

*Евгений КЛИМОВ*

## **КАТЕГОРИЯ ВРЕМЕНИ В ИСПАНСКОМ КИНЕМАТОГРАФЕ ПОЗДНЕГО ФРАНКИСТСКОГО ПЕРИОДА**

Объектом настоящего исследования является испанский кинематограф, специфика которого особенно ясно проявляется в период правления Франсиско Франко (1939–1975 гг.). Этот период в истории национально-го кинематографа формирует траекторию образов, смыслов и способов их реализации на экране, которую после смерти диктатора и падения режима подхватят испанские кинематографисты следующего, уже демократического, поколения. Следует оговорить точные рамки периода, его хронологические границы. Исходной точкой отсчета можно считать 1962 год, когда Генеральным Директором Кино назначается Хосе Мария Гарсия Эскудеро, который основывает киношколу и ослабляет официальную цензуру; до того большая часть испанской кинопродукции—это музыкальные фильмы и типовые мелодрамы, в которых национальная специфика была сведена на уровень антуража. Конец же периода датируется 1975 годом—20 ноября умирает Франсиско Франко, фашистский режим ликвидируется, в Испании начинается курс на демократические преобразования. Из-за устанавливаемых хронологических границ мы выводим за рамки своего рассмотрения творчество Луиса Бунюэля: его единственный фильм, снятый во франкистской Испании, «Виридиана» (1961), был запрещен в самой Испании до 1977 года.

В испанском кинематографе франкистского периода действует официальная цензура, следствием которой становится создание режиссерами художественного пространства, в котором отсутствуют прямые связи с исторической действительностью. Ослабление цензуры в 1962 году спровоцировало возникновение целого течения, основной чертой которого было смешение пространства и времени на уровне сюжета. До Эскудеро цензура была столь сильна, что «отсутствие связей» выражалось в клишированном жанровом кино. Ослабление цензуры привело к появлению авторского кино, рефлексизирующего наличие цензуры.

Аллегорическое повествование выводит на экран «изнанку» исторической реальности, ее внутреннюю рефлексию, настолько герметичную, что любые темы и сюжеты вынужденно выстраиваются в повествовательные ряды, где пространство неоднородно, а время дискретно. Отвлеченность от исторической реальности, изображение героев вне конкретной действительности—вынужденный прием, в значительной степени выраженный действием цензуры в стране. Изменчивость экранной реальности—реакция на патологическую стабильность реальности исторической.

В период франкистской диктатуры жесткая стратегия режима кардинально меняет общее мироощущение и взгляды людей в большом общественно-историческом масштабе. Режим унифицирует порядок восприятия и существования. Временной сбой, характеризующийся резким несоответствием объективного (исторического) времени и времени внутреннего переживания, постепенно начинает обнаруживаться во всех аспектах реальности (внешней и внутренней). Внешний мир отзывается характерными приметам, болезненной симптоматикой политического неблагополучия, внутренний мир кардинально меняет стратегию существования, рефлексивует и совершенствует механизмы памяти. Таким образом, пространственно-временные отношения обостряются, переходят на иную ступень взаимодействия и, самое важное, становятся основным способом художественного исследования и постижения исторического феномена, а иногда и единственно возможным способом художественного бытия (при давлении официальной цензуры). Искусство отвечает диктатуре мобилизацией формально-содержательных категорий, где связь пространства и времени указывает на неестественность явлений внешнего мира. В испанском кино позднего франкистского периода такой формальной «мобилизацией» становится смешение пространства и времени на уровне сюжета, а также повествование, индуцированное флэшбеком.

### **Корректировка экранного мира**

Обрастание фильмического текста чертами, маскирующими подлинные смыслы повествования, свидетельствует о возникновении информационного барьера, появлении табуированных тем и новых героев, которые формируют точный прототип общества, находящегося в состоянии социальной несомности. Кинематограф начинает изъясняться эзоповым языком, в кратчайшие сроки учится скрывать, таить, умалчивать, недосказывать отличительные смыслы экранного послания. Постепенно отработывая и совершенствуя технику намеков в условиях господствующего тоталитарного режима, режиссеры формируют и свою собственную авторскую позицию, которая становится основой конкретного, полновесного, но герметичного авторского мира. В условиях действия официальной цензуры авторский кинематограф использует в качестве генеральной стратегии иносказательность повествования и аллюзии если не в словах, то в интонации. Намного явленней техника формальных намеков и уловок, когда полем для существования авторского мира оказывается жанровое кино. Под давлением цензурных предписаний и емкой авторской позиции строгая жанровая оболочка подвергается неотложной тотальной реконструкции.

