

А. Е. Якимов <https://orcid.org/0000-0001-8357-9043>

### Метафора «фигуры и фона» как познавательная схема для анализа кинематографической реальности

Цели данной статьи: рассмотрение специфики кинематографической реальности, по аналогии с понятием «художественная реальность», а также попытка сформировать познавательную схему для анализа кинореальности.

В статье описываются основные черты кинематографической реальности, при помощи анализа которой можно лучше понять кинематограф как вид искусства, обладающий особой аффективностью и временной структурой. Понятие «реальность» трактуется феноменологически как особое переживание, возникающее при просмотре фильма.

Автор делает вывод о том, что метафора фигуры и фона, являясь познавательной схемой для исследования повседневной реальности в социальных науках, становится не менее важной познавательной схемой и для изучения феномена кинематографа, поскольку именно фон и создает то особое переживание, иллюзию реальности, которая возникает при просмотре фильма.

Затем рассматриваются особенности кинематографического хронотопа и конкретные приемы, используемые кинематографом для конструирования пространства «вне поля» кадра, которое является важной частью кинематографической реальности. Описывается правдоподобный характер кинематографического образа, корни которого прослеживаются в коллективном способе производства, особенностях пространства и времени фильма.

В статье делается вывод о том, что кинематографическая реальность существенно отличается от художественной реальности литературы, живописи или театра. Самое главное отличие в том, что в кинематографе намного ниже роль самого субъекта-зрителя, он находится в ситуации, когда потенциальность художественной реальности осуществляется независимо от него, в отличие от других видов искусств, происходит актуализация виртуальности. В кино осуществляется произвольность образов-репрезентантов, техническая репрезентация глубины пространства и длительности времени, создается опыт переживания целостной, самостоятельной реальности.

Ключевые слова: кинематограф, кинематографический язык, художественная реальность, кинематографическая реальность, репрезентация, конструирование, хронотоп, диегезис, диегетический универсум, образ-время, образ-движение, референция.

А. Е. Yakimov

### Metaphor of «Figure and Background» as a Cognitive Scheme for the Analysis of Cinematic Reality

The objectives of this article are to consider the specifics of the cinematic reality, by analogy with the concept of artistic reality, as well as an attempt to form a method for the analysis of film reality.

The article describes the main features of the cinematic reality with the help of this analysis you can better understand cinema as an art form with special affectivity and temporary. The concept of reality is interpreted by the author phenomenologically as a special experience that arises when watching a movie. The author puts forward the idea that metaphor of the figure (foreground) and the background, which is a method to study everyday reality in social sciences, becomes an important method for studying the phenomenon of cinema. Because it is the background that creates that particular experience, the illusion of reality that occurs when watching a movie.

Then the author describes the features of cinematic space and time, and specific techniques that cinema uses to construct the space «outside the field» of the frame, which is an important part of the cinematic reality. He describes the believable nature of the cinematic image, the roots of which can be traced in the collective mode of production, the features of the space and time of the film.

In the article the conclusion is drawn that the cinema reality is significantly different from art reality of literature, painting or theater. The most important difference is that in cinema the role of the subject viewer is much lower, he is in a situation when the potentiality of art reality is carried out irrespective of him, unlike other types of arts, there is updating of virtuality. In cinema there is randomness of image-representatives, technical representation of depth of space and duration of time, background of experiencing complete independent reality is created.

Keywords: cinema, cinema language, art reality, cinema reality, representation, designing, chronotope, diegesis, diegesis universum, image-time, image-movement, reference.

Понятие реальности – относительное и является скорее выражением субъективного переживания. В современной культуре это суждение особенно актуально, поскольку сегодня обостряется проблема раз-

личения реального и нереального. Многие исследователи, такие как Жиль Делез, Олег Аронсон, Андре Базен, в связи с появлением и развитием кинематографа говорят о появлении новой субъективности,

нового способа восприятия и новой реальности, кинореальности, о которой и пойдет речь в данной статье. «В кино момент первичных ощущений является базовым. И если понимание его разрушает, то оно разрушает и всю концепцию кинематографа как иного вида восприятия, восприятия по преимуществу неиндивидуализированного и десубъективированного» [4].

Кино, как в последующем телевидение, интернет и визуальные медиа в целом, в определенном смысле заменяет привычный взгляд на реальность. Человек начинает мыслить, видеть и даже действовать при помощи камер и объективов. Реальность иллюзии становится большей реальностью для общества и культуры.

