение с другими. В этом режиме настоящего нами востребовано и уникальное событие торнадо—неподвластное нам, ухваченное случайно, хотя эта случайность заранее готовилась и ожидалась. И замечательное, особенно смешное своей неожиданностью в высшем смысле этого слова, то есть произвольным обманом всех имеющих ожидания, событие взрыва дома, который взял и не взорвался, породив взамен взрыв освобождающего хохота зрителей за кадром и зрителей перед экраном. Нас привлекает событие свидетельства, причем любой модальности, от радостной до трагической,—привлекает неподдельностью и неповторимостью пережитого отдельным человеком настоящего момента вкупе с возможностью получить этот момент «из рук в руки». Ну и еще трюк: секундное смещение камеры, производящее переворот всей картины в кадре, применение одного, но значимого технического приема там, где он совсем не ожидался (например, пленка, пущенная вспять, или неожиданный крупный план, утрачивающий функцию повествования и вновь, как сто лет назад, становящийся аттракционом, и комментарии зрителей, включившихся в столетнюю игру: «О боже, да это ведь человек без головы, как он теперь будет машину водить»). Или приглашение разделить слишком заразительную эмоцию, которой мы бессильны противостоять: Итан хохочет—и мы хохочем вместе с

ним. Нам не нужно ничего знать об Итани, мы не нуждаемся в качественной съемке Итана и не думаем о том, что с ним станет через час или год. Мы просто нажимаем на «Replay», потому что Итан хохочет заразительно, а мы имеем доступ к кнопке, управляющей аттракционом, и несколько секунд свободного времени перед тем, как столь же стремительно переключиться на проверку почты, чат, новости или вообще выключить компьютер.

Совершенно не случайно, что монтаж не играет в таких местах, как YouTube, роли, отведенной ему в повествовательном кинематографе и в других медиа, где происходит структурирование образной материи путем предельного монтажного сжатия пространства и времени. Моментальный, неповествовательный характер «аттракционного воздействия» не предполагает ориентации на монтажную фразу, в лучшем случае допускает ее в качестве производителя трюка. Вообще же в роликах YouTube распространен—в тех случаях, когда монтаж все-таки необходим—даже не трюковый монтаж Мельеса, но характерный для любительского видео последовательный монтаж относительно долгих кадров. Более всего он напоминает монтаж фильмов-погонь, «chase films», массово производившихся на излете периода раннего кино, в годы примерно 1906–1912, когда базовые правила классического монтажа, «вшивающего» зрителя в изображение, еще не установились, а усовершенствование кинопроекции (с 1908 года) и зрительские желания неудержимо подталкивали кинематограф к увеличению длины фильма. Мэри Энн Доан характеризует в своей книге роль монтажа в становлении доминирующей кинематографической темпоральности, различая по этому показателю, как и Том Ганнинг, раннюю и нарративную форму кино. В момент своего возникновения кино оказывается царством торжествующей случайности, и безусловная, очень качественная срежиссированность люмьеровских фильмов только подчеркивает это, изумляя зрителей «Кормления ребенка» не постановкой сцены, а трепещущей листвой на заднем плане. «Раннее кино в массе своей—про случайные мгновения и их ответственность за производство значения»³⁸. Однако монтаж подвергает время воздействию, вводит в кино различные темпоральные уровни, маскирует «настоящее» момента, включает случайное в систему нового типа времени. Времени институционально организованных кинематографических повествований: размеренного, подверженно манипуляции, отчужденного от личного опыта. «Длинный кадр (раннего кино—*Н.С.*)—это взгляд на автономно разворачивающуюся сцену, продолжительность которой есть функция длительности и подразумеваемого своенравия самих текущих событий. Продолжительность кадра делает его приглашением к случайности и непредсказуемости, приглашением, которое резко разрывается монтажным срезом. Монтаж—это механизм, с помощью которого темпоральность становится продуктом аппарата, а роль кино как записи внешнего времени размывается. Кино становится фрейдистской машиной времени в гораздо большей степени, чем простым обещанием индексальной связи с референтом. Но несмотря на то, что индексальная связь оказывается скомпрометированной, она не утрачена»³⁹.

Почему же в новые медийные формы и в наш человеческий опыт восприятия возвращается, посредством изменившегося кино и того нового, что

из него вырастает (Интернета), эта чувствительность к моментальному? В рамках статьи, где делается попытка аргументированно поставить этот вопрос, невозможно дать на него исчерпывающий ответ. Но все же хотелось бы заметить несколько линий дальнейших размышлений, делая объектом внимания характеристики и конфигурации современного зрительского опыта. Совокупность этих конфигураций сегодня, в историко-культурной специфике настоящего момента, отличается от условий того времени, когда развитие модерна потребовало от новых средств массовой коммуникации установления приемлемого баланса рационализации и случайности (свободы). Сегодняшний период вновь оказывается лицом к лицу с аналогичной проблемой, но, несмотря на структурное сходство, условия возникновения этой проблемы достаточно сильно отличаются от условий конца XIX века.