Для исходной точки наблюдения за пространственно-временными изменениями в кинематографе франкистского периода наиболее показательным примером служит фильм Луиса Гарсии Берланги «Палач». Снятый в 1963 году, он становится одним из первых фильмов, где предпринята тактика смешения времени и пространства на уровне сюжета. Тот же принцип сюжетной корректировки будет использоваться и в более поздних испанских фильмах рассматриваемого периода— в «Кузине Анхелике» Карлоса Сауры, «Тайных намерениях» Антонио Эзеизы и др.

Основной временной конфликт фильма Берланги—полная зависимость пространства личной жизни (любовные отношения героев и их планы на будущее) от пространства официального, точно установленного, предписанного порядка («законов времени», социального статуса). Тот же временной конфликт спустя десять лет Карлос Саура перевернет в фильме «Кузина Анхелика», где сюжет будет построен по логике внутренней рефлексии персонажа.

Любое свободное перемещение в пространстве фильма мгновенно пресекается приметамы официального предписанного порядка (церемония, униформа, время работы). Весь фильм можно условно разделить на отдельные пространства, каждое со своим специфическим временным измерением. Течение времени в них грубо нарушается—церковь прекращает свою работу во время венчания, строительство нового дома не укладывается в сроки. В каждом новом пространстве герои появляются либо с опозданием, либо преждевременно. На строительной площадке молодожены мысленно «достраивают» планировку своей будущей квартиры.

Временное несоответствие субъективного времени объективному (навязанный, предписанный конформизм) на сюжетном уровне имеет парадоксальный исход—полярное расхождение личности и социального положения: робкий человек обязан носить форму городского палача. Среда приговаривает героев к вынужденному социальному статусу и к системе счисления времени, главное свойство которого—режимность (четко установленный распорядок, распределение личного времени). В кинемире Берланги прошлое, настоящее и будущее время уже заполнено событиями (каждое последующее действие персонажей вынужденно и невариативно, каждая задача имеет только одно решение). В жесткой модели, которая представлена в «Палаче», изменчив только субъект (он имеет свойство старения, «осужденный не может ждать», его время непрерывно), но он лишен способности к свободному действию, а может только выполнять предписанную роль внутри системы. Сама среда является неизменяющейся системой, поэтому время здесь невозможно разграничить на прошлое, настоящее и будущее (т. к. в пространстве нет различий между предыдущим и последующим состоянием). Таким образом, последовательность действий внутри сюжета в «Палаче» строится по *логике социальной среды*, а не по *логике личности*.

### Физическое действие

Тщательная корректировка времени и пространства возникает в середине 1960-х не только на территории жанрового кино. Форма организации сюжетной драматургии в испанских авангардных фильмах франкистского периода поднимает проблему физической трудности преодоления пространства объективного времени. Здесь пространство вписано в физическую память действий, последовательность перемещения становится единственной допустимой моделью фабульной хронологии. Физическое действие на экране, как правило, транслирует режиссерскую концепцию экранного бытия и является индикатором всех формообразующих приемов.

Наиболее явственно принцип активации физического действия обнаруживается в экспериментах советских кинематографистов 1920-х годов, которые добивались от актера (натурщика) точной телесной выразительности движений, уникальной пластики, подчеркивающей уникальность актерского существования на экране. Физическое действие в фильмах Испании рассматриваемого периода (явственнее это проявляется в авангардных фильмах) подвергается полной или частичной реорганизации. Как и сюжет в авторском кино, действие перестает быть подлинно-непрерывным и за счет формальных приемов обретает новое пространство, которому становится адекватным. Рассмотрим особенности физического действия на экранных примерах.

В фильме Адольфо Аррьеты «Преступление, совершенное при помощи волчка» (1965) последовательность экранных событий выстраивается в цепочку рутинных действий, из которых исключена какая-либо оригинальность. Вся информативность кадра исчерпывается прохождением героя из одной части кадра в другую. Сюжет представляет собой историю человека, в жизни которого не происходит ничего существенного. Экранная реальность игнорирует будничные события, которые могли бы стать мотивировкой, большей, чем просто выработанное механическое действие. Каждый кадр построен на преодолении участка пространства. На уровне сюжета—пространства городского. На уровне смысловом—участка временного. События, в которых ничего не происходит, просто исключаются из экранного действия—режиссер грубыми склейками монтирует кадры, снятые с одной и той же точки, в первом из которых отец без дела сидит за письменным столом, а в следующем—стоит и смотрит в окно. Аррьета опускает (исключает) из экранного действия, происходящего в рамках одной мизансцены, отрезок времени, когда герой подходит к окну. Важным материалом для подобной логики повествования является итог действия, его зафиксированное положение в пространстве. Таким образом, логика повествования наделяет героя нетипичными для человека формами поведения. Любые приемы (монтаж, ракурс, длина кадра, сюжетная организация текста) работают на полное подавление человеческих черт у героя в изображаемом пространстве. Логика внешнего мира подавляет способность внутреннего переживания времени (рефлексии) и деперсонифицирует героя.

