

**ЕКАТЕРИНА ВИКТОРОВНА САЛЬНИКОВА**

Государственный институт искусствознания МК РФ,  
125009, Россия, Москва, Козицкий пер., 5

ResearcherID: AAS-2122-2020

ORCID: 0000-0001-8386-9251

e-mail: k-saln@mail.ru

*Для цитирования*

Сальникова Е.В. Диегетическое исчезающее/невидимое в немом кино и его корни // Наука телевидения 2022. 18 (1). С. 49–78. DOI: <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2022-18.1-49-78>

## Диегетическое исчезающее/ невидимое в немом кино и его корни

**Аннотация.** Предметом статьи является применение в раннем немом кино приема (мотива) исчезновения в кадре, а также относительно долгого пребывания тела в кадре в скрытом, невидимом состоянии. Диегетическое невидимое/исчезающее можно называть и приемом, и мотивом. Прием — если рассматривать его с точки зрения формального языка, как один из принципов селекции и композиции при формировании внутрикадрового пространства. Мотивом — если интересоваться его содержательной целостностью и взаимодействием со всем смысловым полем произведения. Статья сосредоточивается на мотивных аспектах.

Обозначенный мотив выполняет множество функций в авантюрном и авантюрно-фантастическом фильме. Автор останавливается на нескольких картинах с целью выявления вариантов художественного функционирования мотива, его богатого семантического потенциала. Анализируется мифологическое происхождение мотива, способного нести сложную смысловую нагрузку в зависимости от общего сюжетного контекста и тональности произведения. Рассматривается роль театра, цирка, аттракциона и сказки в предыстории мотива диегетического исчезающего. Автор анализирует эстетику трюка в фильмах Жоржа Мельеса, где состояние и местонахождение пропадающего тела остаются неопределенными и не предполагают интерпретации автора фильма. Реквизит (корзины, сундуки, ткань и пр.), с помощью которого исчезают персонажи, создает иллюзию того, что именно внутри них происходит тайна фокуса. Однако

фокус имеет сугубо кинематографическую природу и его механизм находится за кадром, состоит в регуляции работы камеры. Фильм симулирует приемы театра и цирка.

В отличие от бессюжетных картин Мельеса, сюжетные фильмы предполагают более определенное истолкование исчезновения персонажа. Так, в финальном эпизоде британского фильма «Жизнь Чарльза Писа» (1905) подразумевается смерть героя во время казни через повешение. Однако невидимость тела создает иллюзию вероятности открытого финала.

Подробно разбирается авторское высказывание Д.У. Гриффита в его дебютном фильме «Приключения Долли» (1908). Путешествие девочки, закрытой в бочке, по реке и счастливое возвращение к отцу превращает мелодраму с элементами криминальности в сказочную историю, полную рефлексии об Америке как мудром природном универсуме.

Автор приходит к выводу, что работа с мотивом диегетического невидимого / исчезающего значима для эстетики кино вне зависимости от мотиваций и смысла происходящего в каждом отдельном случае. Многообразие диегетического невидимого отображает потребность авантюрно-фантастического кино в выходе за пределы рационального мышления и моделировании картины магического универсума.

**Ключевые слова:** миф, кино, цирк, театр, аттракцион, диегетическое, трюк, сказка, Мельес, игра, авантюрное повествование, Гриффит

### UDC 791.3

Received 24.01.2022, revised 19.02.2022, accepted 29.03.2022

**EKATERINA V. SALNIKOVA**

State Institute for Art Studies,  
125009, Kozitsky, 5, Moscow, Russia  
ResearcherID: AAS-2122-2020  
ORCID ID: 0000-0001-8386-9251  
e-mail: k-saln@mail.ru

#### *For citation*

Salnikova E.V. (2022). Diegetic Invisible/Vanishing in Silent Cinema and its Origins. *The Art and Science of Television*, 18 (1), 49–78. <https://DOI:10.30628/1994-9529-2022-18.1-49-78>

## Diegetic Invisible/Vanishing in Silent Cinema and its Origins

**Abstract.** The article studies the early silent cinema motif of disappearance or invisibility of bodies in a frame. In adventure and adventure-fantasy films, this motif

performs a whole set of functions. Using the example of several films, I uncover its rich semantic potential. Further on, the mythological origins of the motif are analyzed, as are the role of theater, circus, attraction and fairy tale in the prehistory of the diegetic disappearing. Attention is paid to the aesthetics of the trick in Georges Méliès' films, where the condition and location of the vanishing body remain uncertain. Narrative films suggest a more definite interpretation of the character's disappearance. For instance, the final episode of the British film *The Life of Charles Peace* (1905) implies the hero's death by execution. However, the invisibility of the body creates the illusion of a likely open finale. Another example is D. W. Griffith's *The Adventures of Dollie* (1908) about a girl locked in a barrel and traveling down the river to be returned to her father in the end. The happy-end gives this melodrama a touch of fantasy, presenting America as a wise natural universe.

Working with the motif of the diegetic invisible/disappearing is significant for the cinema aesthetics, regardless of the motivations and meaning of what is happening. The diversity of the diegetic invisible reflects the need of cinema to model the picture of the magical universe.

**Keywords:** myth, cinema, circus, theater, attraction, diegesis, trick, fairy tale, Georges Méliès, game, adventure film narration, D.W. Griffith

## ВВЕДЕНИЕ

В данной статье мы остановимся на одном очень раннем мотиве немого кино, не умирающим и в звуковой период, но превратившимся в устойчивый элемент кинопоэтики. Предмет статьи — диегетическое невидимое, пропадающее из поля зрения в кадре, но все-таки в кадре остающееся. Прячущиеся за какими-либо предметами или внутри них персонажи, исчезающие под плащом-невидимкой, проваливающиеся в бездну и пр. Без всего этого не обходится прежде всего популярное кино, которое не стремится к созданию картины мира в соответствии с принципами критического реализма, а также нередко включает в нее элементы фантастического.

Впрочем, диегетическое невидимое может быть и никак не связанным с фантастикой. К разряду таких элементов материи фильма относятся, к примеру, выходящие из кадра персонажи, продолжающие подавать голос и участвовать в эпизоде. Также это могут быть персонажи и предметы, которых закрывают какие-либо другие объекты, но чье присутствие в сцене подразумевается, никак не нарушая иллюзии жизнеподобия. Мы пока оставим в стороне этот второй вариант диегетического невидимого и сосредоточимся на авантюрно-фантастическом немом кино.

Обозначенный аспект эстетики кино актуален в контексте современных исследований кинематографа, посвященных визуальной специфике экранного искусства и телесности образов. Все активнее теоретики исходят из идеи авторитетного исследователя Вивиан Собчак о том, что мы воспринимаем экранное произведение не только зрительно, но всей нашей телесной сущностью (Sobchack, 1992, p. 3), а потому все, что невидимо, но корреспондирует с экранной визуальной образностью, играет весьма значимую роль в процессе рецепции. Хотя, конечно, как констатирует Мюррэй Померанс в монографии «Кино и эффект реальности», экранные медиа находятся в парадигме интенсификации видения, характерной для культуры Нового времени. Поэтому закономерно, что одним из фундаментальных правил экранного искусства является визуализация всего, что может представлять интересное зрелище, даже вне зависимости от целесообразности этой визуализации (Pomerance, 2013, p. 48). Тем не менее и эффекты «невидимого свидетеля» также представляет остро востребованный спецэффект, уж не говоря о принципе «невидимой аудитории» (Pomerance, 2013, p. 57). Симин Нина Литтшвагер, пишущая о фильмах игры ума (mind-game films) (Littschwager, 2019), и Лиза Боде, анализирующая спецэффекты популярного кино (Bode, 2017), обращаются к феномену невидимого в кадре. Лиза Боде останавливается на проблеме композитности многих образов, рождающихся посредством купирования фрагментов тех объектов, которые запечатлеваются камерой, а также создают иллюзии присутствия в кадре отсутствующих объектов. Одна из глав ее книги носит показательное название «There Is No There There: Making Believe in Composite Screen Face» (Bode, 2017, p. 154). Из чего, собственно, состоит материя визуального образа и насколько она далека от реального «отображения» чего бы то ни было, рассуждают авторы книги «Медийные тела между вымыслом и фактологией. Вновь изобретая телесность» (Butnaru, 2020).

Однако все эти труды разворачивают свои концепции на материале преимущественно современного кино, новых медиа, прочих визуальных форм. А под феноменом не визуального, невидимого или исчезающего авторы подразумевают гораздо более широкий круг элементов языка экранного искусства. Мы же выделяем узко конкретный тип ситуации диегетического невидимого: материальный объект, еще точнее, живой персонаж, находящийся, согласно логике сюжета, в пространстве кадра, но остающийся недостижимым для зрительских взоров.