Новый «прорыв к настоящему» востребует и совершается сегодня на фоне изношенности традиционных форм организации кинематографической образности, на фоне отчетливо проговоренного постмодернистской философией и воспроизводимого рядовым зрителем в персональном опыте недоверия к манипулятивному характеру современного аудиовизуального пространства, в особенности в тех его формах, которые существуют как коммерциализированные и (или) политизированные средства массовой коммуникации. В индексальности «здесь и сейчас» любительского видеоролика; в интерактивности существования в Интернет-среде, где фильм, фотография, личный дневник обретают существование в результате простого нажатия кнопок на клавиатуре; там, где скорость изменений стремительна, но не внеположна индивидуальному действию, современный пользователь возвращает себе некоторую часть утраченной свободы и независимости. И более того, эта свобода и независимость, эта новая видимость, проявленность личного опыта оказывается принципиальным образом связана с фигурой «других»: со случайным, но всегда уже присутствующим «здесь и сейчас» медийным сообществом зрителей-пользователей, с наличием потенциальных наблюдателей и комментаторов ролика о самом невероятном торнадо уже в тот момент, когда это торнадо одновременно наблюдается и записывается на пленку. Это они, «другие», должны нажать на кнопку «Replay» и состояться в кинематографическом удовольствии от аттракциона, подтверждая таким образом, делая явственным и свободным один момент из жизни свидетеля случайного события. Зритель современного кино в YouTube делается «видимым» так же, как зритель раннего кино: это для него организаторами «сеанса» устроен показ и проговаривается комментарий, это ему бесплатно кланяется с экрана «иллюзионист», только что успешно вытащивший кролика из монтажного среза⁴⁰. Есть и еще одно существенное сходство: так же, как зрители раннего кино в кафешантанах и ярмарочных павильонах приветствовали или «зашикивали» демонстратора «магического аппарата синематограф», современный зритель может оставить комментарий и «поклониться» своему иллюзионисту в ответ, обрести голос благодаря возможностям медиа-среды. Если осмелиться утверждать, что раннее кино частично возвращается к нам сегодня в YouTube в своей альтернативной утопической линии, побежденной в начале XX века институциональным модусом репрезентации (а я утверждаю

именно это), то более всего оно, наверное, возвращается в этом стремительном «обмене поклонами».

Можно предположить также, что актуализация этой проблематики применительно к визуальной, кинематографической культуре, повышенная чувствительность разных категорий зрителей к случайности и к индексальным знакам или следам референта, связаны с изменением природы кино, с массовым переходом как в больших, так и в малых кинематографических формах к цифровому изображению, с увеличением доли спецэффектов в кино и видеопродукции, а также с изменением способов циркуляции даже классического кино, с его доступностью на видео, DVD и в Интернете. Знаменитая исследовательница классического Голливуда Лора Малви пишет свою последнюю на данный момент книгу «Смерть 24 кадра в секунду» уже как бы «из будущего», оборачиваясь назад к классическому кино как к гигантскому архиву времени и пытаясь отыскать в нем «спящие детали»—ждущие того, кто готов их заметить. Для оживления этих деталей, для поиска в этом архиве случайных, но теперь бесконечно ценных мгновений, она предлагает множество процедур зрения, выполняемых уже с помощью новых носителей: это, например, такие процедуры, как повторение фрагмента, замедление движения пленки и даже ее обратная перемотка. Кажется порой, что речь идет о своеобразном «аттракционе теоретика», о возможности актуализации прошлого и переводе его в настоящее с помощью взгляда «обладающего зрителя»⁴¹. Случайность вновь предлагается на роль «производителя значения», значения особого типа.

А один из самых проницательных исследователей современного кино, Томас Эльзессер, делает предметом внимания в своей статье о синефилии изменение самого объекта пристрастия нынешних синефилов, изменение с появлением новых медиа важнейших темпоральных свойств синефильской эмоции (при том, что до сих пор все авторы, высказывавшиеся о предмете страсти синефилов, традиционно сходились в определении ее именно как страсти к случайности, как восхищения кинематографичностью самого кино, его способностью реализовывать не только один лишь режим репрезентации). По мнению Эльзессера, традиционная синефилия, всегда уже тронутая разочарованием, всегда обращенная в прошлое⁴², уступает место в новых медиа совсем другому типу любви к кино, другому способу реализации желания. Несмотря на то, что обязательные для синефилии и культового отношения к кино «отсрочки»—такие, как отложенность во времени, перемещение в пространстве и сдвиг в регистре восприятия—сохраняют свое значение, и без них синефильская активность, наверное, невозможна в принципе, «разочарование» и ностальгия начинают отходить на задний план в процессе циркуляции возлюбленных киноманами объектов в современных средствах коммуникации, на таких носителях, как DVD, или в Интернет-трансляции, да и в том же YouTube.