Действия персонажа в испанских фильмах франкистского периода встречаются внутри киноповествования ряд препятствий, «работающих» на противоестественность движений, на «странность» повседневного поведения. В авангардном кино такая позиция по отношению к человеческой физике более радикальна—в ход идут формальные приемы, движение анатомируется при помощи монтажа. Таким образом, действие подвергается тотальной трансформации, а тело превращается в механизм. В авторском кино, как правило, поведение всегда адекватно изображаемому пространству и всегда специфично.

В фильме «Дафнис и Хлоя» Антони Падроса повторяющееся действие помещено в рамки одного кадра и реализуется в результате многократного повторения этого кадра. Кадр с бегущими влюбленными работает как лейтмотив, который описывает неизменность и непреодолимость (непроходи-

мость) объективного мира. Пасторальное пространство в фильме заявлено как форма объективного времени, лишенного событийности. Герои лежат на траве, пускают мыльные пузыри, разыгрывают библейские сцены. Любое активное действие, противоречащее формату и ритму идиллического изображения, тут же ликвидируется формальными приемами (так, бегство героев задерживается рапидом). Время в фильме формирует событийную шкалу, при которой действие должно отвечать правилам и стандартам пространства, в котором оно совершается. Если темпы действия выходят за пределы этой шкалы, они редактируются с помощью формального приема, замедляющее внутрикадровое время (рапид).

Пасторальный сюжет в фильме Падроса—маскировка аллюзии на время историческое (реальное), литературная реминисценция. Даже на уровне сюжета художественная реальность содержит аллюзии на реальный исторический факт: Дафнис и Хлоя в фильме уединяются в номере отеля и совершают постельный протест, подражая Джону Леннону и Йоко Оно. Бездеятельные герои, наслаждающиеся друг другом на лоне природы, запираются в маленькой комнате и превращаются в молодых революционеров, использующих сцену бичевания Христа в качестве сюжета для эротической ролевой игры. Художественное пространство, основанное на сюжете пасторального романа, переходит в пространство реального исторического факта, сюжетом которого являются акты публичного протеста. Кинодействию, в котором за сюжетную основу взята инсценировка реальных исторических событий, автоматически придается статус «Основано на реальных событиях». «Проигрывание» фактов исторической действительности, имеющих точную датировку (евангельские сюжеты, постельный протест Леннона и Оно), формирует совершенно новое временное измерение, которое содержит сжатую модель линейного времени с инсценировкой двух крайних точек отсчета. Начало отсчета—сцены из Евангелия (26–36 н. э.), конец отсчета—постельный протест Леннона и Оно (25–31 марта 1969 г.). Цитирование (экранизация) исторического факта выполняет в тексте важную функцию—введение системы координат и назначение в качестве временной константы внутри фильма строгой модели исторической хронологии. Изображение индуцируется реалиями исторической действительности, факт становится основанием для кинодействия и его главным сюжетообразующим элементом. Герои в этом измерении становятся своего рода «мучениками», свидетельствующими о существовании времени.

Подобным образом работает механизм противопоставления пространств в фильмах Антонио Маэнса Бласко. Фильм «Лобби против агнца» представляет собой подробную каталогизацию атрибутов противопоставленных друг другу пространственных форм времени. На экране молодые люди в ярких одеждах, бросающихся в глаза, совершают протестные акции (лозунги на киноплакатах, манекенах). За единицу субъективного действия взят акт протеста, частота повседневного действия увеличена за счет демонстрации на экране политических лозунгов. Текст лозунга также выполняет роль внутрикадрового комментария, интертитра—в фильме отсутствует звуковое сопровождение. Важно отметить, что протестные действия на экране для Маэнса Бласко—гарантия внутрикадровой активности в про-