Ближе всего к нашей теме некоторые главы монографии Ноэма Элкотта «Искусственная Тьма...», исследующей увлечение работой с черным фоном как театра рубежа XIX–XX века, так и раннего кино. Автор подробно останавливается на опытах Жоржа Мельеса, применявшего эффекты чер-

ного фона для создания всевозможных внутрикадровых эффектов пропадания предметов, персонажей или частей их тела (Elcott, 2016, p. 135–149). Также тема невидимого в немом кино плодотворно развивается в двух статьях из недавнего масштабного коллективного труда «Телесность в раннем кино: внутренности, кожа и физическая оболочка» (Dahlquist, Galili, Olsson, Robert, 2018). Известный специалист в области немого кино Том Ганнинг в статье «Невозможное тело в раннем фильме» подробно анализирует картину британского кинематографиста Джеймса Уильямсона «Большой глоток» (*The Big Swallow*, 1901), в которой с помощью спецэффектов показано, как кинооператор вместе с камерой исчезают во рту человека, снимаемого на камеру же (Gunning, 2018, p. 20–23). К данному фильму обращаются и Томас Эльзессер с Мальте Хагенером, отмечая, что огромный рот «заполняет весь экран и преодолевает обычно невидимое “пространство напротив” камеры» (Эльзессер, Хагенер, 2016, с. 151), тем самым как бы «сжедая» само пространство в кадре. (Мы оставляем данный фильм в стороне, считая более эффективным его рассмотрение в контексте процесса саморефлексии раннего кино.) Вито Адриансенс сосредоточивается на мотиве статуи в фильмах Мельеса и рассматривает эффекты метаморфоз, подразумевающих исчезновение одних объектов и появление других (Adriaenssens, 2018, p. 30–32).

Откуда берется обозначенный в названии статьи прием, он же мотив, и каково его смысловое наполнение? Мы пишем «прием», потому что диегетическое невидимое можно рассматривать именно с формальной точки зрения, как принцип селекции и композиции, создающий внутрикадровое пространство. И мы пишем «мотив», так как невидимое семантически насыщено, активно, и именно в этой своей ипостаси оно будет интересовать нас.

Цели данной статьи — во-первых, обозначение предыстории данного мотива до рождения экранного искусства, во-вторых, рассмотрение начальной стадии жизни мотива для выявления его эстетического потенциала. В связи с чем мы обращаемся к вариантам воплощения мотива в раннем немом кино: фильмах Мельеса, в британском фильме «Жизнь Чарльза Писа» (*The Life of Charles Peace*, 1905) и в дебютном фильме Д.У. Гриффита «Приключения Долли» (*The Adventures of Dollie*, 1908). Ранее данные фильмы подробно не анализировались, что, наряду с избранным ракурсом исследования, способствует новизне предлагаемой работы. Селекция картин продиктована стремлением не просто ввести в исследовательское поле малоизученные фильмы, принадлежащие популярному немому кино, но расширить и уточнить представления об эстетике раннего киноискусства, которое долгое время считалось технически и содержательно примитивным. Осмысление широкого диапазона выразительных возможностей

диегетического невидимого/исчезающего существенно обогащает наши представления об эстетике кинематографа до 1910 года и дополняет уже найденные ракурсы анализа феномена невидимого в экранном искусстве.

## К ПРЕДЫСТОРИИ МОТИВА

В отечественной науке последних десятилетий интенсивно развивалась концепция формирования массового экранного искусства на основаниях фольклора. Значительную роль в этом сыграли труды Н.М. Зоркой «На рубеже столетий: у истоков массового искусства в России 1900–1910 годов» (Зоркая, 1976) и «Уникальное и тиражированное...» (Зоркая, 1981). В более поздней книге «Фольклор. Лубок. Экран» Зоркая писала: «Истоки современной массовой культуры — фольклор, традиции древних жанров народного творчества: сказки, народной игры, песни, обряда» (Зоркая, 1994, с. 9). Эти идеи развивали самые разные исследователи, в частности, А.С. Вартанов (Вартанов, 1996, с. 98–100) и В.И. Фомин писали о несомненной связи популярного кино со сказкой (Фомин, 2001). Конечно же, фольклор не единственный источник мотивов и образов популярного кинематографа, но лишь один из множества, среди которых и роман с продолжением, и разнообразнейшие жанры и виды театрального искусства.

Однако корни мотива диегетического невидимого/исчезающего уходят гораздо глубже. Несомненно его происхождение из мифа, из представлений о сверхчеловеческом могуществе, включающем способность героя мгновенно появляться и мгновенно исчезать, то есть переноситься в другое пространство, или же превращаться в невидимое тело, оставаясь на том же месте, а также находить всевозможные небытовые завесы, вроде облака, тумана. Как правило, древние боги и другие сверхсущества отличаются от простых смертных способностью свободно регулировать режим присутствия своего визуального образа, своей физической видимой оболочкой перед всеобщими взорами, о чем уже отчасти писали ранее (Сальникова, 2018, с. 139–141). Это одно из главных качеств, расширяющих спектр произвольных деяний и поведенческих паттернов сверхсущест.

Обращаясь к примеру шлема-невидимки, Я.Э. Голосовкер отмечал, что «чудесный акт в мифе — естественно-законный акт», не нуждающийся в объяснениях (Голосовкер, 1987, с. 26). «Абсолютная сила творческой воли, желания, то есть творческой фантазии — вот логическое основание, порождающее любое чудесное действие или чудесное свойство как свое следствие» (Голосовкер, 1987, с. 26). Потому чудесные исчезновения

не нуждаются в объяснении их механизма. То есть этого механизма как бы нет — царствует потребность, вера и чувство необходимости конечного волшебного результата. «На ком шлем-невидимка Аида, тот становится невидимым, как только повернет на голове шлем. Аид означает “невидимый”: народная этимология. По существу он — смерть. Смерть приходит невидимой... Акт перехода образа из зримого в незримый (например, когда Персей подступает к Медузе в шлеме-невидимке) представим, но причинно не обусловлен и непонятен» (Голосовкер, 1987, с. 27).

Этой логике мифа Голосовкер противопоставляет логику научно-фантастического романа «Человек-невидимка» Уэллса, сочинившему научное обоснование невидимости героя. «Логика чудесного снята: метаморфоза героя причинно обусловлена. (...) Для эллина логика чудесного не нуждается в интерпретации здравого смысла» (Голосовкер, 1987, с. 27). Данный фрагмент из книги Голосовкера помогает понять пристрастие кинематографа к чудесным исчезновениям и появлениям всех видов. В фэнтези и другой ненаучной фантастике они могут никак не объясняться и мотивироваться исключительно необходимостью общего развития фантастического экранного мира. В научной кинофантастике зрителю могут устами разных персонажей объяснять, как происходит исчезновение. Но суть в другом: визуализируясь, образ исчезновения становится более важным, чем его мотивации.

Исчезновение в любом случае оказывается продиктовано жадной искусства кинематографа показывать нечто чудесное и в быту невозможное или же не производящее столь мощного эффекта. Снова, как в эллинском мифе, важнее всего результат, логика воображения — но к ней прибавляется опыт непосредственного визуального восприятия, затмевающий все остальное, всю философию и точную науку. Зрелище исчезновения, его эффект и эмоции, которые оно вызывает, — вот что становится главным. Мифологическое мышление, вернее, инстинктивная тяга к мифологическому, оживает вновь, подогреваемое возможностями экранного искусства не просто показывать все, что угодно, но создавать иллюзии удивительно реального бытия, материально достоверного присутствия и очень эффектного перехода к отсутствию.

Неслучайно Н.А. Хренов специально останавливается на компенсаторных функциях мифа для личности в период вытеснения: «...отказ от удовлетворения инстинкта приводит к необходимости компенсации в форме сновидения, мифа, сказки и вообще фантазии» (Хренов, 2011, с. 32). Но если у личности это период, то у современного общества, похоже, вытеснение — перманентное состояние. Потому общественное бессознательное столь нуждается в мифе, сказке и всех видах фантастического. Как

справедливо заключает Н.А. Хренов, «в плоскости искусства миф расщепляется на ритуальное, т.е. серьезное, идеологическое, практическое, утилитарное и организующее общество, и на игровое, т.е. разворачивающееся в воображении, виртуальное, компенсаторное» (Хренов, 2011, с. 70). Можно сказать, что второй тип особенно многообразно представлен именно в популярном кинематографе. Впрочем, выскажем предположение, что, каким бы сильным не было «расщепление мифа», а некие связующие нити между ритуальным, серьезным и игровым, несерьезным или не вполне серьезным, все-таки всегда остаются. И древние мифологические мотивы (в том числе мотив исчезновения), попадая в различные произведения искусства, всякий раз обновляют сочетание степени серьезного и несерьезного, игрового.