Томас Эльзессер характеризует сегодняшнюю «пост-авторскую», «пост-теоретическую» синефилию, находящую свой «дом» не в кинотеатре или на кинофестивале, а в чагах и форумах, на сайтах любителей кино, в пунктах проката и т. д., как синефилию технологического фетишизма, и выделяет основные характерные для нее процедуры—все они, замечу, выводят

на первый план не само кино как набор определенных текстов, но активный индивидуальный опыт восприятия и персонализированный опыт освоения медиума: «В новой синефилии больше всего поражает мобильность ее объектов, нестабильность и способность к адаптации образов, находящихся в постоянной циркуляции; их, образов, готовность приспособливаться даже на уровне формы, не говоря уже о множественности содержаний. Процедура рефрейминга работает также в темпоральном измерении, поскольку новый синефил должен уметь справиться (так же, как и спасти свое чувство идентичности) с ситуацией анахронизма, произведенной тотальной доступностью, то есть тем фактом, что вся киноистория нынче присутствует перед нами “здесь и сейчас”»⁴³. Все это делает зрительскую позицию необычайно напряженной и активной даже по сравнению с позицией классического синефила, и, кроме того,—что очень важно—это открывает дорогу к пониманию уникальности самого зрительского опыта, осознаваемого в этом качестве как ценное приобретение и как поле постоянной борьбы за «точки сборки» индивидуального восприятия. Современная синефилия, как утверждает Эльзессер, «не столько про то, как ускользает уникальный момент, но почти наоборот, про то, как справиться с потоком, вовсе не знающим никаких привилегированных точек захвата—и все же она жаждет этого особенного чувства полноты присутствия (self-presence), которое любовь обещает и иногда даже дает»⁴⁴. С изменением качества и характера функционирования кино в новых медиа, с изменением расклада сил в отношениях прошлого, настоящего и будущего в кинематографической образности и в условиях восприятия кино, по-новому встает вопрос и о требованиях медиа к этому восприятию, к его способности «подтягиваться» в случае, если заданные рамки оказываются довольно жесткими. Действительно, одним из наиболее очевидных предварительных ответов на вопрос об изменении этих рамок будет указание на то, что требования к восприятию усложняются, несмотря на кажущееся упрощение самих кинематографических форм. Становясь другим, обнаруживая себя в других медиа, кино и к нам предъявляет другие претензии, учит нас большей медийной гибкости, скорости реакций на изменения контекстов, освоению нового понимания опыта в глобальных медийных потоках, умению соотнести этот опыт с опытом других не только содержательно, но и технологически—через новые формы коммуникации.

Эта логика рассуждений отчасти возвращает нас к разговору о скорости как важнейшем антропологическом факторе в ситуации модерна—о том, что с самого рождения кино одной из его основных задач была аккомодация человеческого восприятия к измененным условиям существования в городской среде и к скорости новых технологий. Кино учило человека динамичнее перемещать взгляд, воспринимать больше информации, быстрее двигаться в ускоряющихся ритмах измененных пространств жизни и работы. И сегодня сама возможность современного кино в версии блокбастеров, фильмов-катастроф, фантастических зрелищ любого рода основана на нашей привычке к подвижному виртуальному взгляду, на нашей способности адаптироваться к невероятной визуальной динамике, выражающейся и в движении камеры, и в скорости монтажа, возросшей в разы за последние десятилетия. Новейшее высокотехнологичное «кино аттракци-

онов» все время тестирует эту нашу способность, развивает ее, требует от зрителя преодоления все новых порогов чувственности—можно привести в пример хотя бы недавние изменения в звуковом аппарате кино, появление систем Dolby Surround и переключение современного, особенно фантастического, кинематографа на такие звуковые ряды, которые зачастую складываются из полностью синтезированных, не соотносимых ни с какой «реальностью» звуков (однако мы немедленно привыкли не только к восприятию фильмов в современном объемном пространстве кинотеатра, где на нас обрушиваются звуковые волны, опережающие образ⁴⁵, но и к адекватному пониманию этой звуковой палитры).