странстве, которое существует по канонам фотографического изображения. Внутрикадровая реальность (за исключением субъективного пространства) противоречит основному принципу киноизображения—фиксация движения. Фон всегда неподвижен. Режиссер совершает ревизию городского пространства и везде обнаруживает черты глубокого «застоя»—стоят поезда в железнодорожном депо, безлюдные городские пейзажи не отличаются один от другого. Акт протеста на экране у Маэнса Бласко имеет не только политический, но и кинематографический подтекст (отрицательная реакция на пассивность, неподвижность киноизображения). Противодействие, оказываемое внешнему миру, осуществляется не только за счет увеличения частоты событийного ряда, но и на уровне изобразительном—герои носят яркие одежды (главный герой одет в красную кожаную куртку), «раскрашивают» объекты обесцвеченного внешнего мира (демонстрируют перед камерой яркие лозунги-интертитры), компенсируя отсутствие спектрального разнообразия экранного ландшафта. Ритмическая организация фильма подчинена закону противодействия: чем менее подвижно объективное пространство, тем агрессивней и учащенней становятся действия со стороны субъективного пространства.

Сложность пространственно-временной организации в фильмах испанских авангардистов позволяет выявить ее основную направленность и суть метаморфозы, которой подвергается время в фильмах того или иного режиссера. Набор формообразующих приемов указывает на принцип пространственно-временной обработки. В фильмах Маэнса Бласко («Лобби против Агнца», «Орфей снят на поле боя») нарастающая изобразительная избыточность (большое количество локаций и персонажей, отсутствие причинно-следственных связей внутри сюжета, агрессивность формальных приемов, отсутствие системности) дает право утверждать, что любой изобразительный акт в фильме оппонирует актуальной исторической действительности и ее проявлениям в художественном мире. На пропагандистские интонации экранного мира Маэнса Бласко отвечает эстетикой немного кино (лозунги возникают в статусе интертитров, в фильмах отсутствует звуковая дорожка, во время показа они озвучивались таперами). Время и пространство в фильме работают как иррациональные единицы, разрушающие любые зачатки (признаки) логической связи внутри киноповествования. Иррациональность пространства и времени обыгрывается режиссером на уровне сюжета. Главный герой «Лобби против Агнца» Маэнса Бласко помещен в эту пространственно-временную систему координат и существует по ее правилам. У героя появляется преимущество благодаря владению объективным пространством—в сюжете он время от времени выполняет «мельесовские» трюки с перемещением по кадру, неожиданным исчезновением и появлением в другой части кадра. По степени преимущества внутрикадрового существования его можно сравнить с Мельесом-фокусником, а остальных персонажей—с Мельесом-жертвой фокуса. По сюжету герой еще и режиссирует окружающее пространство, владея набором формальных приемов (в первую очередь монтажом), которые обостряют, гиперболизируют явления окружающего мира. Субъект сначала постигает принцип существования объективного мира, постепенно осваивается в нем и к фи-





*Илл. 1. Спасение в последнюю минуту.  
«Лобби против агнца»*

налу полностью контролирует его. Даже финальное «жертвоприношение» героя приобретает интонацию гэгэ—финал смещается (достраи-вается) кадрами из немой комической с участием Лорела и Харди, где по сюжету герои совершают побег из тюрьмы (илл. 1). Вставной эпизод из комической обеспечивает спасение в последнюю минуту, герой прячется от объективного измерения в пространстве киноцитаты. Модель замещения объективного мира субъектом становится продуктивной, когда режиссер использует средства киноязыка в качестве альтернативного измерения, оперирует категориями кинопространства и с их помощью защищает своих героев от гарантированной гибели в условиях диктата внешнего мира.

В авангардных фильмах компенсация времени объективного мира происходит на уровне изобразительных и формальных приемов. Пространство здесь однородно, неразрывно. На уровне изображения осуществляется эффект «состаренного кадра». Сцены снимаются либо на состаренную испорченную пленку, либо сама пленка подвергается механическим повреждениям с уже отснятым материалом. За временную характеристику экранной реальности в таком случае отвечает уже не объективный мир или его вариации, а самостоятельное измерение—кинопространство, в состав которого входят технические, исторические и культурные особенности. Пространственно-временная компенсация экранной реальности возможна, когда у «заменителя» имеется обратная хронология. Для хроникального кадра ее обеспечивает историческое время. Для цитируемого объекта—исторический процесс (апелляция к культурной памяти). Для технического (внешнего) оформления—свойство старения пленки. Экранная реальность разоблачает свою техническую анатомию для того, чтобы обрести собственную временную характеристику.