Между древним мифом и кинематографом пролегает целая эра бытования мотива исчезновения в литературе и зрелищах. Из мифа мотив приходит в сказку и эпос. Можно вспомнить и обретение шапки-невидимки или плаща-невидимки, и умение персонажа хорошо спрятаться (как Машенька в русской сказке, садящаяся в корзину с пирожками, которую несет медведь). Волшебные персонажи используют свои личные магические качества или магию волшебных предметов разного происхождения. А персонажи без сверхчеловеческих способностей прибегают либо к остроумию, хитрости, изобретательности, либо к помощи чужого, «дружественного» волшебства. И, как правило, тем самым спасаются в экстремальной, кризисной ситуации.

Исчезновение из поля зрения есть своего рода метафора «умирания», освобождения от тела, от своей «слишком человеческой» природы, а появление вновь — метафора «воскресения», возвращения из царства мертвых, перерождения. Иными словами, данный мотив возникает в переходных ситуациях и обладает двойной ипостасью — авантурной / игровой / импровизационной и сакральной / ритуализированной, связанной с обрядами инициации. Первая ипостась рождена сиюминутными потребностями конкретного индивида, в каком-то смысле она всегда — стихийное проявление индивидуализма и вместе с тем инстинкта выживания героя. Вторая ипостась рождена представлениями о вневичной природе всех основных законов и процессов, определяющих жизнь магического универсума и заставляющих отдельного индивида и целые общества подчиняться этим законам.

Между этими ипостасями существует связь, как и между процессами смерти и рождения, то и дело подтверждающими свою встроенность в циклическое время и перетекание друг в друга. Удачное своевременное пропадание персонажа и решение им сиюминутной проблемы может привести к катастрофе на каком-то другом витке его успешных деяний —



как приводит к катастрофе и гибели всех главных героев в «Песни о Нибелунгах» использование плаща-невидимки Зигфридом для помощи Гунтеру, жаждущему завоевать деву-воительницу Брунхильду. В невидимом участии Зигфрида в поединке Гунтера и Брунхильды уже кроется возможность обнаружения уловки Гунтера, магических способностей Зигфрида, но и уязвимого места на его теле. От хитрости при завоевании воительницы исходит импульс, ведущий к коварному убийству самого Зигфрида на охоте.

Одним словом, мотив пропадания-появления персонажа гибко встраивается в самые разные сюжеты и обнаруживает различные смысловые нюансы в зависимости от общего контекста, жанра, тональности нарратива. А что происходит с этим мотивом в зрелищных формах? В древнегреческой трагедии высока семантическая насыщенность внутреннего пространства сцены, куда не проникают взоры зрителей и куда могут уходить герои, что будет означать самые разные действия в зависимости от нужд сюжета. Как и сама сцена может символизировать различные предметы и строения. В каком-то смысле это всегда образ магической тайны и визуальной недосягаемости самого важного, символ мироздания, подчиняющегося могущественному року.

Мизансцены древнеримской комедии, как показывает Д.В. Трубочкин, строятся прежде всего по принципу явления персонажа. «Конструкция, подобная южноиталийской площадной сцене... обусловлена семантикой явления чуда и потому сосредоточена на том типе сценического движения, которое можно определить как “показ”, или “выход”... Выход на сцену — это как бы неожиданное введение знакомой действующей силы» (Трубочкин, 2005, с. 169). Но чтобы были эффектные выходы, неминуемо должны существовать уходы, исчезания за занавеской или дверью, образующими часть сценической конструкции.

Если для театра уход и исчезновение персонажа — функция и необходимое условие главного действия, каким становится появление, то для цирковых фокусов и всевозможных аттракционов, видимо, ровно наоборот: присутствие и выход / движение персонажа или предмета есть функция привлечения внимания к той загадке, которую таит невидимый механизм / непонятный принцип. Е.В. Дуков, обращаясь к истории аттракциона, пишет о предмете из коллекции ученого XVII века Афанасия Кирхера: «Одно магнитное устройство представляло крохотное изображение Тифа, греческого бога ветра, сидящего на кристаллической лодке, которая путешествовала по миниатюрному океану с помощью “секретной” силы. “Ветер”, приводивший в движение крошечную лодку, был маленьким магнитом, спрятанным под водой... Но магнит не был просто экзотическим предметом для Кирхера: он воплощал невидимые силы, которые управляют

Вселенной. Он и рассказывал о невидимых цепях, которые, по его мнению, поддерживают саму ткань Вселенной. Любая наука, которая стремится раскрыть структуру мира, обязательно должна заниматься этими невидимыми основаниями, считал он» (Дуков, 2020, с. 653–654). Особенность подводного невидимого основания в аттракционе Кирхера — в том, что он находится тем не менее в поле зрения озадаченных наблюдателей.

Явление, «выход» в цирке — условие последующего эффектного и загадочного исчезновения. Вернее, первое появление участника циркового зрелища — это ввод в поле зрения аудитории нового действующего лица и одновременно потенциального либо объекта трюков, либо маэстро, производящего фокусы, иллюзии. И это первое явление прежде всего должно зачаровывать своей красотой или обещанием загадки, оно есть, если угодно, экспозиция или зрелищная увертюра фокуса. Таинственная музыка, «магические» жесты оттягивают момент метаморфозы присутствия в отсутствие, видимого — в невидимое. Время замедляется для того, чтобы значимость предстоящего трюка возросла, чтобы зрители успели сосредоточиться, напрячься, войти в состояние предвкушения, саспенса и, возможно, попыток с помощью собственного наблюдения понять, «как это делается». Исчезновение — кульминация. А появление после кульминации (кстати, не всегда обязательное) может быть развязкой фокуса, но не разгадкой. Фокус должен остаться неразгаданным, должен сохранить в себе тайну своего механизма. Чтобы второе появление тоже стало фокусом, магией и новой загадкой.

В экранной реальности возможны мгновенные исчезновения без помощи ловкости рук и каких-либо предметов. Но наряду с этими «чисто кинематографическими» вариантами существуют многочисленные варианты скрытого — невидимого — присутствия персонажа в диететическом пространстве. Оно осуществляется при помощи разнообразных предметов и их мизансценирования в кадре. Рассмотрим несколько частных случаев исчезновения-появления персонажа в немом кино, останавливаясь на игровом использовании предметов. Нас интересуют варианты смыслов, возникающих в процессе применения мотива с мифологической предысторией, в авантюрном экранном действии.

## ИСЧЕЗНОВЕНИЯ В ФИЛЬМАХ ЖОРЖА МЕЛЬЕСА

Маэстро иллюзионист — в этой роли всегда сам Жорж Мельес — накрывает даму полосатой тканью, потом снимает ее, и мы видим, что дама

исчезла. Маэстро производит волшебные жесты, и появляется скелет. Но Мельес накрывает и его, чтобы потом сбросить ткань, — и вот перед нами вновь дама, живая и невредимая, а скелета нет и в помине (*Escamotage d'une Dame chez Theatre Robert Houdin*, 1896).



Рис. 1–2. Кадры из фильма «Исчезновение дамы в театре Роберта Удена» (*Escamotage d'une Dame chez Theatre Robert Houdin*), реж. Жорж Мельес, 1896

Fig. 1–2. *The Vanishing Lady (Escamotage d'une dame chez Robert-Houdin)* directed by Georges Méliès, 1896<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Источник изображения см.: URL: [https://www.youtube.com/watch?v=f7-x93QagJU&list=PLHQODI6AgbeTpT4B0Og6F\\_yAXM6jAO-rq&index=4](https://www.youtube.com/watch?v=f7-x93QagJU&list=PLHQODI6AgbeTpT4B0Og6F_yAXM6jAO-rq&index=4) (дата обращения 23.12.2021).

В ряде других фильмов посаженные в разные ящики участники трюка мгновенно меняются местами, умножается их количество или же они превращаются в произвольно рассыпающиеся «части тела», муляжи, кусочки неживой материи. Все это происходит благодаря остановкам камеры и включениям после очередной мизансценической перемены. Сейчас мы останавливаемся на вопросе видеоизменения трюка при попадании на экран и той роли, в какой оказывается предмет, служащий временному сокрытию объекта, подвергающегося манипуляциям, будь то дама, ребенок, мужчина.

Идет игровое управление телами, которые пропадают и появляются с помощью реквизита трюка, и которые обеспечивают ... но что они обеспечивают? Каковы функции ткани, бочки, корзины, сундука, шкафа и других емкостей, куда Мельес помещает своих «медиумов»? Все это — теперь лишь камуфляж кинематографической природы трюка, состоящего в приостановке работы камеры для выхода из кадра персонажа, предназначенного к исчезновению. Дело уже не в «магии» бочек и шкафов с двойным или тройным дном, соединенных со сценическими люками и пр. Дело не в ловкости рук фокусника-иллюзиониста и не в играх света и тьмы, отвлекающих действиях и музыке. Дело в манипуляциях с камерой — для моделирования экранной реальности.