Но и здесь мы тоже сталкиваемся с тем, что первый период аккомодации, соотносимый сегодня с появлением кино, будучи даже сильно похож на нынешний, совсем не равен ему качественно. Используя раннее кино и понятие аттракциона как инструмент для анализа современной антропологии аудиовизуального восприятия (что, безусловно, необходимо), мы обязаны принимать во внимание комплексный и проблемный характер последней, ее определенность уже пережитым «столетием ускорения». Важный шаг в этом смысле делает Вивиан Собчак в своей статье в сборнике «Кино аттракционов: перезагрузка», когда она обращается к анализу очень распространенных в современном кино, особенно в китайском зрелищном эпосе, аттракционов с замедлением движения—замедлением, никогда тем не менее не доходящим до полной неподвижности. По мнению исследовательницы, современное кино, увиденное сквозь призму теории аттракционов, указывает нам, в том числе, на проблемы с параметром скорости, которая вообще перестает ощущаться после какого-то предела, так же, как все новое и удивительное перестает удивлять и становится обыденностью с каждым разом все быстрее, порождая множественные социальные и антропологические эффекты. «С помощью кинематографической технологии предельность замедления внезапно открывает для нас не только радикальную энергетику и микроуровни движения, которые мы проживаем, хотя не можем схватить, но она также вопрошает, открывает и разворачивает перед нами предельную узость диапазона нашей антропоцентричной ориентации и привычной перцепции “бытия в мире”»⁴⁶. Увеличение доли аттракционов в современном кино рассматривается Вивиан Собчак, таким образом, как призыв или подарок кинематографической технологии не успевающему за ней зрительскому восприятию—так, технологии замедления открывают нам сущность движения и дарят возможности иного взгляда, иного, не-антропоцентричного переживания пространства и времени. «Мы можем сказать, в этих обстоятельствах, что нарратив “поставлен на место”. Укорененное в радикальной инаковости, замедление движения урезает антропоцентричную темпоральную важность нарратива, открывая время-пространство *physis*, которое “за пределами” и в то же время “в основе” любого человеческого восприятия и устремления»⁴⁷. Не побоюсь предположить, что исследования современной антропологии зрительского восприятия еще уделят немало внимания и этому, и всем обозначенным выше пунктам, потому что ответить на эти вопросы означает фактически ответить на вопрос о том, как мы смотрим на мир, как мы живем и что с нами будет.

А раннее кино, с его поющими головами Жоржа Мельеса и крупными планами бушующего моря, с самыми первыми видами Венеции из гондолы и раскрашенными от руки платьями танцовщиц, с «Кормлением ребенка», банальной бытовой сценкой, некогда заставлявшей первых зрителей вскрикивать от удивления перед возможностями явленного им технического средства, как мы видим, само проделало с нами удивительный трюк. Оно внезапно оказалось аттракционом, закрутившим на американских горках наше настоящее и наше прошлое, нашу теорию и нашу историю. Сегодня этот аттракцион привлекает многих.

1. Индивидуальный исследовательский проект № 07-01-148 «Киноантропология современности: раннее кино как теоретическая проблема» выполнен при поддержке программы «Научный фонд ГУ-ВШЭ».

2. Слова «кино» и «кинематографическое» употребляются в данной работе с учетом того, как понимает их современная теория визуальной культуры: как определенные режимы зрения и восприятия, условия для существования которых были созданы в XIX веке с возникновением сначала моментальной фотографии, а затем собственно кинематографического аппарата как технического средства (но существование этих режимов в современности уже не ограничивается привязкой к самому кинематографическому аппарату). И телевидение, и видеоизображение, и новые аудиовизуальные средства коммуникации типа Интернета—вообще все, что подпадает под определение «экранной культуры», рассматривается сегодня как часть глобального визуального режима, возникшего в результате «радикальной реструктуризации человеческого восприятия и взаимодействий в процессе утверждения индустриально-капиталистических способов производства и потребления» (Мириам Ханзен). Подобная логика, в развитие которой киноисследования внесли свой существенный вклад, не приемлет «медийного эссенциализма» и позволяет делать предметом анализа произошедшие в последние десятилетия стремительные перемены в техническом характере и способах производства, пространства и потребления кино (появление видео и ДВД, смена аналоговой записи на цифровую, умножение вариантов просмотра, интерактивного производства и восприятия фильмов в Интернет, и т. д.).

Литература на эти темы необозрима, сошлюсь лишь на несколько важных работ: *Cinema and the Invention of Modern Life* /Ed. L. Charney, V. Schwartz. Berkeley: University of California Press, 1995 (особенно на статью: *Hansen M. America, Paris, the Alps: Kracauer (and Benjamin) on Cinema and Modernity*. P. 362–402); *Doane M. A. The Emergence of Cinematic Time: Modernity, Contingency, the Archive*. Cambridge (Mass.) and London: Harvard University Press, 2002; *Вупульо П. Машина зрения*. СПб.: Наука, 2004; *Zielinski Z. Cinema and Television as Entr'Actes in History*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 1999; *Harun Farocki: Working on the Sight Lines* /Ed. Thomas Elsaesser. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2004.; *Friedberg A. The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2006.

