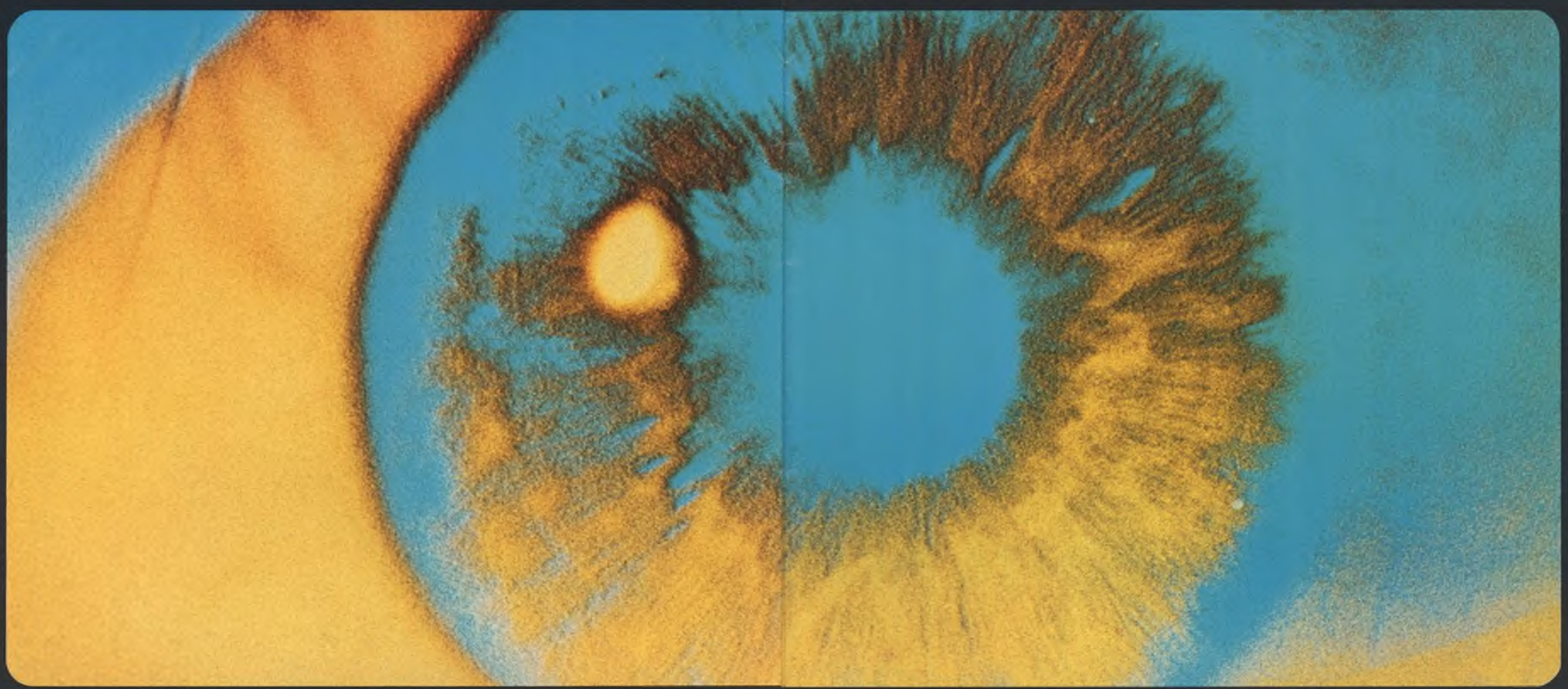
ЯЗЫК, ПОНЯТНЫЙ ГЛАЗУ

Кинозал, или смотрел ранние немые фильмы или имел дело с кинопроектором, хорошо знаком мелькание на экране. Происходит это от того, что фильм двигается со скоростью, недостаточной для создания иллюзии плавного движения. Впервые таким оптическим явлением воспользовался Тони Конрад, сделавший 35-минутный экспериментальный фильм «Мерцание». Под аккомпанемент монотонных, то еле слышных, то оглушительных звуков, темный экран через неравные промежутки времени озаряется вспышками яркого белого света различной длительности. Вначале создается впечатление, что оператор забыл зарядить аппарат. Вскоре раздаются недовольные возгласы – зрители возмущаются неуместной шуткой. Наконец кое-кто начинает замечать, что при мерцающем свете его собственные движения становятся прерывистыми и суматошными, как у героев старых фильмов. Часто зал поднимается на ноги, и все разыгрывают друг перед другом пантомимы, не обращая внимания на мерцающий экран. Массовая наэлектризованность, вызываемая «Мерцанием» подсказывает нам, быть может, характер развития фильма будущего. Возможно, кино поставит себе новую цель: не воздействовать на зрителя косвенным путем, а превращать его самого в исполнителя. Большинство из нас, однако, предпочитает более конкретные попытки заглянуть в будущее – например, фильм Стэнли Кубрика «2001: космическая одиссея» (см. «Америка» № 148). В течение первого получаса в фильме не произносится ни одного слова. Впрочем, слова и не нужны. Великолепие космической панорамы захватывает и увлекает зрителя. Кубрик часто акцентирует действие многозначительным безмолвием. По словам критика, «подчеркнутая недоговоренность фильма создает пробелы в действии, которые предоставляется заполнить нашему воображению». Произвольно и смело используя последние технические достижения кинематографии, режиссер все же не отделяет полностью форму от содержания. Так, показывая стремительный космический полет, он крупным планом проецирует на экран изумительное изображение глаза астронавта, в котором отражается яркое сверкание психоделической игры света. Эффект получается поразительный. Невольно в голову приходит мысль: если бы наш глаз не мог улавливать и отдельно воспринимать очертания быстродвижущихся предметов, то нам бы не привелось познать всю прелесть кино.