Тем не менее при всей новизне продолжает быть необходима симуляция тайного пространства, где пропадает и откуда неожиданно появляется объект манипуляций — или же другой объект, заменяющий предыдущего. (Многие фильмы усложняют трюки, прибавляя к исчезновению-появлению еще и метаморфозу одного объекта в другой, но в данной статье мы не будем на этом останавливаться.) Необходимы мизансцены, ограничивающие время наблюдения за персонажем-объектом и затрудняющие контроль за его присутствием-отсутствием. В принципе, персонажи могут исчезать внезапно и появляться внезапно без всяких бочек, сундуков и покрывал. В «Замке Дьявола» (*Le Manoir du Diable*, 1896), «Кошмаре» (*Le Cauchemar*, 1896) или в фильме «Колдун, принц и добрый гений» (*Le Sorcier, le prince et le Bon Genie*, 1900) происходят подобные исчезновения и появления. В «Дьяволе в монастыре» (*Le Diable au couvent*, 1899) активно чередуются два вида трюков. То Дьявол просто достает «из воздуха» или заставляет исчезать предметы и людей, то он сначала вызывает волшебный котел, а уже из него появляются черти, что выглядит как вторая ступень магии — посредством магического инвентаря. Самым же интересным, на наш взгляд, является в этом фильме первое появление Дьявола — из чаши со святой водой. То ли такова сила демонического персонажа, что он способен пройти через святую воду. То ли он сначала заколдовал чашу и воду, а потом уже «просто»

применил их для проникновения в монастырь. Сцена обыгрывает неопределенность подоплеку действия.

На самом же деле использование предметов в ходе номеров с мгновенным исчезновением и появлением уже не часть механизма трюков, но часть механизма воздействия, служащего усилению зрительского переживания трюка. Так зритель сохраняет иллюзию, что все дело — в особенностях бочек, корзин, шкафов, плащей, котлов и прочего реквизита. К примеру, в фильмах «*Illusions fantasmagoriques*» (1898), «*L'illusioniste fin-de-siecle*» (1899) и многих аналогичных поддерживается иллюзия того, что сам трюк происходит в пространстве кадра. Мельес использует многослойное трик-стерство приема, продолжающего выглядеть как плоть от плоти живого зрелища, хотя на самом деле перед нами «бесшовный» монтаж двух измененных в кадре мизансцен, игра возможностями камеры.

Таким образом, диегетическое исчезающее у Мельеса нередко оказывается символом игры кинематографа в запечатленный на пленку театр. Вдохновенно профанируется не только магия, но и театрально-цирковая природа трюка, и ограниченность места метаморфоз корзиной или шкафом, и ограниченность игры пространством кадра (на самом деле у игры есть второй центр — камера в контакте с управляющим ею режиссером-оператором).

Эффект чудесного поддерживается еще и в силу загадочности происходящего: что все-таки означает исчезновение? То, что тело волшебным образом перенеслось за пределы кадра и потом появляется, потому что оно «вернулось»? Либо оно стало невидимым внутри кадра? Или же — оно дематериализовалось и потому стало невидимым, а потом снова обрело плоть и потому стало видимым? Сюжеты фильмов, если они и есть у Мельеса, попросту индифферентны к таким вопросам.

Позднее и вплоть до наших дней кино предпочитает, напротив, встроенные в сюжет трюки, подразумевающие некую обусловленную сюжетом интерпретацию. В случае героев, накрытых плащом-невидимкой, мы имеем дело с телесно присутствующими, но не видимыми для окружающих людьми. Человек-невидимка относится к этой же когорте, только его тело обрело невидимость под воздействием химического препарата (роман Уэллса впервые экранизировался в 1933 году и с тех пор насчитывает около десятка кино- и телеверсий). Но вот в «Докторе Стрэндже» (2016) мгновенное исчезновение мистика Ancient One (Тильда Суинтон) означает смерть этого персонажа.

## НЕВИДИМАЯ СМЕРТЬ ЧАРЛЬЗА ПИСА. *THE LIFE OF CHARLES PEACE, 1905*

«Жизнь Чарльза Писа» (*The Life of Charles Peace, 1905*)<sup>2</sup> британского режиссера Уильяма Хаггара<sup>3</sup> посвящена реальному историческому лицу, известному вору и мошеннику Чарльзу Пису, повешенному в 1879 году.

Последний эпизод — «Казнь». Если финал истории вымышленного преступника, такого как Фантомас, может оставаться всегда принципиально открытым, то в случае реального повешенного преступника авантюрное напряжение питается не неизвестностью финала. Весь вопрос в том, как именно будет показан известный конец.

Казнь Чарльза Писа подается в традиционной для первых лет кино манере сухого визуального отчета. Тем не менее она существенно отличается от прочих фильмов с аналогичными сценами в силу специфичности самого типа казни. Камера установлена на большем, чем в других сценах, «безопасном», расстоянии от происходящего. Каждый участник этой сцены просто делает свое дело. Священник становится в углу эшафота и читает молитву, не вступая в прямой контакт с осужденным и не пытаясь его ни утешать, ни принуждать к горячему покаянию. Чарльз (его сыграл Уолтер Хаггар, сын режиссера) делает слабую попытку сопротивляться, но служители карательного правосудия невозмутимо работают: подводят осужденного к виселице, связывают веревкой ноги, надевают на шею петлю, а на голову — мешок. Один из конвоиров приводит в действие рычаг, и герой проваливается в люк, оказываясь висющим на веревке внутри эшафота, чего зритель уже не видит. В поле зрения остается только натянутая веревка, уходящая в прямоугольную дыру в дощатом настиле.

Данный тип повешения (long drop) широко практиковался в свое время, позволяя избежать зрелища судорог. Если в случае гильотины или электрического стула сам момент умерщвления хорошо виден, то кончина Чарльза Писа остается невидимой. Самую такую экзекуцию можно интерпретировать двояко — и как заботу о чувствах свидетелей, среди которых могут быть близкие казнимого, и как нежелание власти выставлять напоказ собственную жестокость, пряча умерщвляемое тело в корпус эшафота, как в своего рода ящик-комнату.

<sup>2</sup> Во многих информационных ресурсах, включая BFI (British Film Institute), данный фильм датируется 1905 годом, однако в титрах стоит 1903 год. URL: David Berry. Haggard, William (1851–1925). Director // BFI Screenonline. The definitive guide to Britain's film and TV history <http://www.screenonline.org.uk/people/id/44> (дата обращения 23.12.2021).

<sup>3</sup> В 1905 году в Шеффилде режиссером Френком Маттершоу был снят фильм с таким же названием, но он не сохранился; известно, что некоторое время фильм Уильяма Хаггара принимали за фильм Маттершоу.

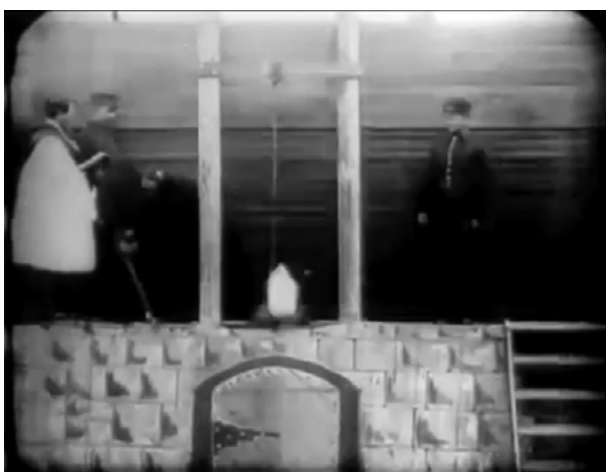


Рис. 3–4. Кадры из фильма «Жизнь Чарльза Писа», реж. Уильям Хэггар, 1905

Fig. 3–4. *The Life of Charles Peace* directed by William Haggart, 1905<sup>4</sup>

С точки зрения кино подобная сцена высоко семантически. В ней создается двухслойный образ исполнения приговора, в котором смерть Писа есть «кончина персонажа» как визуального объекта, центральной фигуры внутрикадрового зрелища. То есть, убийство персонажа совпадает с его

<sup>4</sup> Источник изображения см.: URL: <https://www.youtube.com/watch?v=DBjptnKSFnA> (дата обращения 23.12.2021).

выбыванием из поля зрения зрителей — но не с выходом из кадра в полном смысле слова. Будучи не виден, Чарльз Пис не только остается в отображаемом пространстве, но и продолжает быть центральным предметом интереса аудитории.