В фильмах Ивана Сулуэты киноцитата является магистральным пространством киноповествования. Заимствуя материал голливудских хорроров начала 30-х («Кинг-Конг» Купер и Шёдсака в «Кинконе» (1971), «Франкенштейн» Уэйла во «Франке Штейне» (1972)), Сулуэта демонстрирует процесс деформации устаревшего киноизображения. Фильм представляет собой тотальный флешбэк в пространство кинематографической памяти,

где со временем от оригинала остается сжатое лихорадочно-фрагментарное повествование. Время искажает не только изображение (внешние качественные изменения пленки), оно подавляет сюжетную непрерывность визуального текста. Сюжет становится дискретен—целые сцены «перематываются», резкая остановка (пробуксовка) происходит на наиболее кинематографичных кадрах (тех, которые имеют наибольший потенциал зафиксироваться в памяти). Полнометражный фильм в статусе флешбэка редуцируется до минимального уровня сюжетных знаков, при которых сюжет может «распознаваться». Этот процесс можно сравнить с лингвистической теорией о полной редукции гласных в тексте, при которой слова все равно остаются различимы (как в древнеарамейском языке). При свертывании времени киноповествования происходит остановка на сюжетно необходимых кадрах, невосприимчивых к изменению скорости. Таким образом, Сулуэта дифференцирует устаревшее киноизображение по мнемоническому принципу. Так, сцены диалогов в «Франкенштейне» практически не имеют остановок, единичными стоп-кадрами обозначаются лишь крупные планы говорящих. Сцены с чудовищем Франкенштейна резко отличаются по характеру течения времени. Меняется скорость демонстрации пленки, движения Монстра показаны пофазово (несколькими стоп-кадрами—сцена, когда на крупном плане Монстр открывает глаза, покadroвые «стадии» изображены на илл. 2). Наиболее подробно (с большим количеством остановок) разворачивается сцена встречи Монстра и маленькой девочки на берегу озера. Таким образом, Сулуэта осуществляет контрольную ревизию устаревшего киноизображения, в котором субъективные механизмы памяти заново реконструируют киноматериал по своим мнемоническим правилам.



*Илл. 2. Фазы пробуждения Монстра.  
«Франк Штейн»*



## Локализованное пространство как сохранившееся время

Одной из характерных черт испанского кино во времена жесткой цензуры становится особая форма организации времени внутри киноповествования. Режиссеры смешивают на уровне сюжета пространство и время. В ткань сюжета добавляется место действия, которое ассоциируется с прошедшим временем. Локализованное пространство в фильме начинает работать как намеренно сохраняемое время. Художественное время здесь передает самоощущение нации, отделившейся от остального мира особенностями географического положения. Пиренейский хребет отделяет Испанию от остальной Европы. Естественная граница—как глухая стена, которая провоцирует особенное восприятие времени. Там, за стеной, время движется, здесь остановлено. Механизм пространственного оформления прошедшего времени активируется за счет всех элементов киноповествования. В испанском кино 1960-х подобными трюками со временем и пространством в сюжете занимается постоянная труппа—монтажер Пабло дель Амо, оператор Луис Квадрато, продюсер Элиас Керехета. Они работают практически на всех фильмах, где прием смешения пространства и времени становится формообразующим. В первую очередь, на фильмах Карлоса Сауры и Виктора Эрисе.

Одним из первых режиссеров, в фильмах которого начинает реализовываться подобная схема, является Антонио Эзеиза. Продюсер Элиас Керехета начинал работу с Эзеизой в его ранних короткометражных фильмах начала 1960-х. Полноценный творческий тандем окончательно сформировался в 1967 году на фильме «Следующей осенью». В основе сюжета—история про двух молодых людей, которые знакомятся и влюбляются друг в друга во время летнего отпуска в курортном городке на берегу моря. Основные события разворачиваются на фоне древних исторических памятников—пещер, старинных городских построек. Пейзаж древнего города сопровождает главных героев, герметизирует (отгораживает от остального пространства) и комментирует их отношения.

У каждого локализованного пространства внутри киноповествования имеется своя временная характеристика—свойство времени, которое коррелирует с событиями объективного мира (с нормой остального пространства фильма). Такой характеристикой может быть точная датировка (дом, в котором герой провел свое детство), либо отсылка к определенному событию прошлого (чаще всего таким событием является Гражданская война). У пространства в фильме «Следующей осенью» главной временной характеристикой является не датировка, а возраст. На уровне сопоставления возраста персонажей пространство остраивает действия, разворачивающиеся в сюжете. По принципу сопоставления в фильме Эзеизы построена сцена, где главные герои прогуливаются вдоль стен колумбария. Отношения, сопоставленные с пространством вечности, становятся нежизнеспособными, незначительными, они обречены на смерть. И появляющееся в конце фильма изображение героев, вписанных в черный силуэт каменной арки, станет ассоциироваться с нишей колумбария, в которой герои живо похоронены (илл. 3). В фильме пространство становится точным определением мимолетности и безнадежности происходящего события объективного мира.

