

## КУЛЬТУРНО-ИСТОРИЧЕСКИЕ И ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ПРЕДПОСЫЛКИ ВОЗНИКНОВЕНИЯ КИНЕМАТОГРАФА\*

*Аннотация:* Статья посвящена исследованию проблем, связанных с феноменом возникновения кинематографа и экранной культуры в целом. Принимая деление на «люмьеровский» и «мельесовский» путь развития кино, автор статьи дополняет эти понятия обращением к архетипам коллективного бессознательного и описывает этап возникновения кинематографа как реализацию двух основных их видов.

*Ключевые слова:* психология искусства, архетипы, коллективное бессознательное, психоанализ.

З. Кракауэр, определяя монтажно-фотографическую природу кинематографа, писал: «Фотографический кинофильм, подобно плоду во чреве матери, произошел из двух разных элементов. Его породило сочетание моментальной фотографии (в том виде, в каком ее возможности использовали Майбридж и Марей) с более ранними изобретениями – волшебным фонарем и фенакистископом. Позже в фильм вошли иные, нефотографические элементы, такие, как монтаж и звук. Однако среди всех элементов кинематографа фотография, в частности моментальная, может законно претендовать на главенство и приоритет, так как она бесспорно была и остается решающим фактором, определяющим содержание фильма» [1]. Действительно, многие историки и теоретики кино сходятся в той мысли, что в становлении кинематографа участвовали две традиции, воплощенные в феномене фотографии и «волшебного фонаря» (*Laterna magica*). Каждая из этих традиций весьма давняя. «Волшебный фонарь» как техническое изобретение являлся проекционным аппаратом, внутри которого находился источник света. Луч, проходя через стеклянную пластину с нанесенным на ней изображением, проецировал изображение, увеличенное благодаря оптической системе, на экран. *Laterna magica* по своему оптическому устройству была противоположна другому изобретению – «камере обскура» (*Camera obscura*). «Камера обскура» представляла собой затемнённое помещение (или большой ящик) с проделанным в нем небольшим отверстием. Свет, проходя через крохотное отверстие, создавал изображение на «экране», расположенном на противоположной от отверстия стене.

Изобретение *Laterna magica*, по всей вероятности, принадлежало голландскому ученому Христиану Гюйгенсу. Датский математик Томас Вальгенштейн впервые ввёл в обиход термин *Laterna magica* и стал главным популяризатором аппарата. Первое известное нам имя, связанное с использованием *Laterna magica* в качестве зрелища, принадлежало немецкому ученому, монаху ордена иезуитов отцу Кирхеру. Одна из его центральных идей заключалась в попытке физического воплощения т.н. «Универсального метода» или «Великого искусства» (*Ars magna* - Анаграмма, представленного анаграмматическим методом) Раймонда Луллия. Предание гласило, что Луллий получил божественное откровение, увидев на листьях буквы разных алфавитов, листья двигались от ветра и таким образом составляли различные комбинации слов на разных языках. Так появился *Ars magna* «Великое искусство», заключающееся в описании мира, основанного на определении основных элементарных единиц и их последующего комбинаторного сочетания. В качестве некоего шаблона, иллюстрирующего

\* © Виноградов В.В.

эти принципы, Луллий создает свои знаменитые круги, на которых обозначаются логические понятия, а комбинации различных секторов этих кругов должны были описывать законы строения мира. Отец Кирхер, изучавший оптические и акустические эффекты, обратился к работам Луллия и уже в свою очередь создал приспособления, напоминающие эти круги, а также машины, в основе которых лежал все тот же комбинаторный принцип *Ars magna*. Подавляющее большинство его изобретений имели цель выявить аналогию между видимым изображением и мировым порядком. Вселенная строилась, по Кирхеру, на основе некоего тайного кода, расшифровку которого дают различные науки, главным образом оккультные. Поэтому многие его машины пытались обработать в той или иной степени «закодированные понятия» на основе мистических представлений того времени. Он создает несколько трудов, описывая эти принципы применительно к различным областям: «*Ars magna, lucis et umbrae, in decem libros digesta*», «*Ars magna sciendi sive combinatoria*». Возможность создания некоего алгоритма понимания окружающего мира, по мнению автора, касалось не только «волшебного фонаря» или «машин метафор», но, например, и возможности сочинения музыки абсолютно любым человеком.