С точки зрения экранной реальности смерть Писа столь же документально зафиксирована, сколь и мнима в том смысле, что визуально не подтверждена. А все, что не получает прямых визуальных доказательств, является лишь относительно реальным в реальности фильма. Во всяком случае, в фильме знаменитая документальная история Чарльза Писа (согласно которой преступника казнили, и казнь полностью удалась) входит в противоречие с визуальной материей сцены казни.

Уильям Хаггар невольно применяет эффект диегетического исчезающего, выражающего саморефлексию кино о границах своей визуальности и о нетождественности визуального образа и реального события в кинонарративе. Здесь эта саморефлексия оказывается увязана с насилием в его метафорической ипостаси — эстетической селекции демонстрируемых в кадре событий. Прерывание визуальной доступности персонажа для зрительского восприятия происходит без прерывания его диегетического присутствия. Этот момент формально соответствует исторической достоверности. Но в игровом кино он автоматически перекодируется в событие авантюрного повествования — и символизирует относительность финала. Выход из визуальной материи в момент казни содержит хороший потенциал для бесконечных «воскрешений» героя, если были бы сняты следующие серии о Чарльзе Писе<sup>5</sup>.

В фильме Уильяма Хаггара мы наблюдаем новую стадию развития все того же принципа, хорошо известного по работам Мельеса: взаимодействие живого существа с замкнутым, полым внутри корпусом, обладающим отверстием для входа и выхода. Но теперь игровое пропадание, аналогичное умиранию, действительно по сюжету является гибелью действующего лица, однако содержит и следы игровой амбивалентности бытия/небытия, реализуемой в кинокадре.

Нередко в киноведении погружение и заточение персонажа внутри каких-либо замкнутых узких пространств, будь то ящик, чулан, потайная комната и пр., интерпретируется довольно однозначно, как и факт попа-

---

<sup>5</sup> При общем хронометраже примерно в 13,5 минут, картина делится на короткие озаглавленные с помощью титров части, каждая около полутора-двух минут: «Первый разбой Писа», «Пис дома у Дайсона», «Убийство мистера Дайсона», «Чарльз Пис у себя дома», «Преступление в Блэкхарт» и пр. Принято связывать зарождение серийности с более поздним кино, но здесь уже просматривается сериальная структура. Более зрелый кинематограф сделал бы из каждого фрагмента сюжета гораздо более протяженную серию.



дания персонажа в пространство «между кадрами», во внеэкранное пространство, где «кроется фатальность, смерть, нечто невидимое» (Bean, 2018, p. 30). Как пишет Дженнифер М. Бин о жертвах в фильмах Гриффита, их «отступление в замкнутые пространства» рождает «ужас отсутствия, ужас невидимого пространства» (Bean, 2018, p. 30). Автор подчеркивает, что визуальные решения подобного рода всегда воплощают не только определенные события, согласно сюжету фильма, но и «являются образным выражением знаковой системы кинематографа» (Bean, 2018, p. 30).

Но сама знаковая система кино сохраняет связь со зрелищной культурой, с ее основополагающими мотивами, уходящими корнями в древнюю обрядовость. Именно поэтому, на наш взгляд, в подобных внеэкранных, «междукадровых» пространствах кроется не только смерть и все, что с нею связано, — но также и прообразы игровой зрелищной амбивалентности. Обостряется сразу и драматизм, даже катастрофизм, отвечающий конкретике сюжета, но и смысловое поле многовековой игровой культуры, ее поэтика относительности и бесконечных превращений. Положение тела в замкнутом пространстве, как и любая метаморфоза, способны выражать одновременно прямо противоположные смыслы или, во всяком случае, активировать свое тяготение к поликодированию.

С этим-то и связан саспенс, ведь это «эмоциональное состояние» возникает при неопределенности, неизвестности и возможности двойственной интерпретации событий (Carroll, 2009, p. 82). Когда грань между жизнью и смертью, между бытием и небытием, возможным и невозможным тонка и проницаема. Амбивалентная роль одного и того же замкнутого корпуса-вместилища усвоена и сохранена кинематографом как генетическая основа, связующая кино с древней мифологической/игровой стихией, с циклическим восприятием жизненных процессов. У режиссеров более позднего времени мы неоднократно увидим подтверждения этому.

Фантомас в фильмах Луи Фейада будет в финале некоторых серий «проваливаться», исчезать в неких потайных порталах; однажды начнут проваливаться в землю охотившиеся за дерзким бандитом Жюв и Фандор. Но во всех этих случаях проваливание-исчезновение станет не символом гибели, а красивым завершением очередной стадии очередного цикла вечных погонь и ускользаний. В современном кино сам факт того, что смерть персонажа не показана, часто приводит к зрительским надеждам, что кончина их любимого героя была мнимой и можно ждать его возвращения в сиквелах. То, что, к примеру, в «Пиратах Карибского моря: Сундук мертвеца» (2006) Джек Воробей исчезает в пасти Кракена, означает не гибель героя Джонни Деппа, но лишь его выход из обыденного рационального мира, перенесение в магическое пространство, откуда его будут вызывать в следующем фильме.

В завершении наших размышлений о фильме «Жизнь Чарльза Писа», мы подчеркиваем стихийное усложнение кинематографического текста, наблюдающееся в этом раннем криминально-авантюрном фильме.

### ПРИКЛЮЧЕНИЯ БОЧКИ. *THE ADVENTURES OF DOLLIE*, 1908

С самого первого режиссерского опыта Дэвид У. Гриффит начинает прибавлять к владению законами мелодраматизма и авантюристичности нечто сознательно не предусмотренное и как бы необязательное — свои авторские мотивы. Они растворены в весьма гладком, органичном жизнеподобии, чем Гриффит существенно превосходит других кинематографистов тех же лет. В дебютной картине «Приключения Долли» (1908) режиссер создает иллюзию непрерывного и совершенно спонтанного развития событий. Непрофессиональному зрителю может казаться, что перед ним документальная история в реальном времени.

Фильм начинается показом картины мира с точки зрения идеальных респектабельных американцев — семьи, состоящей из молодого мужа/отца, красивой жены/матери и их дочери лет четырех-пяти. Это идеальная семья, где все прекрасно выглядят, элегантно одеты и проводят время вместе. Родители играют с дочерью или гуляют с ней. Первые кадры демонстрируют благополучие, соответствие эталонам семейственности и внешней привлекательности. Все происходит на лоне природы. По одну сторону дорожки — запруда, по другую — поляна. Вдалеке виднеется довольно большой дом.

Экспозиция совершенно лишена каких-либо шероховатостей. Еще немного, и гармония молодой семьи на мирной лужайке покажется приторной. Но эта приторность информативна — спокойствие и радость всех троих означает, что они в своей жизненной среде, от которой не ждут никакого подвоха. Однако стоит мужу оставить жену и дочь, начинаются проблемы — появляется какой-то цыган и предлагает даме купить у него какие-то посудины. Дама довольно бесцеремонно жестом гонит цыгана прочь и продолжает общаться с ребенком. Цыган ставит свою поклажу на землю и пытается украсть сумочку. Дама замечает это, вскакивает, вынуждена вступить в переговоры и почти потасовку. Тут прибегает муж, избивает цыгана и прогоняет его.

Камерными средствами Гриффит рассказывает историю о противостоянии социальных слоев общества. Респектабельные американцы самодостаточны, им не нужны и не интересны бедные, странные, «другие», от которых исходит опасность.



Рис. 5. Кадр из фильма «Приключения Долли», реж. Д.У. Гриффит, 1908

Fig. 5. *The Adventures of Dollie* directed by David W. Griffith, 1908<sup>6</sup>

Девочка в фильме выполняет исключительно роль жертвы/сокровища, никак эмоционально не участвуя в происходящем<sup>7</sup>. Близкая к типу *brave girl*, Гриффита не интересует. Он подчеркивает пассивность девочки и полную неощутимость в ней личного начала. Это можно расценить как признак неопытности молодого режиссера. Но мы усматриваем и очертания некоей специфической модели коммуникации — человек в ней сближается с вещью. Чем девочка пассивнее, тем она прекраснее и притягательнее как объект потенциальной агрессии или проявления нежных чувств. (На фоне формирующегося современного постфеминистского дискурса девочки и молодой девушки в кино (Handyside, Taylor-Jones, 2016) и, шире, в медиа фильма Гриффита, фокусирующиеся на девочках и юных девушках, представляют особенный интерес.)

<sup>6</sup> Источник изображения см.: URL: <https://www.youtube.com/watch?v=go0sRYTVU1k> (дата обращения 23.12.2021).

