

1. Андроникова М. Портрет. От наскальных рисунков до звукового фильма. — М., 1980.
2. Колчицкая М.К. Фильмы об искусстве. — М., 1987.
3. Михалкович В.И. Андрей Тарковский. — М., 1989.
4. Пазолини П.-П. Теорема. — М., 2000.
5. Суркова О. Книга сопоставлений. — М., 1991.

С.Ю.Смульская

Образ времени в фильме Тома Тыквера "Беги, Лола, беги"

Героине фильма Т.Тыквера "Беги, Лола, беги" необходимо за 20 минут найти 100 000 немецких марок, чтобы спасти своего возлюбленного Манни. Таким образом, она оказывается ограниченной во времени, и ее задача — остановить его, выйти из его пределы. Для этого ей даются три попытки. В конце первой из них героиня гибнет, в конце второй погибает Манни, третья попытка завершается счастливо.

К концепции цикличности времени и жизни нас отсылают эпиграфы картины: "Мы не прервем наших исканий, в конце наших исканий мы окажемся там, с чего начали, и узнаем это место в первый раз" (Т.С.Элиот) и "Конец игры — это начало игры" (Хербергер). Образная структура фильма с первых кадров подчиняется мотиву времени. Первый звук, который мы слышим, это тиканье часов, по экрану скользит маятник, камера наклоняется и поднимается, взгляд зрителя движется по маятнику, циферблату и ныряет в черную дыру рта Хроноса. Следующие кадры представляют персонажей фильма. Человек в униформе охранника, держа в руках футбольный мяч, говорит: "Мяч

круглый, игра длится 90 минут. Это — факты, все остальное — только теория. Начинаем!” — и подбрасывает мяч в воздух, за ним взлетает камера, сверху фигуры людей превращаются в слова “Lola Rennt”. Вместе с мячом камера падает в центр буквы “O”, где стоит охранник, движение продолжается в анимированном эпизоде: Лола, бегущая по тоннелю, в который преобразовалась буква, представляет собой визуальную констатацию частной задачи героини и ее метафизической проблемы выхода за пределы замкнутого круга.

В начале фильма, когда Лола разговаривает по телефону с Манни, мы видим движущуюся мимо ее ноги черепаху — ссылку на второй парадокс Зенона, парадокс движения, который тоже необходимо преодолеть.

Часы как мотив времени возникают повсеместно: это часы в кабинете отца Лолы, часы, на которые смотрит Манни, рифмующиеся с их циферблатом эмблемы “Спирали” и супермаркета, вопросы о времени, которые задает Лола. Колесо рулетки — еще одна из вариаций этого образа. В первой части фильма в эпизоде размышления Лолы о том, у кого она может взять необходимую ей сумму, вокруг нее мелькают лица людей. Первым в этом ряду появляется крупье, сама же она — ось вращающегося круга. Так же строится и композиция финала этой части, где показаны окруженные полицией Лола и Манни, вокруг которых по стрелке вращается камера. Если в первой и второй частях картины у Лолы не получается остановить ход времени, то в третьей ей криком удастся остановить движение шарика по колесу рулетки.

Преодоление хода времени для персонажей становится возможным благодаря отказу от ложных шагов, предпринятых в предыдущих попытках. Так, в первой части фильма Лола бежит к месту встречи с Манни параллельно ходу машины скорой помощи, которая, как выясняется,

едет туда же. Во второй части она просит водителя подвезти ее, но тот отвлекается и врезается в стекло, в третьей — Лола впрыгивает в машину. Таким образом развиваются и другие персонажи картины, к примеру, Мейер, деловой партнер отца Лолы, делает три попытки доехать до банка. Всякий раз мимо гаража пробегает Лола, вследствие чего Мейер дважды врезается в одну и ту же машину, в третий раз он доезжает до нужного ему места, что, тем не менее, не препятствует более позднему столкновению. Как высказался по поводу этих метаморфоз Т.Тыквер, “с точки зрения логики это невозможно, но обыгрывание таких элементов являет собой красоту фильма” [2, с. 2].

На примере картины “Беги, Лола, беги” очевидно освобождение кинематографа от представлений о реальном времени и от реальности вообще: неудачи персонажей и даже их гибель не являются по своей сути состоявшимися фактами, герои вольны вернуться назад во времени и начать все заново. Таким образом время становится нелинейным, а запрограммированный ход событий изменним. По принципу инновации и повторения изначальное время действия, 20 минут, растягивается до 90 минут.

Монтаж фильма допускает отклонения от его основного потока — развитие линий персонажей, которые по сюжету не являются функциональными, но образуют сеть подразделов “корневого каталога” картины. Тыквер использует разделенный надвое экран, каждая из его половин демонстрирует персонажей, которые в данный момент нарративно не вместе, но объединяются визуально. Именно эти свойства (нелинейное кинематографическое время, ложность движения, иррациональный монтаж) отличают, по концепции Ж.Делёза “образ-время”, который изменяет взаимоотношения между движением и временем в кино: время больше не является измерением, косвенно изображающим движение, теперь последнее становится след-

ствием представления о времени. Образ-время является приближением к сущности кинематографа как “самодвижущегося образа”, кино — “это способ применения образов, дающий силу тому, что было лишь возможным” [1, с. 106].

1. Маньковская Н. Эстетика постмодернизма. — СПб.: Алетейя, 2000.

2. Run Lola Run. A review by Tom Whalen. www.findarticles.com/cf_0/ml1070/3_53/62402521.

И.А.Смирнова

Видеофильм: эстетический и социокультурный феномен

Изобретение кино подобно появлению книгопечатания не только определило новые возможности в познании человеком мира, но и способствовало возникновению нового класса техногенных искусств, обозначенных М.Каганом как “сложные синтетические искусства технического комплекса с изобразительной доминантой” [2, с. 338].

Их активное воздействие на духовную культуру общества свидетельствует о том, что процесс, начавшийся более полутора столетий назад с изобретения фотографии Ж.Ньепсом и Л.Дагером, активно развивается. Сегодня уже принято говорить о существовании единой экранной системы, основными слагаемыми которой являются кинематограф, телевидение, видео и мультимедиа. Эти четыре формы экранного искусства существуют на разных материальных носителях (киноплёнка, магнитная плёнка, лазерный диск), они имеют некоторые специфические особенности в зависимости от способа технического воплощения и социального функционирования.