Если мы рассматриваем и интерпретируем фильм через призму литературы, поэтики, живописи, мы утрачиваем «кинематографичность» фильма, его особую аффективность, о которой писал еще Ролан Барт. Кино призвано погружать в особое состояние, подобное сну или состоянию наркотического опьянения. Поэтому оно не поддается интерпретациям через применение привычных методов анализа искусства, например герменевтики и семиотики. Фильм сопротивляется практикам понимания, предлагая практики аффектации. Смысл фильма как единицы кинематографического текста не ограничивается сферой знаков. Кино приобретает статус новой самостоятельной реальности, которая конструируется за счет определенных особенностей производства и восприятия фильма.

В фильме всегда присутствует, помимо его смысловой, знаковой составляющей, как пишет Олег Аронсон, опираясь на теории Андре Базена, «...то, что воздействует неявно, со стороны фона, из глубины, из незначительных деталей, которые, не читаясь, не участвуя в игре значений, тем не менее создают атмосферу воздействия самой реальности... реальность постигается, когда приостанавливается чтение фильма, понимание смысла, его эстетическая и художественная ценность» [1, с. 60]. Аттрактивная составляющая кино заключается в переживании реальности, непосредственном присутствии в «здесь и сейчас». Такое ощущение возникает при просмотре фильма по умолчанию, тогда как в других искусствах оно требует определенного концептуального напряжения, возникая только в процессе прочтения, через практики понимания. Кинематограф особым образом через проникновение в физическую реальность делает видимой ту часть реальности, которая была недоступна ранее.

Метафора фигуры и фона, являясь познавательной схемой для исследования повседневности в социальных науках, становится не менее важной познавательной схемой и для изучения феномена кинематографа, поскольку именно фон и создает то

особое переживание, иллюзию реальности, которая возникает при просмотре фильма.

В кино «...вещи освобождаются от навязываемого передним планом значения и тем самым обретают ту нейтральность, при которой восприятие свободно, непредвзято и открыта возможность усмотрения сущностей» [1, с. 21]. Вещь в фильме не является знаком самим по себе, она всегда представлена в единстве с другими вещами и событиями, нераздельно связанными между собой, организованными подобно мизансцене в театре. «Стихийная феноменология кинематографа открывает реальность в виде новых и неожиданных инсценировок, указывающих на недостаточность бытия в каждое мгновение “здесь и сейчас” ... недостаточность соответствия образцу... побуждает восполнять пробел кинематографическими образами, становящимися более реальными, чем обыденное существование» [1, с. 10].

Андре Базен в своей статье «Онтология фотографического образа» вводит понятие «онтогенетический реализм». Говоря о реализме, он подразумевает не метод или направление в искусстве, но степень правдоподобия. Он рассматривает историю искусства через призму все нарастающего стремления человека к правдоподобию, кульминацией которого и становится появление фотографии, а затем кинематографа. «...Фотография позволяет нам восхищаться изображением вещей, которые сами по себе не привлекли бы нашего взгляда, живопись же восхищает нас как чистый предмет, уже не требующий, чтобы его соотносили с природой» [2, с. 21].

Согласно Андре Базену, кинематографическая реальность осуществляется через «глубинную мизансцену» и «план-эпизод», которые и являются тем самым фоном, при помощи которого кино удовлетворяет потребность человека в «реализме». Смена акцентов между фигурой и фоном, постоянная смена значений на переднем плане превращают чтение изображения в «незаинтересованное», фоновое восприятие. Базена интересуют прежде всего режиссеры, которые меняют местами фигуру и фон, смещают акцент. Если же режиссер и оператор акцентируют внимание на фигуре, то кинематограф становится дискурсом, «игрой значений», языковой практикой. Такие ориентируются прежде всего на монтаж. «И перспектива присутствует в таком кино лишь как знак пространственной глубины... Базеновская глубина – это прежде всего событие глубины, место реальности в кадре» [1, с. 23]. Таким образом, кинореальность – попытка чистого зрения, при котором восприятие фона позволяет преодолевать знаковый уровень языка. «Реальность можно поймать лишь в переходе вещи с фона на передний план... в этот момент вещь и обретает собственное действие в кадре и становится событием изображения» [1, с. 23]. Андре Базен выделяет два вида кинематографистов: «верящие в изображение» и «верящие в ре-

альность», для первых целью является фильм сам по себе как художественный продукт, конечный результат, вторые стремятся к воссозданию «...наиболее верной (насколько это возможно) предполагаемой истины или некоей сути, некоей реальности» [5, с. 36].