<sup>7</sup> Дети весьма рано становятся активными центральными персонажами в кино, с ними снимают целые серии и отдельные приключенческие фильмы. Например, фильм Алис Ги Бланш «Четырехлетняя героиня» (*Une heroine de quatre ans*, 1907) показывал, как прелестная малышка, оставив няню спящей на лавочке, помогает полицейским задержать дерущихся, протягивая скакалку между столбцами калитки, дает слепому перейти на другую сторону реки с помощью наводного моста, спасает пьяных от попадания под поезд, вовремя передвигая заграждение. Оказавшись в полицейском участке после своих подвигов, она в состоянии объяснить, где живет. Полицейский сопровождает ее до подъезда и прощается, отдав честь. В финале девочка входит в комнату, где взрослые в растерянности обсуждают, как ее лучше искать. Девочка встает в позу рассерженной начальницы и устраивает «разнос» няне, таская ее за ухо. Здесь перед нами четырехлетний лидер, спасательница и авантюристка в одном лице.

Кроме того, если маленькую сумочку украсть не удалось, то большую девочку — удастся. Потому что сумочку не оставляли без присмотра ни на минуту, а девочку — на несколько минут (секунд экранного времени) оставили. Тут есть некая бесконтрольная режиссерская рефлексия о собственности и приоритетах, о том, что проще подвергнуть «исчезновению» как перемещению. Можно рассмотреть и печальную иронию по поводу общественных нравов.

Если множество режиссеров эксплуатируют мотив погони как основной, нанизывая на него все повороты сюжета, Гриффит, едва приобщив зрителя к картине преследования, тут же переключает действие в другой регистр. Режиссер создает более сложный принцип воздействия: не просто равномерно нагнетает напряжение, а то и дело обещает разрядку, но уваливает от нее и меняет характер нагнетания.



Рис. 6. Кадр из фильма «Приключения Долли», реж. Д.У. Гриффит, 1908

Fig. 6. *The Adventures of Dollie* directed by David W. Griffith, 1908<sup>8</sup>

Чтобы девочку не нашли, цыган сажает ее в бочку и забивает крышку гвоздями. А когда преследователи наконец добираются до телеги, цыган сидит себе как ни в чем ни бывало возле бочки и курит. Диегетически невидимая девочка не подает признаков жизни. Ее пассивность — залог отложенной развязки. Перевернув все внутри телеги и ничего не найдя, преследователи удаляются, побыв в тесной близости от невидимого ребенка.

<sup>8</sup> Источник изображения см.: URL: <https://www.youtube.com/watch?v=go0sRYTVU1k> (дата обращения 23.12.2021).

Цыгане снимаются с места и уезжают. При переезде речки вброд бочка с девочкой падает в воду, чего не замечают похитители, продолжая свой путь.

Особую роль в эффекте диегетического невидимого, как нам кажется, играет его принципиальное внешнее несходство с тем предметом, который его скрывает. Милая, изящная и нарядная девочка в легком платьице — и грубая, с простыми очертаниями, лишенная всякого «изящества» бочка, бытовая вещь. В свою очередь, неказистость бочки составляет контраст с ее замечательно «волшебным» умением держаться на плаву и служить оберегающей капсулой. Данные контрасты кажутся тем сильнее, чем дольше время непрерывного присутствия сокрытой девочки в бочке.

Приключения бочки продолжаются<sup>9</sup>. Ее перемещение с сидящей внутри девочкой занимает предпоследнюю треть 12-минутной картины. Почти три минуты мы созерцаем, как бочка медленно плывет по течению, потом подплывает к небольшому водопаду, падает вниз и снова плывет. Море возможностей для рождения саспенса...



Рис. 7. Кадр из фильма «Приключения Долли», реж. Д.У. Гриффит, 1908

Fig. 7. *The Adventures of Dollie* directed by David W. Griffith, 1908<sup>10</sup>

Наконец снова берег запруды и мальчик, удящий рыбу. Ему удастся зацепить бочку и подтянуть ее к берегу. Подбегает отец похищенной, они

<sup>9</sup> Бочка в кино к тому времени уже успела перейти из декораций мельесовского типа на натуру. В 1906 году Алис Ги Бланш снимает фильм «Закрученная история» (*Une histoire roulante*), весь построенный на передвижении героя в бочке и перипетиях самой бочки в бескрайнем пространстве.

<sup>10</sup> Источник изображения см.: URL: <https://www.youtube.com/watch?v=go0sRYTVU1k> (дата обращения 23.12.2021).

вместе вытаскивают бочку из воды, прислушиваются к звукам изнутри, быстро открывают бочку, и отец достает живую и невредимую девочку.

В самых удачных фильмах Гриффита достигается полное слияние героев и среды. В «Приключениях Долли» эффект единства действующего лица со средой продолжается как парадоксальное развитие сюжета. Цыгане сгинули из кадра, будто их и не бывало вовсе. Они оказываются функцией введения в сюжет бочки. А вместо ожидаемых погонь и драк с похитителями мы смотрим почти видовой фильм вообще без зримого человеческого присутствия. Социальный драматизм и конфликт в духе традиционной пьесы с персонифицированными антагонистами сходят на нет. Идет сугубо кинематографическое повествование о перипетиях невидимой, но присутствующей в кадре девочки.



Рис. 8. Кадр из фильма «Приключения Долли», реж. Д.У. Гриффит, 1908

Fig. 8. *The Adventures of Dolly* directed by David W. Griffith, 1908<sup>11</sup>

В этих перипетиях есть нечто сказочное — в бочку посадили и только что не засмолили, но пустили по волнам. А воды реки несут бочку с девочкой и несут... Девочка здесь главное действующее лицо. А бочка — главный движущийся зримый объект. При всех очевидных клише и мелодраматизме приключений Долли, режиссер сочиняет совершенно свою, особую историю. Кто спасает Долли? При наличии асоциальных бедняков, жертвы и людей, жаждущих спасти, здесь так и не появляется одушевленного

<sup>11</sup> Источник изображения см.: URL: <https://www.youtube.com/watch?v=go0sRYTVU1k> (дата обращения 23.12.2021).

персонализированного спасателя или спасателей. Долли спасают бочка, река, природа, американский ветер, подгоняющий бочку прямо к родному дому девочки. Ветер, опять же, невидим и подобен невидимому магниту в аттракционе Кирхера, о котором шла речь в первой главе статьи.

Все невидимое воплощает почти волшебное вмешательство доброй случайности, она же — могущественная фортуна, или, как написано в титре фильма Гриффита *A Rocky Road* (1910), «fate's capriciousness». Здесь фортуна — природный универсум Америки. В этой адресации к природе есть что-то очень американское, проявляющееся на разных уровнях и в разных жанрах. История Дороти в «Удивительном волшебнике страны Оз» (1900) Л.Ф. Баума начинается с циклона, переносящего девочку с ее песиком Тото из Канзаса в неведомую страну. Роман Маргарет Митчелл, высоко значимый для всей культуры Америки, так и называется «Унесенные ветром» (1936). И в целом ощущение природной силы, управляющей жизнью девочки или девушки, служит метафорой и слепой фортуны, и магической силы, и общественных процессов.

Внутри жизнеподобной авантюрной истории Гриффит без всяких предупреждений растворяет элементы визуального «национального гимна» и сказки. И не только без предупреждения, но и без переключения происходящего в регистр сказочности, без утверждения наличия волшебства как узаконенной частицы мира в этом фильме. Волшебства «официально» здесь нет. Но оно творится на наших глазах. Перед нами современная реальность, современные люди, и вместе с тем сказочная реальность, в которой маленькие и беззащитные существа не могут не быть спасены добрыми имперсональными силами.

Гриффит словно ведет опосредованный диалог с Америкой как родным природным универсумом, с его энергетическими токами. И как бы замолкает с внутренним вопросом о роли отца и мужа в этом чудесном мире, где вода, ветер и деревянная емкость столь разумны и дружелюбны в отношении к невинному дитя. Отец получает дочь обратно, живую и невредимую. Мать появляется в последний момент и тоже обнимает ребенка. Казалось бы, прекрасный хеппи-энд. Но слишком недостаточны испытания, выпавшие на долю матери и отца (спровоцировавшего цыгана на похищение и оставившего ребенка без присмотра). Так что есть сомнения в том, заслуживает ли отец награды, не успев подтвердить свое лидерство и дееспособность.

Похоже, гриффитовское бессознательное считает, что американский универсум наказал-таки по-своему этого отца, лишив его статуса спасателя. Возможно, это очень суровая кара, судя по тому, насколько культивируется архетип супермена и спасителя в позднейшем американском кино.

Фигура же матери оказывается заведомо второстепенной, поскольку ребенок в ходе своих приключений получил второе рождение — из бочки как из нового лона, из вод речных, как из живородящей природной стихии. Сохраняя авантюристность, режиссер соединяет ее с латентной сказочностью, с мотивом силы судьбы и вопросом об иерархии персонального и имперсонального в нашем мире.