Что касается «волшебного фонаря», то он в своей основе представлялся иллюстрацией, иногда метафорической, а иногда и непосредственной, определенных понятий, часто нравоучительных. Кирхер становится автором «сатирических и трагических» пьес, используя *Laterna magica*. Интересно и другое его изобретение – «машина метафор», представляющая собой оптическое устройство, позволяющее совмещать зеркальное отражение человека с различными «фантастическими» образами. Так, в её отражении посетитель мог видеть себя, но с головой какого-либо животного, олицетворяющего тот или иной порок. Интересно, что подобные представления имели и звуковое сопровождение: музыка, голоса, различные эффекты. Вполне очевидно, что это было прообразом будущего кинематографического представления.

Кирхер, совершенствуя *Laterna magica*, стремился к созданию некоей визуальной метафоры, раскрывающей сущность мира. Все увиденное должно было подвести человека к пониманию устройства и смысла окружающего. В основе этих разработок лежало моделирование мира с помощью визуальной метафоры, очень важного принципа для понимания одной из составляющих будущего феномена кинематографа. Закономерно, что подобный посыл был вскоре потерян, и зрелище стало приобретать развлекательный характер. Первые сеансы демонстрации *Laterna magica* часто вызывали у зрителей изумление, а порой – ощущение «панического страха», недаром изобретение получило название «фонарь ужаса». Подобное зрелище скорее напоминало спиритический сеанс с появляющимися эфемерными, похожими на духов, образами. Такие демонстрации стали называть «фантасмагориями».

Что лежало в основе этого зрелища? Как мы видели у Кирхнера - желание создать «метафору мира». Позже, у других авторов, - попытка представить мир фантастический, иллюзорный, мистический, но главное, в основе своей, развлекательный. Это была первая «фабрика грез», создающая одновременно почти реальный и в то же время иллюзорный мир.

Само по себе зрелище *Laterna magica* весьма напоминало сон наяву, когда в темноте появлялись образы, в большинстве своем вытесняемые сознанием. Образы, часто имеющие негативную окраску и отвергаемые «дневным сознанием». Уже в эпоху появления кинематографа, наследующего традицию представлений *Laterna magica*, сформируется целая психоаналитическая традиция рассмотрения отношений между кинематографом и сновидением человека. Например, в 1916 г. американский психолог Хьюго Мантерберг утверждает, что кинематограф имеет преимущества в отражении

механизма мышления, в отличие, например, от литературы. В дальнейшем уже психоаналитическая школа установила прямое соответствие между работой сновидения и кинематографическим зрелищем. Например, общность между ними видели в механизме регрессии [2]. В том числе этой проблеме были посвящены труды известных психологов: Б. Берга [3], М. Брерлея [4], Г. Габбарда [5], Д. Клюге [6].

Безусловно, в основе каждого из направлений лежала попытка реализации архетипов. На мой взгляд, психологической основой возникновения *Laterna magica* стали образы того, что К.Г.Юнг называл Анимой и Тенью [7]. Это доказывает уже сам тип просмотра и его репертуар, основанный на вытесненных образах. Это очевидно. Тень - это архетипическая форма, состоящая из материала, подавленного сознанием, содержание которого состоит из желаний, воспоминаний, которые вытесняются как несовместимые с Персоной и входящие в конфликт с социальными идеалами. Они часто содержат в себе негативные тенденции, которые человек хочет отвергнуть, включая животные инстинкты. Основой этих архетипов является то, что мы намереемся сделать подчиненным в нашей личности, чем мы пренебрегаем и чего никогда не развиваем в себе. Например образ врага, вселенского зла, наконец, образ дьявола или понятие первородного греха становятся основой архетипа Тени. В опыте сновидений она представляется нам как темная, примитивная, враждебная или пугающая фигура. Этот архетип наиболее опасен для психики, когда неузнан. Если Тень начинает высвечиваться сознанием, то она утрачивает многие из своих пугающих черт. В этом заключается, очевидно, основной психотерапевтический эффект «фантасмагорий», насыщенных персонажами, воплощающими образ Тени.

Но был и другой аппарат, в отличие от *Laterna magica*, пытающийся не создать новую реальность, а отразить, запечатлеть существующую – *Camera obscura*. По сути, это был прообраз фотографического устройства. Возможно, что первым использовал камеру-обскуру для зарисовок с натуры Леонардо да Винчи, описав её устройство в своём «Трактате о живописи». В 1686 г. Йоганнес Цан создает небольшого размера приспособление, в котором есть зеркальное устройство, проецировавшее изображение на матовую пластину, что позволило художникам переносить его на бумагу.