3. YouTube, конечно, предполагает ряд цензурных ограничений, типичных для публичных сайтов,—порнографические материалы из него удаляются, для доступа к роликам, носящим эротический характер, необходимо нажать на кнопку, подтверждая, что вам больше 18 лет, и т. д. Но эфемерность большинства установленных барьеров только увеличивает удовольствие пользователя, заинтересованного в «подцензурных» материалах, там, где ограничения удастся обойти.

4. *Gunning T. The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator, and the Avant-Garde // Early Cinema: Space, Frame, Narrative* /Ed. T. Elsaesser. London: British Film Institute, 1990. Придавая понятию «аттракцион» специфическое значение, Ганнинг, тем не менее, ссылается на работы С.М.Эйзенштейна, что позволяет ему не просто заимствовать у Эйзенштейна удачный термин и наполнить его новым содержанием, но и наметить линии сходства между ранним кино и авангардом—в дальнейшем эта линия исследований оказывается весьма продуктивной. Общий обзор того, как понимает раннее кино современная кинотеория после изменивших все представления о нем исследований Ноэля Бёрча, Андре Годро и особенно Тома Ганнинга, я

давала в статье: *Самутина Н.* Мельес жив, или Магия перевода // Синий диван. 2005. № 7. С. 95–119. Для небольшой справки приведу отсюда краткие выдержки: «...это, прежде всего, кино, которое демонстрировалось и воспринималось современным ему зрителем в отсутствие идеи фильма как отдельного “произведения”, идеи кинотеатра как особого места для долгого сосредоточенного просмотра и в контексте индустрии ярмарочных представлений, водевилей, мюзик-холлов, иллюзионистских “магических шоу”, ориентированных на удивление и развлечение аудитории путем показа “зрелищного”, “небывалого”, “ужасного” или “чудесного”. ... Типичный кинопоказ до 1908 года длился 15–30 минут, а длина первых фильмов была семнадцать метров, то есть менее одной минуты. ... Кинопоказы обрамлялись или даже перемежались песнями, скетчами, а также другими «оптическими проекциями»—слайдами волшебного фонаря, стереоскопическими фотографиями, магическими иллюзиями. ... Как правило, то, что мы сегодня называем сюжетом, служило в раннем кино только поводом для демонстрации возможностей камеры, кинематографии как технического средства. И для производства сиюминутного эффекта, для взрыва эмоций: восхищения, смеха или испуга. “Микрошоки” зрелища, воздействующие на аудиторию непосредственно, не предполагали никакого разветвления. ... Ноэль Бёрч, описывая раннее кино как “примитивный модус репрезентации” (в противопоставлении “институциональному модусу репрезентации”, характерному для классического нарративного кино), обратил внимание на принципиальную формальную “открытость” ранних фильмов, отсутствие в них смыслового завершения и существующую во многих случаях зависимость их значения от внешних факторов—комментатора, лектора или контекста показа—в противовес “эмблематическим кадрам” и замкнутому диегезису классического фильма. ... По словам Тома Ганнинга, зритель первых фильмов “не теряется в вымышленном мире и его драматургии, а остается в курсе самого акта смотрения, возбуждения любопытства и его удовлетворения”. ... Здесь нет непрерывного диегезиса, основы нарративного кинематографа, нет развития событий в привычном понимании этих слов и нет “героев”, нет вообще “персоны” на экране, как замечает Ноэль Бёрч,—есть лишь двигающееся и жестикулирующее тело».

Для подробного знакомства с актуальными исследованиями раннего кино сегодня в первую очередь могут быть рекомендованы сборники и антологии: *Early Cinema. Space, Frame, Narrative* /Ed. T. Elsaesser. London: British Film Institute, 1990; *The Silent Cinema Reader* /Ed. Grieveson L., Kramer P. London: Routledge, 2004; *The Cinema of Attractions Reloaded* /Ed. W. Strauven. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006.

5. Эдвин Портер остается, наверное, главным персонажем подобных описаний, в которые исследователи вкладывают какую-то особенную, трудно поддающуюся характеристике, эмоцию: удовольствие от возможности наблюдать, как нечто, давно ставшее абсолютно незамечаемым, самое простое и распространенное, делалось впервые в истории. Таков, к примеру, хрестоматийный поворот камеры вслед за бегущими грабителями в «Большом ограблении поезда» (1903).