Совмещая живописный бескрайний пейзаж и двух героев, Эзеиза стремится придать пространству форму зафиксированного изображения, фотографии на память. В фильме почти каждая сцена строится на статичных диалогах, внутри сюжета герои постоянно фотографируют друг друга на фоне памятников. Совмещение героев и фотогеничного пространства пейзажа подробно описывает механизм образования потенциального материала человеческой памяти. Простой сюжет скрывает под собой подробную модель флешбэка. Это дает режиссеру возможность говорить о настоящем категориями прошедшего времени, где любое событие настоящего времени уже воспринимается как отходящее в прошлое.

Развитие отношений главных героев в фильме провоцирует развитие пространства; постижение пространства главными героями форсирует развитие действия. К финалу фильма становится очевидным характер зависимости сюжета драматического (история отношений главных героев) и сюжета пространственного. Пейзаж, с его основательностью и независимостью от времени, подавляет отношения главных персонажей, которые полностью зависимы от течения времени. На изобразительном уровне эта зависимость показана через положение героев в кадре. К финалу силуэты главных героев спрятаны где-то в глубине кадра, вписаны в городские стены, становятся частью архитектурного убранства, наравне с каменными статуями. История главных героев становится частью пространственной хронологии, начинает существовать в координатах пространственного измерения.

В следующем фильме Эзеизы «Тайные намерения» время в локализованном пространстве работает как счетчик обратного времени. Пространство и его персонификация в сюжете (незнакомка, которой увлечен главный герой) бесстрастно и непрерывно отмеряют время до самоубийства героя в финале. Главная функция пространства, воплощающего время, остается прежней: подавление и сокращение (вплоть до полной ликвидации) субъективного мира главного героя. От изображения героя без пространства, заявленного в первом кадре фильма (где герой воплощает собой пространство, камера сверхкрупным планом демонстрирует части его тела), в финале фильма мы приходим к обратному соотношению—изображению пространства без героя (герой умирает от удущья, тщетно пытаясь открыть окна в своей квартире). Таким образом, соотношение двух форм времени



*Илл. 3. Пространственная зависимость субъекта. «Следующей осенью»*

в фильмах Эзеизы всегда диспропорционально: от всеохватной (всеобъемлющей) субъективности авторский нарратив приходит к господству объективного времени, выраженного в форме локализованного пространства.

Страх субъекта перед пространством внешнего мира передан через вставные внесюжетные фрагменты событий, случайным свидетелем которых становится герой Трентиньяна. Навязчивой становится мысль героя о сопровождающем, преследующем его пространстве—героев объединяет тяга к самоубийству, и странная незнакомка, в которую влюбляется главный герой, становится своего рода персонификацией смерти, олицетворяет собой обратный отсчет времени до его смерти. Ей не составляет труда преследовать героя—герой сам каждый раз ищет подходящий повод для встречи с ней. Все детали окружающего ее мира связаны с символикой смерти—на стене в ее комнате развешаны портреты с известными самоубийцами, пейзаж, открывающийся из окна ее комнаты, как сорняками, сплошь зарос кипарисами (в культуре Запада кипарис является мистическим символом смерти и траура).

В отличие от постоянного сосуществования определенных форм времени в фильмах испанских авангардистов, в авторском кино локализованное пространство со специфической (особенной) формой времени возникает в фильме как бы случайно. Подобное пространство может однажды появиться на одном из участков сюжета (как дом детства в фильме «Охлажденный мятный коктейль» Карлоса Сауры), либо иметь несколько воплощений на протяжении всего действия (пространство как эхо Гражданской войны в «Духе улья» Виктора Эрисе).