Специфика кинематографа в том, что отдельный фильм, представляя собой сменяющиеся двухмерные, плоские изображения, ограниченные рамкой кадра, мы воспринимаем как трехмерное пространство, аналогичное реальному. «Несмотря на существующие ограничения, эта аналогия... дает специфическое впечатление реальности, которое проявляется... в иллюзии движения и иллюзии глубины» [5, с. 14]. За счет этих иллюзий обеспечивается главный эффект кино – зритель забывает о том факте, что за пределами кадра изображения нет. «...Поле представит включенным в более обширное пространство, и пусть поле естественно является единственной видимой частью, это не отменяет существования этого пространства вокруг поля» [5, с. 14].

Под полем в данном случае понимается «воображаемая часть пространства, которая содержится внутри кадра» [5, с. 23]. Как мы уже говорили, понятие *реальность* всегда предполагает пространственно-временные характеристики. В фильме пространство вне кадра, пусть и иллюзорно, всегда предполагается, как пространство «вне поля», которое возникает в воображении зрителя.

Кинематограф располагает определенными приемами для конструирования этого пространства:

1. Вход в поле или выход из него, происходящий через боковые стороны кадра, показывающий, что поле не ограничено рамками кадра, но «может располагаться и по оси, в глубину по отношению к полю» [5, с. 14].

2. Отсылки к пространству вне поля с помощью элементов поля (например, взгляд персонажа, направленный за пределы поля).

3. Персонажи или элементы поля, которые частично выходят за пределы кадра (наведение камеры, укрупнение предмета или персонажа, панорамирование, любое движение камеры автоматически предполагают наличие пространства вне кадра).

4. Наличие звуков, исходящих из пространства вне поля.

Иллюзия глубины поля создается в фильме с помощью наведения фокуса объектива кинокамеры. В случае, когда перед нами объект или персонаж, а по краям пространство размыто, расплывчато, акцент ставится на фигуру – прием художественной нерезкости изображения. Если же резкость настроена на все пространство поля, акцент ставится на фон и появляется иллюзия глубины.

Из всего вышесказанного можно сделать вывод, что для анализа кино гораздо важнее специфический для кинематографа, нефигуративный аспект изобра-

жения (ракурс, экспозиция, план и пространство вне плана, особенности монтажа), который появился из-за необходимости изобретения новой выразительности в дозвуковую эпоху кино, когда оно еще не обладало возможностью «говорить» при помощи вербального языка. Но и в звуковом, современном кино этот аспект не менее важен – звук дополняет репрезентативные возможности для конструирования фильмической реальности.

Кинореальность, как и художественная реальность, принципиально не тождественна действительности. Реальность художественного фильма – это двойной вымысел, в отличие от театрального представления, в котором происходящее перед нами реально, однако на сцене разыгрывается вымысел. Кино же иллюзорно и в том, что оно представляет, и в том, с помощью каких способов представляет. «В кино фиктивно... и представляющее и представляемое. В этом смысле любой фильм – это фильм-вымысел... Любой фильм делает нереальным то, что представляет и трансформирует это в спектакль» [5, с. 79]. Фильм, в попытках подчиниться реальности, всегда стремится прежде всего к тому, чтобы сделать более правдоподобным содержащийся в нем вымысел.

Киновысказывание – это всегда сложная, многоуровневая конструкция, которая организуется из различных элементов, зачастую нелинейно, содержит в себе повторы, смещения, скачки, при этом нарративный элемент разворачивается на разных уровнях: на уровне денотации, на уровне представления или воображения, на уровне стиля и законов жанра, на уровне ритма и порядка киноповествования, на уровне мизансцены как внутренней организации кадра и т. д. Все вместе это соотнобразуется в «Диегезис» или «Диегетический универсум», который образует вымышленный, но правдоподобный фон повествования. «Диегезис – это история, понимаемая как псевдомир, как вымышленный универсум» [5, с. 92], составляющие которого образуют единое целое. Диегезис фильма – «история, взятая в пластичности прочтения, с ее ложными следами, растягиванием времени... расчленением на части и воссоединением их» [5, с. 92]. В конечном итоге, диегетический универсум складывается в сознании зрителя как ощущение, переживание целостной реальности, которая является фоном рассказываемой истории.