Какой же психоаналитический смысл скрывался за популярностью *Camera obscura*? Что за архетипы лежали в основе «фотографической» традиции? Фиксация реальности является древнейшей культурной тенденцией, получившей в наше время свое максимальное воплощение. Одним из наиболее крупных ее исследователей становится французский критик Андре Базен, автор знаменитой «онтологии фотографического образа» [8]. История искусств и в частности кинематограф, по его мысли, – это переход от меньшего к большему жизнеподобию. Например, история искусств мыслится им как история перехода от «плоскостности» к «глубине» (появление перспективы). Ту же самую тенденцию он наблюдает и в кинематографе, обозначая основной вектор его развития: переход от «плоского» кадра к глубинному построению мизансцены. Исходя из этих представлений, можно заключить, что *Camera obscura*, являясь неким воплощением реалистических тенденций в искусстве, фотография, а позже кинематограф, имеющий с ней неразрывную (в силу своей фотографической природы) связь, могут считаться высшей стадией реализма.

Если *Laterna magica* была скорее воплощением искусства темного, «дионисийского» характера, то *Camera obscura/camera lucida* – наследницы искусства «аполлонового». Ведь сам реалистический стиль, вплоть до документализма, есть не что иное, как воплощение аполлоновских иллюзий человека. В терминологии аналитической психологии К.Г. Юнга это проявление того, что называется Персоной, т.е. то, что мы предъявляем миру. Это, по сути, «дневное сознание», создающее ситуацию

идентификации нашего Эго с определенными видами социальных ролей [9].

Социальное развитие общества приводит к более четкому формированию архетипа Персоны. Цивилизация, городская жизнь требовала предъявить миру определенный цензурированный образ. И человек, и государство в свою очередь должно было предъявить собственную Персону, ее систему репрезентации. На самом деле Персона – это есть некая иллюзорная благополучная картина внутреннего и внешнего мира (но в тоже время обладающая всеми объективными приметами). Фотографизм призван узаконить эту иллюзию, превратить ее в данность, чтобы не было и тени сомнения, что мир, представленный таким образом, неаутентичен. С развитием в обществе социальных, политических, экономических институций усложняется система именно визуальной составляющей культуры, повышается роль ее визуальной репрезентации. Отсюда возникает попытка зафиксировать именно на этом уровне собственную репрезентативную систему. Например, необходимы фиксированные символы идентификации человека и власти. Если ранее эту функцию на себя брала архитектура и скульптура, то теперь от визуальной культуры требуется повышенная оперативность и достоверность, которая есть только у фотографии и экранной культуры. Часть подобных задач решает, например газетная индустрия, но у печатного текста есть недостаток – безоговорочно мы верим только фотографическому изображению.

Возникновение экранной (фотографической) культуры в конце девятнадцатого века (промежуточным итогом которой стал кинематограф) во многом было связано с тем, что в обществе назрела необходимость в уже достаточно совершенном средстве запечатления и тиражировании той самой «репрезентативной реальности». Откуда взялась эта необходимость? Часть причин связана с созданием механизмов новой современной мифологии. Кроме того, реальность как таковая в условиях современной цивилизации сама по себе нуждается в фиксации, запечатлении – большинство происходящего имеет смысл только, если оно остается во времени, оставляет свой след. И таким средством фиксации становится кинематограф – одно из высших технологических достижений нового (буржуазного) общества. Как писал Бела Балаш – эпоха капитализма породила единственное искусство – искусство кино. Газеты, журналы традиционно являлись продолжением гутенберговой эпохи – эпохи тиражируемого слова. С определенного момента слова как такового было уже недостаточно. Новому жизненному укладу недостаточно запечатлеть себя в слове. Не подходила на эту роль и традиционная живопись (а скульптура тем более), явно не соответствующая новым условиям изменения и распространения информации. Именно индустриальный город становится неким катализатором жизни. Жизни не внутренней, а внешней, видимой, где любые изменения должны замечаться, ощущаться и, что самое главное, запечатлеваться. Запечатление – одна из главных проблем фиксации жизни, иначе многое становится бессмысленным. Только получившие «огласку» события в ней значимы. Идеал древних – счастлив тот, кто хорошо спрятался, становится абсурдным в условиях города. Формирование Персоны, которое осуществляется во многом благодаря визуальным системам, определяет наше Эго, которое в свою очередь обеспечивает чувство постоянства и направления в нашей сознательной жизни. Оно противится нарушению хрупкой целостности сознания и пытается убедить нас, что мы должны всегда сознательно планировать и анализировать наш опыт. В конце концов, две линии (аполлоническая и дионисийская), их гармоническое отношение определяют психическое здоровье индивидуума и общества в целом. А кинематограф выглядит как соединение и одного, и другого архетипа, являясь аналогом Самости как таковой. Самость есть соединение внешнего мира, представленного Персоной, и собственных подсознательных импульсов Тени и Анимы. Именно Самость и определяет стиль,

и выражается в стиле. Это архетип центрированности, единство сознания и бессознательного, который воплощает гармонию и баланс различных противоположных элементов психики. Согласно К.Г. Юнгу, «сознание и бессознательное не обязательно противостоят друг другу, они дополняют друг друга до целостности, которая и является самостью. (...) Архетипом человека является самость. Самость всеобъемлюща. Бог — круг, чей центр везде, и границ у него нет» [10].