Фильм «Дух улья» Виктора Эрисе становится квинтэссенцией творческого метода группы Элиаса Керехеты. Ставший переломным для испанского кинематографа, он представляет собой аллегорический портрет уходящей эпохи—пространственно-временную модель со сложной многоуровневой структурой, внутри которой все изображаемые элементы выделяются с помощью отдельной самостоятельной формы времени. Существование объективного измерения здесь невозможно—каждый элемент повествования отсчитывает собственное специфическое время. Сюжетное движение начинается с обозначения минимальной пространственно-временной конкретики—«где-то в испанском нагорье в 1940-х годах». Минимальная привязка к реальному историческому факту создает первую временную форму, которая будет разрабатываться и уплотняться в сюжете в виде отдельных локаций. Распознать их в сюжете легко—они тесно связаны с фактами исторической действительности, этими фактами вызваны и определены. Дальше по линии заданного исторического времени в фильме возникают его пространственные локализации: одинокая заброшенная ферма, в которой прячется раненый солдат, остановившийся на железнодорожной станции поезд с военнопленными. Локация становится хронотопической лишь в том случае, если воедино будут собраны все его составляющие—пространство-ячейка и объект или событие, отсылающее к той или иной форме времени. Так, прибытие поезда (хронотоп железнодорожной станции) будет представлять две формы времени—историческую и кинематографическую. За кинематографическую форму времени отвечает реконструкция события—дуб-

лирование изображения знаменитой люмьеровской ленты «Прибытие поезда» (эта локация продолжает наравне с «Франкенштейном» линию кинематографического бытия в структуре фильма). За историческую форму отвечает конкретизированное событие—в поезде везут военнопленных: локализованное пространство—как далекий отголосок исторической действительности в мире без определенных географических координат с минимальной историко-временной конкретикой. Каждая специфическая форма времени вызывает призраков, которых чутко улавливает главная героиня фильма, маленькая девочка Анна. Таким образом, репрезентация различных хронотопов в структуре фильма занимает центральное место, компенсируя отсутствие «полноценного» действенного сюжета. Сюжет здесь играет второстепенную роль, движение внутри фильма образуется за счет переключения локаций разных форм времени. Единственным «обитателем» всех форм становится маленькая девочка, она и обеспечивает фильму «иллюзию» сюжетности. С биографического времени (семья, сестра, события, происходящие в доме) повествование переключается на кинематографическое время (сеанс фильма, прибытие поезда, призраки фильма, которые возникают за счет детальной реконструкции киносцены «Франкенштейн и маленькая девочка у воды»), а затем укореняется во времени историческом (Анна и раненый солдат). Через личную историю ребенка фрагментарными картинками прочитывается история франкистской Испании, где в переплетении пространственно-временных линий внезапно обнаруживается связь имен Франко и Франкенштейна.

Пространство маленькой кастильской деревни 1940-х годов практически лишено географических и исторических подробностей. В этом умолчании легко вычисляются локации, содержащие минимальные приметы испанской истории. Приметы режима диктатуры здесь облекаются в конкретные художественные образы (диктатор как пасечник, следящий за ульями). Мир маленькой деревни населен этими образами-аллегориями, они пассивны и не способны прогрессировать, ужесточая интонацию сменой стилистических фигур, как это часто происходит в фильмах Сауры. Аллегория здесь приобретает наглядную изобразительную форму, для ее воплощения в фильме используются все элементы киноязыка. Показательным примером «переключения» временных форм и композиционного оформления аллегории будет отрывок фильма, где осуществляется монтажно-ассоциативный переход от одной сцены к следующей. Исходной точкой станет начало киносеанса. Во вступительном эпизоде фильма «Франкенштейн» Джеймса Уэйла актер Эдвард ван Слоун предупреждает зрителей о том, что слабонервным лучше покинуть зрительный зал. Изображение чередуется с внимательными и напряженными лицами зрителей. Звук киноаппарата за кадром продолжается, в кадре тем временем появляется пасечник, обрабатывающий раствором пчелиные ульи. Таким образом, вступление «Франкенштейна» становится своего рода предисловием к истории внешнего мира. Монтаж и звуковая дорожка, совмещающая сеанс и реальность, выстраивают емкий ассоциативный ряд. Вступительное слово конференсье в фильме «Франкенштейн» предвосхищает появление визуального образа внутри реального пространства. Приемы и образы фильма внутри филь-

ма комментируют реальность. Визуальный образ (пасечник разглядывает соты) ассоциируется с чудовищем Франкенштейна. Действие (обработка сот) расширяет ассоциативное поле и объединяет разные пространственно-временные указания в цельный конкретный художественный образ. Затем закадровый звук киноаппарата замещается закадровым голосом—женщина говорит о невозможности встречи с тем, с кем рассталась когда-то давным-давно: *«Ничто не способно вернуть те счастливые часы, что мы провели вдвоем. Но я молю Бога, чтобы он дал нам возможность вновь увидеться. Об этом я постоянно молилась—с тех самых пор, как нас разлучила война...»* Интерьер комнаты (темное освещение, решетки на окнах в форме пчелиных сот) встраивает кадр в систему магистрального образа (сквозной метафоры) и организует внутри образа сложное взаимодействие пространства и времени. Монтаж наглядно объясняет устройство аллегорического пространства фильма, которое намекает на иерархию социума во время режима диктатуры.