Ввиду специфики производства фильма, особенно коллективного аспекта, нельзя в полной мере указать автора того или иного киновысказывания, у него нет автора, в привычном смысле этого слова, оно культурный продукт, реальность, воссоздающая себя вновь и вновь, создающаяся в большей степени зрителями: «...это то, что сформировано не столько режиссерами, операторами и производителями кино, сколько зрительскими взглядами» [4]. Хронотоп

фильма неподвластен зрителю, образ-время играет существенную роль в конструировании реальности кино. История в фильме рассказывает сама себя и от этого приобретает еще большую иллюзию реальности, становясь непредсказуемой и удивительной. Она возникает как ряд событий, которыми никто не руководит. «Этот правдоподобный характер позволяет замаскировать произвольность повествования и постоянное вмешательство наррации стереотипного характера» [5, с. 97].

Тарковский в статье «Запечатленное время» говорит о том, что с появлением кино появился новый эстетический принцип: «...впервые в истории культуры человек нашел способ непосредственно запечатлеть время... возможность сколько угодно раз воспроизвести протекание этого времени на экране... Человек получил в свои руки матрицу реального времени» [7]. Именно этот эстетический принцип, по мнению Тарковского, является основополагающим для кино, и главная идея киноискусства – это «время, запечатленное в своих фактических формах и проявлениях» [7]. Кино становится тем особенным «жизненным опытом», который расширяет и обогащает «фактический опыт» человека, способом восстановления и воссоздания на экране самой жизни. Основным материалом киноискусства выступает время. Кинематографист создает из огромной и нерасчлененной совокупности фактов, «...отсекает и отбрасывает все ненужное, оставляя лишь то, что должно стать элементом будущего фильма... в качестве слогаемых образов» [7]. Смысл кинематографа, по мнению Тарковского, состоит в том, чтобы сопоставить человека с «...бесконечной средой, сличить его с несчетным числом людей, мимо него и вдали от него проходящих, соотносить человека со всем миром...» [7]. Главное, формообразующее начала для кинематографа – это наблюдение, оно непосредственно сопряжено с принципом отстраненного наблюдения, подглядывания за реальностью.

Время в философии мыслится как имманентный сознанию конструкт, все внутренние процессы: мышление, восприятие – осуществляются в длительности. Жиль Делез также показал важность времени для фильма, кино для него – это, прежде всего, новый, депсихологизированный способ мышления и философствования нового деиндивидуализированного, пассивного субъекта. «Делез усматривает в самой философии, кроме актуального, еще и сущностный виртуальный момент» [6], отсюда и возникает понимание кино как пространства философии. Подход Делеза заключается в том, что он заостряет внимание не на актуальной составляющей фильма, а на потенциальности, виртуальности, на том, что мы в данной работе охарактеризовали кинематографической реальностью. Он пишет: «...виртуальное сближается с актуальным, отличаясь

от него все меньше и меньше» [6], действительное – это лишь воспоминание, присутствующее в виртуальном образе. «Кино – виртуальная видимость. Здесь наше чувственное восприятие уступает место иным перцептивным силам... Кино открывает нам возвращение мысли, забытой в эпоху господства субъекта» [3, с. 21].

Природа кинематографической реальности в том, что она создается посредством движения кадров, в которой воспроизводится последовательность случайных моментов, не воспринимаемых по отдельности, они формируют образ-движение, который соотносится с видимой реальностью и с развитием кинематографа (появление цветов, звука и др.) становится все более неотличим от самой реальности. Рассматривать кино как совокупность отдельных фотографий нецелесообразно, поскольку сами по себе, вырванные из контекста образа-движения, они не имеют кинематографического смысла.

Эта децентрированная, хаотическая динамичная система образов, «перцепция которых принадлежит не нам, а самой материи» [3, с. 23], образует «образ-время», который становится трансцендентным субъекту в кинематографе. Фильм репрезентирует, делает внешним субъекту само время, которое во всей предшествующей культуре и философии мыслилось как исключительно имманентная длительность мышления и восприятия. Кино создает сенсорные и оптико-звуковые ситуации, образующие в единстве образ времени, поэтому оно не сводимо к фотографии.

В теории Делеза кино – это актуализация воспоминания, но воспоминания несобственного, чужого, потому что время фильма не принадлежит зрителю и осуществляется независимо от него. «...Если кино и возможно представить как язык, то не язык понимания фильмов, а язык описания образа-времени. Именно здесь кино обнаруживает свой теоретический потенциал, способность быть не только зрелищем, но и инструментом мышления, а скорее даже – самим мышлением» [3, с. 30].