6. Об этом подробно см.: *Gunning T.* «Primitive» Cinema: A Frame-Up? Or, the Trick is on Us // *Early Cinema. Space, Frame, Narrative* /Ed. T. Elsaesser. London: British Film Institute, 1990; *Gunning T.* «Now you see it, now you don't»: The Temporality of the Cinema of Attractions // *The Silent Cinema Reader* /Ed. Grieveson L., Kramer P. London: Routledge, 2004.

7. *Friedberg A.* Cinema and the Postmodern Condition // *Viewing Positions. Ways of Seeing Film* /Ed. L. Williams. New Brunswick, N.J.: Rutgers UP, 1995.

8. *Подорога В.* Блокбастер. Поэтика разрушения // *Фантастическое кино. Эпизод первый* /Под ред. Н. Самутиной. Москва: НЛЮ, 2006. С. 274–294.

9. Кроме статей самого Тома Ганнинга, периодически намекающего на необходимость применить понятие аттракциона расширительно, это, в первую очередь, работы Брукса Лэндона и Скотта Бьюкатмана, например: *Лэндон Б.* Диегетическое или дигитальное? Сближение фантастической литературы и фантастического кино в гипермедиа // *Фантастическое кино. Эпизод первый; Бьюкатман С.* Искусственная бесконечность. О спецэффектах и возвышенном. Там же. См. также целый посвященный этой теме раздел в сборнике: *The cinema of attractions reloaded* /Ed. W. Strauven. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006.

10. Нельзя не упомянуть также такие сравнительно недавние и очень полезные ресурсы, как электронные библиотеки и архивы. К примеру, огромная коллекция раннего американского кино сегодня выложена в свободный доступ на сайте Библиотеки Конгресса США. Одна-

ко сайт Библиотеки в лучшем случае может дать нам статистику количества просмотров. В то время как в YouTube мы сталкиваемся с разнообразной работой над этими роликами, продуманной современными зрителями: построение подборок, коллажей, подбор музыкального сопровождения, комментарии.

11. См. об этом: *Самутина Н.В.* Современное европейское кино и идея культуры («прошлого») // Феномен прошлого /Ред. И.М.Савельева, А.В.Полетаев. Москва: ГУ-ВШЭ, 2005. С. 337–366.

12. *Gunning T.* The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator, and the Avant-Garde // Early Cinema. Space, Frame, Narrative /Ed. T.Elsaesser. London: British Film Institute, 1990. P. 231.

13. Интереснейшим примером в этом смысле оказывается попытка прицельной коллективной работы современного авторского кино с кино ранним: фильм «Lumiere & Company» (Франция-Дания-Испания-Швеция, 1995), совместный проект крупных режиссеров из разных стран, посвященный столетию кинематографа. Оммаж раннему кино предполагал в данном случае рефлексию над особенностью его взгляда через определенное соответствие техническим условиям его производства: кусочки, снятые участниками, должны были длиться не более 50 секунд, изображение предполагалось черно-белое или раскрашенное вручную, допускалось не больше трех монтажных срезов. Однако очень мало кому из режиссеров удалось сделать эту работу содержательной и действительно сказать нам о раннем кино и современности что-то существенное, или хотя бы просто подтвердить имеющиеся культурные интуиции, избежав метафорической напыщенности или банальности. Кроме того, этот эксперимент кажется мне очень полезным именно в целом, поскольку он позволяет подчеркнуть, насколько малое значение имеет отдельно взятая форма или технические ограничения, и насколько большое—вся ситуация восприятия, весь исторический и антропологический контекст.

Так, фильмы братьев Люмьер производили и до сих пор производят на зрителей огромное впечатление тем, как уравновешено в них постановочное и случайное; тем, как продуманная организация кадра взрывается сериями мелких непредсказуемых эпизодов, как оживает и превращается в движущийся фрагмент реальности идеальная фотография (фильмы братьев Люмьер отличает высочайшее фотографическое качество, долго недостижимое впоследствии). Ощутимым «довеском» к этому часто служит элемент абсурда и нелепости или просто добавленный юмористический штрих: будь то «переигрывающий наблюдатель», специально для этого введенный в действие, или бутылка коньяка на столе в фильме «Кормление ребенка», или падающий кверху ногами на землю велосипедист в «Битве снежками», или сосредоточенный самостоятельный малыш, идущий против движения колясок в «Прогулке в детском саду», и так далее.