Как было видно из предыдущего описания, *Laterna magica* (дионисийское начало) и *Camera obscura/camera lucida* – дагерротип - фотография (аполлоническое начало) были воплощением архетипов коллективного бессознательного. Та энергия, которая была воплощена в каждом изобретении, доводится до некоторого предельного значения. Первая попытка объединения двух архетипов в одно целое произошла в тот момент, когда фотография стала использоваться в «волшебном фонаре». Но новому изобретению не хватало жизнеподобного движения, что должно было в корне изменить саму типологию зрелища. Именно появление этого движения и превратило волшебный фонарь с его фотографическими слайдами в кинематограф. В силу того, что новое образование нельзя полностью свести ни к одному из предыдущих архетипов, можно говорить о появлении нового образования, к которому правомерно применить термин, введенный М.Эпштейном, «кенотип» [11]. Кинематограф явился неким новообразованием (кенотипом) [12], объединившим два архетипических образования.

Однако есть ли предшественник кинематографу, так же, пускай мифологически, объединяющий эти две тенденции, или кинематограф беспрецедентен? Технически, безусловно, кинематограф уникален. Но в мифологическом контексте у него есть предшественник – это образ зеркала (что подчеркивает фотографическую природу кинематографа). Мифологическая функция его весьма обширна, но она включает в себя все те же архетипы – Тень, Аниму и Персону. Смотрящийся пытается увидеть в нем то, что открыто его дневному сознанию (Персону) и рассмотреть постоянно ускользающее, то, что скрыто – Тень. Подобный феномен весьма распространен в истории культуры и связан, как правило, с образом «волшебного зеркала». Этот мифологический образ отвечал двум основным функциональным направлениям: информационному и демиургическому. Демиургическая функция зеркала вполне понятна, она постоянный спутник всевозможных магических манипуляций. Информационная же функция бывает следующих видов.

1. Зеркало отражает смотрящегося и внешний мир.
2. Зеркало может отражать, транслировать события прошлые, настоящие, будущие.
3. Зеркало - дверь в иные пространства. Именно через него уходят в «параллельный» мир. Именно в зеркале можно увидеть мир призраков (или, наоборот, именно с помощью зеркала можно распознать «мираж» - видимый глазу человека призрак, в мифологической традиции, не отражается в зеркале).

История развития кинематографа – это движение, с одной стороны, к большему жизнеподобию (появление звука, цвета, объема и пр.), а с другой – возможность моделировать мир по своему желанию, создавая эффект подлинности. Собственно, и весь путь его развития представляет собой приход то к одной, документалистской фазе, то к другой, формотворческой. Появление кинематографа, как было отмечено выше, явилось следствием изменений в социально-экономической области и неким ожиданием внутри самого искусства. Кинематограф, по мнению некоторых исследователей, явился воплощением реалистической мечты в искусстве. Его сравнивают с натурализмом в литературе и прерафаэлитам в живописи. Ч.Розен и Г. Цернер писали, что «фотография возникла для того, чтобы осуществить романтическую мечту о

непосредственном преобразовании реальности в искусство без вторжения интерпретатора, кода и традиции».

Кроме возникновения определенных стилевых направлений в живописи, во Франции, например в двадцатые - тридцатые годы XIX столетия возникает мода на «жизнеподобные панорамы» (пейзажи, выполненные с максимальной степенью достоверности). Само зрелище, проходившее в особых местах, становилось массовым, похожим на киносеансы. Создавая имитации природных процессов, панорамы превосхищают стремление к фотографизму, что будет реализовано сначала в фотографии, а затем в кинематографе. Весьма симптоматично, что сам Дагерр, изобретатель дагерротипа, начинавший учеником у художника-панорамиста Прево, долгое время занимался созданием подобных панорам. Мало того, он усовершенствует обычную панораму, превращая ее в диораму. Весьма симптоматичный факт - новый способ запечатления и тиражирования изображения приводит к тому, что целое сословие портретистов-миниатюристов исчезает.