Кинематографический язык – это взаимоотношение репрезентаций, а не знаков, в сосюрсовском смысле, в которых равны означающее и означаемое. Знак в системе киноязыка «...предполагает образ (репрезентант), означающий иной образ (объект) и вступающий в отношении с третьим образом (интерпретант)» [3, с. 32]. Эти образы порождаются «образом-временем» и складываются в единый «образ-движение». Знак в образе-движении не равен сам себе, он всегда переходит из одной интерпретивной системы в другую. Киновысказывание состоит из знаков-отношений, которые не читаются по отдельности, а складываются только в образе-движении, порождаемом образом-временем.

Исходя из всего вышесказанного, мы делаем вывод, что кинематографическая реальность суще-

ственно отличается от художественной реальности литературы, живописи или театра. Самое главное отличие в том, что в кинематографе намного ниже роль самого субъекта-зрителя, он находится в ситуации, когда потенциальность художественной реальности осуществляется независимо от него, в отличие от других видов искусств, происходит актуализация виртуальности. В кино осуществляется произвольность образов-репрезентантов, техническая репрезентация глубины пространства и длительности времени, создается реальность, в которой «...мир становится собственным образом» [3, с. 32] и вопрос референции отходит на задний план.

#### Библиографический список

1. Аронсон, О. Метакино [Текст] / О. Аронсон. – М. : ad marginem, 2003. – 261 с.
2. Базен, А. Что такое кино? [Текст] : сборник статей / А. Базен. – М. : Искусство, 1972. – 382 с.
3. Делез, Ж. Кино 1: Образ-движение. Кино 2: Образ-время [Текст] / Ж. Делез. – М. : Ad Marginem, 2004. – 622 с.
4. Кино не является искусством: Олег Аронсон о преимуществе восприятия над пониманием [Электронный ресурс] : расшифровка лекции // Теории и практики. – URL: [https://theoryandpractice.ru/posts/8489-cinema\\_no\\_art](https://theoryandpractice.ru/posts/8489-cinema_no_art) (Дата обращения 29.04.2018).
5. Омон, Ж. Эстетика фильма / Ж. Омон, А. Бергала, М. Мари, М. Верне ; пер. с французского И. И. Чельшевой. – М. : Новое литературное обозрение, 2012. – 248 с.
6. Рыклин, М. Жиль Делез: «Кино в свете философии» [Электронный ресурс] / М. Рыклин // Искусство кино. – 1997. – № 4. – URL: <http://www.kinoart.ru/archive/1997/04/n4-article23> (Дата обращения: 4.04.2018).
7. Тарковский, А. Запечатленное время [Текст] / А. Тарковский // Вопросы киноискусства. – 1967. – № 4.

#### Reference List

1. Aronson, O. Metakino = Metacinema [Tekst] / O. Aronson. – M. : ad marginem, 2003. – 261 s.
2. Bazen, A. Chto takoe kino? = What is the cinema? [Tekst] : sbornik statej = collection of articles / A. Bazen. – M. : Iskusstvo, 1972. – 382 s.
3. Delez, Zh. Kino 1: Obraz dvizhenie. Kino 2: Obraz vremja = Cinema 1: Image movement. Cinema 2: Image time [Tekst] / Zh. Delez. – M. : Ad Marginem, 2004. – 622 s.
4. Kino ne javljaetsja iskusstvom: Oleg Aronson o preimushhestve vosprijatija nad ponimaniem = The cinema is not art: Oleg Aronson about advantage of perception over understanding [Jelektronnyj resurs] : rasshifrovka lekcii // Teorii i praktiki = Theories and practices. – URL: [https://theoryandpractice.ru/posts/8489-cinema\\_no\\_art](https://theoryandpractice.ru/posts/8489-cinema_no_art) (Data obrashhenija 29.04.2018).
5. Omon, Zh. Jestetika fil'ma = Movie esthetics / Zh. Omon, A. Bergala, M. Mari, M. Verne ; per. s francuzskogo I. I. Chelyshevoj. – M. : Novoe literaturnoe obozrenie, 2012. – 248 s.
6. Ryklin, M. Zhil' Delez: «Kino v svete filosofii» = Gilles Deleuze: «Cinema in the light of philosophy» [Jelektronnyj resurs] / M. Ryklin // Iskusstvo kino = Art of the film. – 1997. – № 4. – URL: <http://www.kinoart.ru/archive/1997/04/n4-article23> (Data obrashhenija: 4.04.2018).
7. Tarkovskij, A. Zapечатленное vremja = The imprinted time [Tekst] / A. Tarkovskij // Voprosy kinoiskusstva. – 1967. – № 4.