Режиссеры, которые исторически ошибочно поняли раннее кино как беспристрастную «объективную» регистрацию происходящего перед камерой, не добились ничего, кроме эффекта скуки, который связывается в нашем современном восприятии с документалистикой средней руки. Режиссеры, которые продемонстрировали повышенную серьезность, лишили зрителя значительной части удовольствия, неизменно сопутствовавшего показам первых фильмов. Концептуальное воспроизведение ранних фильмов с указанием на принципиальную разницу между 1895 и 1995 годом сработало несколько лучше, мало говоря нам о раннем кино, но говоря нечто о нас самих, в подходящем для этого режиме сарказма: так, у Патриса Леконта поезд проносится мимо платформы, не останавливаясь, а Михаэль Ханеке показывает подборку типичных образов из теленовостей за один день—19 марта 1995 года (день, когда исполняется ровно сто лет съемке фильма «Выход рабочих с фабрики Люмьер»). Многие, как тот же Ангелопулос, Коста-Гаврас или Лив Ульман, пошли по пути эксплуатации одного сильного приема, действительно указывающего нам на роль кинокамеры в современности: это прием обнажения камеры, когда человек в кадре свидетельствует о ее видимости, заглядывает в объектив или внимательно смотрит на нас. И только три-четыре участника проекта попробовали принести раннему кино настоящий «оммаж», воспроизведя, насколько это возможно, всю сумму условий раннего взгляда, весь набор эффектов и даже трюков, одновременно предполагающий в нас сегодня—несмотря на прошедшие сто лет—потенциал такой же реакции на аттракцион, такой же жажды аттракциона и такого же от него удовольствия, как это было возможно сто лет назад. Это Клод Миллер и Жак Риветт, создавшие изысканные версии «люмьерских» фильмов, причудливо-геометричные, загадочные, это Джон Бурман, запечатлевший в режиме раннего кино современную съемочную площадку, и Аббас Киаростами, на одну минуту вернувший нам крупный план как средство удивления, а не как часть по-

вестования—каким он и был в ранних фильмах британской школы «Большой глоток» и «Бабушкина лупа».

14. Сегодня мы называем такое кино «документальным», но к эпохе раннего кино это разделение на «модусы реалистичности» неприменимо, они еще не выработаны, и общее название «actualities» употребляется по отношению ко всем фильмам, запечатлевшим улицы городов, значимые события, королевских особ, экзотические виды далеких стран и тому подобное.

15. Перевод реплик с английского и всех цитат в этом тексте мой.

16. В фиксации разрыва немалую роль играет не только прошедшее время, не только очевидная странность и инаковость раннего кино, но и его «первоначальность». Характеристика «the first ever», «самый-самый первый», очень распространена как при представлении различных ранних фильмов в YouTube, так и в комментариях зрителей: «Неужели действительно самый-самый первый? Фантастика, не может быть!»

17. И сам Ганнинг, и его коллеги обычно подчеркивают значение работ ряда других исследователей, в особенности Ноэля Бёрча и Андре Годро, частого соавтора Ганнинга, в становлении теории кино аттракционов, да и вообще говорят о том, что более широкая доступность архивных киноматериалов сделала подобное понимание предмета более очевидным для многих ученых. Однако по радикальности первых же сделанных заявлений, по количеству и качеству написанных на эту тему статей Тому Ганнингу нет равных, поэтому можно считать вполне справедливым то, что именно Ганнинг вошел в историю как основной автор теории кино аттракционов.

18. *Gunning T. Attractions: How They Came into the World // The Cinema of Attractions Reloaded /Ed. W. Strauven. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006. P. 37.*

19. См.: *Burch N. Life to Those Shadows. Berkeley and L-A: Univ. of California Press, 1990.*

20. *Садуль Ж. Всеобщая история кино. Москва: Искусство, 1958. Т. 1. С. 416.*

21. С этим согласны многие современные исследователи, и сами создатели теории Том Ганнинг и Андре Годро именно так видели одну из основных своих задач. См., например, их совместную статью «Early Cinema as a Challenge to Film History» (1989), перепечатанную нынче, спустя двадцать лет, в сборнике «The Cinema of Attractions Reloaded», а также сегодняшнее мнение Андре Годро в статье «From “Primitive Cinema” to “Kine-Attractography”» (там же), где он вспоминает о том, что в 1970-е годы киноисследователей интересовала исключительно (структуралистская) теория, и появление теории аттракционов, так глубоко укорененной в историческом материале, впервые обеспечило такое глубокое единство между теорией и историей.

22. *The Cinema of Attractions Reloaded /Ed. W. Strauven. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006.* Сборник представляет собой редкое соединение «мемориального издания» (в приложении к нему воспроизводятся несколько основных статей, «сделавших» двадцать лет назад теорию раннего кино) и исследовательского проекта, в некотором смысле «тестирующего» актуальное состояние теории и возможности ее дальнейшего развития. В сборнике затрагиваются вопросы терминологии, генеалогии теории аттракционов, обсуждаются различные аспекты проблемы зрительской инстанции и зрительской адресации. По целому отдельному разделу отведено под авангард и цифровое кино—две более поздние формы, которые чаще всего описываются с помощью теории кино аттракционов.