Кино то и дело сжимает пространство: экранные герои неожиданно и случайно встречаются, заходят ровно в те дома, отели, кафе и другие заведения, где встречают ровно тех, кого они должны встретить. Это наследие сценической узости пространства превращается в кино в своего рода магнетические волны, которые дают о себе знать в разных конфигурациях и ритмах. Но в «Приключениях Долли» носителем магнетических волн, «волшебного» притяжения становятся не главные действующие лица, а нечто имперсональное — жизнь пространства. Оно хранит, перемещает и возвращает самое дорогое и ценное, чего не умеют сберечь люди. В сюжет о приключениях девочки вписан сюжет о взаимоотношении человека со своей страной, своим сакральным пространством бытия. Вернее, пространство напоминает героям о своем могуществе, а режиссура зрителям — о его сакральности. Это и сюжет о сложности соответствия родителей мудрости природы и игре судьбы. И образ бочки, скрывающей девочку-сокровище, может прочитываться как символ сакральной тайны и невысказанных умозаключений о соотношении индивидуального деяния и внеличной магической воли, управляющей всем в этом мире.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Итак, совершенно очевидно, что мотив диегетического невидимого или исчезновения в кадре бесконечно многозначен. Его присутствие всякий раз обретает новый смысловой оттенок в зависимости от общего целого произведения. Поэтому абсолютных выводов о роли рассматриваемого мотива сделать невозможно и не нужно, как и выводов о других элементах языка кино: их задача в том, чтобы гибко подстраиваться под самые разные стилистики, жанры, тональности и содержательные акценты замысла. В принципе, язык кинематографа, как и любого другого искусства, существует для того, чтобы на нем было возможно сделать любое художественное высказывание. А вот как этими безграничными возможностями пользуются практики кинопроцесса — на этот вопрос отвечает анализ мотива в истории кинематографа. В принципе, уже одна данная статья, как нам



кажется, показывает, что диегетическое невидимое/исчезающее — весьма существенный мотив и прием с масштабным эстетическим потенциалом. Он долгое время находился в тени других элементов киноязыка, таких как монтаж. Но было бы полезным проследить развитие означенного мотива и приема в истории киноискусства, что возможно в рамках монографии.

Каждое из трех рассмотренных в статье кинематографических явлений обуславливает разные выводы, не противоречащие друг другу, но подчеркивающие эстетическую многогранность мотива.

В фильмах Мельеса он создает иллюзию аттракциона и цирка, наводит на ощущение неопределенности состояния тела, внезапно исчезнувшего и/или появившегося. Кроме того, трюки с исчезновениями и превращениями в фильмах Мельеса весьма опосредованно, но все-таки соотносятся с феноменом развеществления искусства в эру компьютерных форм хранения и циркуляции информации, о котором писал в своей статье Александр Дриккер (Дриккер, 2019, с. 18–19). Так что можно прийти и к умозаключению о том, что данный мотив и прием имеет отношение к вопросам эволюции визуальной культуры, специфики разных ее стадий — но и внутренней общности. В особенности данный прием и мотив подчеркивает общность всех динамических визуальных произведений, подразумевающих смену изображений, тот или иной режим появления и исчезновения самого произведения, чередования его доступности и недоступности для восприятия.

В фильме «Жизнь Чарльза Писа» Уильяма Хаггара мотив исчезновения героя из нашего поля зрения, при продолжении пребывания в кадре согласно сюжету, лишает зрителя достоверной визуальной информации о кончине казненного, что в потенциале ведет к эффекту неопределенности судьбы героя, незавершенности его жизненного пути. Здесь диегетическое исчезающее работает на потенциал сериальности и на усиление авантурной относительности, открытости в закрытом финале. Дальнейшая история сериала подтвердит ценность диегетического невидимого/исчезающего.

В «Приключениях Долли» Гриффита возникает сложный спектр смысловых оттенков на грани возвышенного, серьезного, мифологического и авантурного, игрового, иронического. Активное использование диегетического исчезающего/невидимого дает приращение смыслового объема и выход за пределы жанра мелодрамы. Мелодрама с элементами криминальности дрейфует в сторону не столько фильма-сказки, представляющего особый жанр (Zipes, Greenhill, Magnus-Johnston, 2015), сколько сказочной истории, как сказал бы Айхенвальд (Айхенвальд, 1978, с. 71), то есть сюжета из современной реальной жизни, обладающего в той или иной степени

элементами сказки. Применение Гриффитом диегетического исчезающего/невидимого показывает семантическое богатство сказочных мотивов, проявляющихся вне фильма-сказки как жанра.

Итак, уже первые шаги искусства кинематографа нащупывают несколько существенных вариаций мотива диегетического невидимого/исчезающего, а также демонстрируют тесную зависимость его семантики от сюжетного и визуального контекста конкретного фильма. Собственно, без этого контекста мотив не будет «играть». Он относится к тем элементам фильма, с помощью которых происходит моделирование двух паттернов информационных потоков: один из них диегетический, принадлежащий миру персонажей, другой — внедиегетический, принадлежащий аудитории. Их несовпадение способствует усилению напряжения. Иногда диегетическое невидимое/исчезающее работает на создание неразгаданных загадок и возникновение вопросов без ответа (как в случае фильмов Мелльеса), тем самым провоцируя зрительское любопытство и фантазию, делая более интенсивным процесс коммуникации визуальной материи фильма и его аудитории.

Осознание потенциала эффектов диегетического исчезающего приводит к пониманию его практической и даже, при желании, коммерческой ценности. Это полезный прием для тизеров, трейлеров, завершения отдельной серии в любой серийно организованной форме, а также для всевозможных форм анонсов и промоушена экранной продукции, подчеркивающий неполноту визуальной информации и пробуждающий инстинктивную жажду ее восполнения. Вероятность и возможность этого восполнения выступает на бессознательном уровне как одна из символических форм продолжения бытия. Практическая ценность мотива во многом замотивирована его предысторией: фантастическое авантюрное кино, связанное с мифом, берет на себя во многом его функции, в том числе компенсаторные. Оно заставляет здравый смысл и «чувство реальности» у зрителя если не исчезнуть на время восприятия фильма, то, во всяком случае, перестать доминировать. И создает не то, что бывает и что представляется вероятным, а то, что необходимо современному человеку — подключение к модели цикла магического мироздания с высокой степенью амбивалентности неожиданного/традиционного, смысловой простоты / смысловой бесконечности.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Айхенвальд Ю.А. Сказка: законы и предрассудки // Искусство кино. 1978. № 6. С. 67–81.
2. Вартанов А.С. От фото до видео. М.: Искусство, 1996. 220 с.
3. Голосовкер Я.Э. Логика мифа. М.: Наука, 1987. 218 с.
4. Дриккер А.С. Филогенетическое древо искусства // Наука телевидения. 2019. № 15 (4). С. 11–25. DOI: 10.30628/1994-9529-2019-15.4-11-25
5. Дуков Е.В. К истории аттракциона // Художественная культура. 2020. № 4. С. 640–665. DOI: 10.24411/2226-0072-2020-00089
6. Зоркая Н.М. На рубеже столетий: у истоков массового искусства в России 1900–1910 годов. М.: Наука, 1976. 300 с.
7. Зоркая Н.М. Уникальное и тиражированное: Средства массовой информации и репродуцированное искусство. М.: Искусство, 1981. 167 с.
8. Зоркая Н.М. Фольклор. Лубок. Экран. М.: Искусство, 1994. 238 с.
9. Сальникова Е.В. Предыстория волшебства экранов. Мотивы «Илиады» и «Одиссеи» // Наука телевидения. 2018. № 14 (1). С. 80–157. DOI: 10.30628/1994-9529-2018-14.1-80-157
10. Трубочкин Д.В. «Все в порядке! Старец пляшет...». Римская комедия плаща в действии. М.: ГИТИС, 2005. 421 с.
11. Фомин В.И. Правда сказки: Кино и традиции фольклора. М.: Материк, 2001. 276 с.
12. Хренов Н.А. От эпохи бессознательного мифотворчества к эпохе рефлексии о мифе // Миф и художественное сознание XX века: сборник / отв. ред. Н.А. Хренов. М.: Государственный институт искусствознания: Канон+, 2011. С. 11–82.
13. Эльзессер Т., Хагенер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело / пер. с англ. С. Афонин. Санкт-Петербург: Сеанс, 2016. 439 с.
14. Adriaenssens V. Ovidian Violence: Georges Melies's Explosive Screen Bodies // Corporeality in Early Cinema: Viscera, Skin, and Physical Form / ed. by M. Dahlquist, D. Galili, J. Olsson, V. Robert. Bloomington: Indiana University Press, 2018. P. 25–34.
15. Bean J.M. Disciplinary Descent: Film Studies, Families, and the Origins of Narrative Cinema // A Companion to D.W. Griffith / ed. by Ch. Keil. Hoboken: Wiley Blackwell, 2018. P. 17–33.
16. Berry D. Haggart William (1851–1925): Director // BFI Screenonline: The definitive guide to Britain's film and TV history. URL: <http://www.screenonline.org.uk/people/id/449862/index.html> (дата обращения 23.12.2021).
17. Bode L. Making Believe. Screen Performance and Special Effects in Popular Cinema. New Brunswick, New Jersey: London Rutgers University Press, 2017. 246 p.
18. Carroll N. The Paradox of Suspense // Suspense Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations / ed. by P. Vorderer, H.J. Wulff, M. Friedrichsen. New York: Routledge, 2009. P. 71–92.
19. Corporeality in Early Cinema: Viscera, Skin and Physical Form / ed. by M. Dahlquist, D. Galili, J. Olsson, V. Robert. Bloomington: Indiana University Press, 2018. 416 p.