Необходимо сказать, что вместе с «живописной панорамой» возникла и «панорамная литература», где центральную роль играли «физиологии». Задачей его являлось изображение современного общества, его быта, нравов и пр. «Физиологические очерки», как правило, являлись мгновенными зарисовками с натуры. Натуралисты, ориентированные и упоминавшие Бюффона, имели в виду прежде всего исследования человека как вида, с биологическими ассоциациями. Ими отвергается эстетизм и провозглашается культ неприкрытой и во многом «грязной» действительности. Безусловно, благодаря этому, сфера «допустимого» в искусстве максимально расширяется. Всякого рода маргиналы, представители низших слоев населения становятся чуть ли не главными героями произведений. Именно эта сфера определила так называемую «физиологию». Физиологично все, что не является прекрасным. Физиологичны маргиналы, если рассматривать город и общество как организм. Появление и дальнейшее развитие «физиологий» показало, что они оказались самыми востребованными в художественной практике второй половины XIX и начала XX века. Первоначально «физиологии» были обращены на уличного персонажа, наблюдение за толпой, за конкретным представителем того или иного социального слоя. Позже произойдет перенос акцента на город как таковой. Сама жизнь, в восприятии того времени, интересна сама по себе, и вот почему возникает вопрос, связанный именно с «физиологическим взглядом». Физиология как таковая нацелена на исследование, наблюдение скрытого, невидимого внешним поверхностным взглядом. Это не взгляд «туриста», человека, спешащего на службу, это не повседневность и привычность, а, скорее, взгляд фланера.

Главное, что теперь определяет современную культуру, выразителем которой становится фланер, это перевес активности зрения над активностью слуха. Именно он неспешно путешествует по городу, пристально рассматривая все и вся или сидит в кафе, представляющееся неким зрительным залом. Весьма символично, что кинематограф появляется именно во Франции. Становясь естественным продолжением французской традиции наблюдения, это изобретение было органично связано с феноменом фланерства - «взглядом, открытым в мир».

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Кракауэр Э. Природа фильма. Реабилитация физической реальности. М.: Искусство, 1974. С. 52.
2. Этот механизм является центральным в феномене сновидения, а также определенная доля регрессии присутствует и на кинопросмотре. Зритель, например, до некоторой степени может потерять ощущение реальности. В этой ситуации его Эго ослабевает, зритель принимает пассивную позицию, что позволяет открыться его бессознательному. Функция сновидения (и параллельно киносеанса) заключалась в освобождении от напряжения при подавлении Ид, чтобы это не приводило к неконтролиру-

- емому взрывному освобождению.
3. Berg B. Film Theory, Psychoanalysis and Figuration: On Endless Night: Cinema and Psychoanalysis, Parallel Histories. 1999.
  4. Gabbard G.O. Psychoanalysis and Film, an Introduction. International Journal of Psychoanalysis. Key Papers Series, London and New York, 2001.
  5. Brerley M. On making a documentary film on psychoanalysis / The 1st European Psychoanalytic Film Festival held at BAFTA, London, November, 1-4, 2001.
  6. Kluge D. Psychoanalysis and Film. 1999.
  7. Юнг К.Г. Структура психики и архетипы. Пер с нем. Т.А. Ребеко. 2009.
  8. Юнг К.Г. Сознание и бессознательное. Пер с нем. В. Бакусева. 2007.
  9. Базен А. Что такое кино? М.: Искусство, 1972.
  10. William McGuire and R.F.C. Hull, eds. C.G. Jung. Speaking. Princeton, Princeton University Press, 1977, p. 86.
  11. Эпштейн М. Парадоксы новизны. О литературном развитии XIX - XX веков. М., 1988.
  12. «Кенотип (kenoture, от греч. «kainos» — «новый» и «tyros» — «образ», «отпечаток») — «новообраз», обобщенно-образная схема мыследеятельности, не имеющая прецедентов в коллективном бессознательном и по своему символическому значению относимая к будущему.
  13. Ямпольский М. Видимый мир. М., 1993. С. 48.

V. Vinogradov

LES CONDITIONS CULTURELLES, HISTORIQUES ET PSYCHOLOGIQUES DE L'APPARITION DU CINÉMATOGRAPHE

*Annotation:* Cet article est consacré à l'étude des problèmes liés au phénomène de la naissance du cinéma et de la culture, de l'écran en général. L'auteur de l'article admet les deux branches dans le développement du cinéma – «de Lumières» et «de Méliès». Cet enrichit les deux notions par l'archétype de l'inconscience commune, il décrit l'étape de l'apparition du cinéma comme la réalisation des deux archétypes.

*Key words:* Art psychology, archetypes, collective unconscious, psychoanalysis.