23. *Strauven W. Introduction to an Attractive Concept // The Cinema of Attractions Reloaded /Ed. W. Strauven. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006. P. 20.*

24. *Gunning T. The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator, and the Avant-Garde // Early Cinema: Space, Frame, Narrative /Ed. T. Elsaesser. London: British Film Institute, 1990. P. 59.*

25. *Gaudreault A. From «Primitive Cinema» to «Kine-Attractography» // The Cinema of Attractions Reloaded /Ed. W. Strauven. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006. P. 86.*

26. *Strauven W. From «Primitive Cinema» to «Marvelous» // The Cinema of Attractions Reloaded /Ed. W. Strauven. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006. P. 112–113.*

27. *Dulac N., Gaudreault A. Circularity and Repetition at the Heart of the Attraction: Optical Toys and the Emergence of a New Cultural Series // The Cinema of Attractions Reloaded /Ed. W. Strauven. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006. P. 227–244.*

28. *Sobchack V.* «Cutting to the Quick»: Techne, Phisis, and Poiesis and the Attractions of Slow Motion // *The Cinema of Attractions Reloaded* /Ed. W. Strauven. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006. P. 337–354.

29. *Elsaesser T.* Discipline through Diegesis: the Rube Film between «Attractions» and «Narrative Intergation» // *The Cinema of Attractions Reloaded* /Ed. W. Strauven. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006. P. 205–226.

30. *Strauven W.* Introduction to an Attractive Concept // *The Cinema of Attractions Reloaded* /Ed. W. Strauven. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006. P. 15.

31. *Musser Ch.* A Cinema of Contemplation, A Cinema of Discernment: Spectatorship, Intertextuality and Attractions in the 1890s // *The Cinema of Attractions Reloaded* /Ed. W. Strauven. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006. P. 159–180.

32. Ср. у Чарльза Массера: «Даже в период самого первого знакомства зрителей с кино многие фильмы показывались таким образом, чтобы погрузить аудиторию в непрерывное внимательное созерцание. Это касается, например, закольцованной версии раскрашенного вручную «змеиного танца»». // *Ibid*, P. 163.

33. Сошлюсь здесь на поднимающую именно эту проблематику статью Тома Ганнинга: *Gunning T.* «Animated Pictures»: tales of cinema's forgotten future, after 100 years of films // *Reinventing film studies* /Ed. Christine Gledhill and Linda Williams. New York: Oxford University Press, 2000.

34. *Doane, Mary Ann.* The Emergence of Cinematic Time. Modernity, Contingency, the Archive. Cambridge (Mass.) and London: Harvard University Press, 2002. P. 11.

35. *Ibid*. P. 22.

36. *Ibid*. P. 138.

37. *Ibid*. P. 29.

38. *Ibid*. P. 181.

39. *Ibid*. P. 224.

40. Необходимо отметить, что демократизм существования разных форм кино в Интернете обостренно переживается на фоне коммерциализации «большого кино», так же, как в момент возникновения кинематографа его демократизм остро переживался на фоне культурных форм, предназначенных для элиты и среднего класса,—литературы, театра и даже мюзик-холла.

41. «Когда фильм приостановлен и фрагментирован из линейного нарратива в набор привилегированных мгновений или сцен, тогда зритель оказывается в силах ухватиться за прежде ускользающий образ, обладать им».—См.: *Mulvey, Laura.* Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image. London: Reaktion Books, 2005. P. 161.

42. «...одна из основных характеристик синефилии, а именно то, что это всегда был жест в отношении кино, обрамленный ностальгией и оформленный с помощью других ретроактивных темпоральностей, удовольствий, тронутых сожалением уже тогда, когда они фиксируются как удовольствия». // *Elsaesser T.* Cinephilia or the Uses of Disenchantment // *Cinephilia: Movies, Love and Memory* /Ed. M. de Valck and M. Hagener. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2005. P. 27.

43. *Elsaesser T.* Cinephilia or the Uses of Disenchantment // *Cinephilia: Movies, Love and Memory* /Ed. M. de Valck and M. Hagener. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2005. P. 38.

44. *Ibid*. P. 39.

45. См. об этом подробно: *Подорога В.* Блокбастер. Поэтика разрушения // *Фантастическое кино. Эпизод первый*. /Под ред. Н. Самутиной. Москва: НЛО, 2006. С. 274–294.

46. *Sobchack V.* «Cutting to the Quick»: Techne, Phisis, and Poiesis and the Attractions of Slow Motion // *The Cinema of Attractions Reloaded*. P. 344.

47. *Ibid*. P. 345.