20. Elcott N. *Artificial Darkness: An Obscure History of Modern Art and Media*. Chicago: University of Chicago Press, 2016. 312 p.
21. Zipes J., Greenhill P., Magnus-Johnston K. *Fairy-Tale Films Beyond Disney. International Perspectives*. New York: Routledge, 2015. 355 p.
22. Gunning T. The Impossible Body of Early Film // *Corporeality in Early Cinema: Viscera, Skin and Physical Form* / ed. by M. Dahlquist, D. Galili, J. Olsson, V. Robert. Bloomington: Indiana University Press, 2018. P. 13–24.
23. Handyside F., Taylor-Jones K. *International Cinema and the Girl: Local Issues, Transnational Contexts*. New York: Palgrave MacMillan, 2016. 219 p.
24. Littschwager S.N. *Making Sense of Mind-Game Films: Narrative Complexity, Embodiment and the Senses*. New York: Bloomsbury Publishing Inc., 2019. 256 p.
25. Butnaru D. *Medial Bodies Between Fiction and Faction. Reinventing Corporeality*. Verlag: Bielefeld, 2020. 270 p.
26. Pomerance M. *The Eyes Have It: Cinema and the Reality Effect*. New Brunswick, N.J.: Rutgers University Press, 2013. 268 p.
27. Sobchack V. *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*. Princeton, N.J.: Princeton University Press, 1992. 330 p.

## REFERENCES

1. Adriaenssens, V. (2018). Ovidian violence: George Méliès's explosive screen bodies. In M. Dahlquist, D. Galili, J. Olsson, & V. Robert (Eds.), *Corporeality in early cinema: Viscera, skin, and physical form* (pp. 25–34). Indiana University Press.
2. Aykhenvald, Yu.A. (1978). Skazka: zakony i predrassudki [Fairy tale: Laws and prejudices]. *Iskusstvo kino*, (6), 67–81. (In Russ.)
3. Bean, J.M. (2018). Disciplinary descent: Film studies, families, and the origins of narrative cinema. In Keil Ch. (Ed.), *A companion to D.W. Griffith* (pp. 17–33). Wiley Blackwell.
4. Berry, D. *Haggar, William (1851–1925)*. BFI Screenonline. Retrieved December 23, 2021, from <http://www.screenonline.org.uk/people/id/449862/index.html>
5. Bode, L. (2017). *Making believe: Screen performance and special effects in popular cinema*. Rutgers University Press.
6. Butnaru, D. (Ed.). (2020). *Medial bodies between fiction and faction: Reinventing corporeality*. Bielefeld.
7. Carroll, N. (2009). The paradox of suspense. In P. Vorderer, H.J. Wulff, & M. Friedrichsen (Eds.), *Suspense conceptualizations, theoretical analyses, and empirical explorations* (pp. 71–92). Routledge.
8. Dahlquist, M., Galili D., Olsson, J., & Robert, V. (Eds.). (2018). *Corporeality in early cinema: Viscera, skin, and physical form*. Indiana University Press.
9. Drikker, A.S. (2019). Filogeneticheskoe drevo iskusstva [philogenetic tree of art]. *The Art and Science of Television*, 15 (4), 11–28. (In Russ.) <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2019-15.4-11-25>

10. Dukov, E.V. (2020). K istorii attraktsiona [On the history of attractions]. *Khudozhestvennaya kul'tura*, 2020, (4), 640–665. (In Russ.) <https://doi.org/10.24411/2226-0072-2020-00089>
11. Elcott, N. (2016). *Artificial darkness: An obscure history of modern art and media*. University of Chicago Press.
12. Elsaesser, T., & Hagener, M. (2016). *Teoriya kino. Glaz, emotsii, telo* [Film theory: Eye, emotions, body] (S. Afonin, Trans.). Seans. (In Russ.)
13. Fomin, V.I. (2001). *Pravda skazki: Kino i traditsii fol'klora* [The truth of fairy tales: Cinema and traditions of folklore]. Materik. (In Russ.)
14. Golosovker, Ya.E. (1987). *Logika mifa* [Logic of myth]. Nauka. (In Russ.)
15. Gunning, T. (2018). The impossible body of early film. In M. Dahlquist, D. Galili, J. Olsson, & V. Robert (Eds.), *Corporeality in early cinema: Viscera, skin, and physical form* (pp. 13–24). Indiana University Press.
16. Handyside F., & Taylor-Jones K. (Eds.). (2016). *International cinema and the girl: Local issues, transnational contexts*. Palgrave MacMillan.
17. Khrenov, N. A. (2011). Ot epokhi bessoznatel'nogo mifotvorchestva k epokhe refleksii o mife [From the era of unconscious myth-making to the era of reflection on the myth]. In N. A. Khrenov (Ed.), *Mif i khudozhestvennoe soznanie XX veka* [Myth and artistic consciousness of the twentieth century] (pp. 11–82). Kanon+. (In Russ.)
18. Littschwager, S.N. (2019). *Making sense of mind-game films: Narrative complexity, embodiment, and the senses*. Bloomsbury Publishing Inc.
19. Pomerance, M. (2013). *The eyes have it: Cinema and the reality effect*. Rutgers University Press.
20. Salnikova, E.V. (2018). Predystoriya volshebstva ekranov: Motivy «Iliady» i «Odisei» [The prehistory of the magic of screens: Motives from the «Illiad» and the «Odyssey»]. *The Art and Science of Television*, 14 (1), 80–157. (In Russ.) <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2018-14.1-80-157>
21. Sobchack, V. (1992). *The address of the eye: A phenomenology of film experience*. Princeton University Press.
22. Trubochkin, D.V. (2005). «Vse v poryadke! Starets plyashet...»: *Rimskaya komediya plashcha v deystvii* [“It's all right! The old man is dancing...”: *Fabula palliata* in action]. GITIS. (In Russ.)
23. Vartanov, A.S. (1996). *Ot foto do video* [From photo to video]. Iskusstvo. (In Russ.)
24. Zipes J., Greenhill P., & Magnus-Johnston K. (Eds.). (2015). *Fairy-tale films beyond Disney: International perspectives*. Routledge.
25. Zorkaya, N.M. (1976). *Na rubezhe stoletiy: U istokov massovogo iskusstva v Rossii 1900–1910 godov* [At the turn of the century: At the origins of mass art in Russia, 1900–1910]. Nauka. (In Russ.)
26. Zorkaya, N.M. (1981). *Unikal'noe i tirazhirovannoe: Sredstva massovoy informatsii i reproduktivnoe iskusstvo* [Unique and replicated: Mass media and reproduced art]. Iskusstvo. (In Russ.)
27. Zorkaya, N.M. (1994). *Fol'klor, lubok, ekran*. [Folklore, lubok, screen]. Iskusstvo. (In Russ.)

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

**ЕКАТЕРИНА ВИКТОРОВНА САЛЬНИКОВА**

доктор культурологии, кандидат искусствоведения,  
заведующий сектором художественных проблем массмедиа,  
Государственный институт искусствознания МК РФ,  
125009, Россия, Москва, Козицкий пер., 5

**ResearcherID: AAS-2122-2020**

**ORCID: 0000-0001-8386-9251**

e-mail: k-saln@mail.ru

ABOUT THE AUTHOR

**EKATERINA V. SALNIKOVA**

Dr.Sci. (Cultural Studies), Cand.Sci. (Art History),  
Head of the Media Art Department  
State Institute for Art Studies,  
125009, Kozitsky, 5, Moscow, Russia

**ResearcherID: AAS-2122-2020**

**ORCID ID: 0000-0001-8386-9251**

e-mail: k-saln@mail.ru