У Эрисе локализованное пространство прошлого вплетается в ткань настоящего. У двух состояний времени есть своя выгороженная территория с характерными внешними характеристиками (герметичность и «вычищенность» маленькой деревни). Локализованное пространство прошлого у Эрисе подвижно, оно имитирует механизм воспоминания (поезд, ненадолго остановившийся на маленькой станции; грузовой автомобиль, который привозит фильм). Совмещение времен у Эрисе происходит подобно астрономическому явлению—сближению небесных тел.

### Нехронологическое время

Разрыв сюжетных линий в испанском кино франкистского периода осуществляется незаметно и безболезненно для формы и содержания. Этот анестезирующий эффект, позволяющий повествованию не превратиться в разорванное фрагментарное полотно, осуществляется за счет привлечения и взаимодействия всех сюжетных элементов. Да, сюжет изобилует временными перемещениями и нарушениями линейной хронологии, но этот эффект маскируется приемами, которые позволяют приметам времени раскрываться в пространстве. Лабиринты нарушенной временной хронологии выстраиваются на плоскости, они топографичны, и лишь в одном случае они прорастают в глубину,—когда для внедрения пространства прошедшего времени режиссер использует флешбэк. Из этого следует, что при неизменности и непрерывности пространства время в фильмах рассматриваемого периода нехронологично.

Все вышеперечисленные свойства нехронологического времени обнаруживаются в фильмах Карлоса Сауры. В каждом из них существование и степень взаимодействия с объективным временем специфичны, каждый случай уникален по своей структуре. Поэтому имеет смысл проанализировать несколько фильмов Сауры и выявить специфические черты каждой пространственно-временной модели.

Одним из магистральных приемов создания внутри киноповествования эффекта временного дисбаланса является флешбэк. Зачастую его за-

дача сводится к тому, чтобы установить внутри структуры фильма модель временного несоответствия, при котором прошлое подавляет, замещает и ликвидирует настоящее.

Организация сюжета, магистральным элементом которого является пространственный флешбэк,—явление не исключительно кинематографическое. В рассказе испанского писателя Франсиско Аялы «Тахо» историческое время имеет образное пространственное воплощение. Действие рассказа разворачивается в последний год Гражданской войны. Военные конфликты сменяются длительным затишьем. Войска противников разделяет нейтральная территория—обширное виноградное поле, прогулки по которому становятся единственным развлечением уставших от войны солдат.

*«Прямо между позициями, в низине, простирался заброшенный, но живописный виноградник, край которого, зеленым пятном проступавший на фоне сухой земли, был виден с командного пункта».*

Однажды на фоне полной бессобытийности лейтенант Сантолалья случайно встречает и убивает в винограднике безоружного солдата армии противника. Пространство войны мгновенно отвечает нарастанием хронологических подробностей, время сюжета внезапно активизируется. В бумажнике убитого обнаруживается фотография со всеми личными данными (место рождения, дата рождения, место работы). Произвольное описание (без указания времени) резко сменяется исчислением событий по дням, с регулярными упоминаниями степени разложения тела убитого. Наконец, в тексте возникает точная историческая датировка с подробной биографией главного виновника пространственно-временной ревизии.

*«Таким было его единственное запоминающееся происшествие за всю войну. Случилось оно осенью 1938-го, когда Сантолалья вот уже целый год служил лейтенантом все в том же секторе Арагонского фронта».*

Территория виноградника становится в тексте основным местом действия (здесь происходит случайное убийство солдата) и главной приметой войны, пространством-ассоциацией. Из точных сюжетных подробностей и повышения событийного ряда пространство виноградника обретает черты аллегории, образа войны в памяти главного героя. «Единственное запоминающееся происшествие» становится потенциальным материалом для флешбэка. Оно специфично (не связано с войной напрямую, оставило на себе отпечаток войны), локализовано и имеет четкую временную характеристику.

Дальше повествование переключается на описание следующих лет жизни главного героя, проведенных на передовой. Нескончаемая череда событий разной степени важности не утомляет описательной конкретизации. События начинают подвергаться временному сопоставлению—прошлое, возбужденное памятью, объемное, подробное, сравнивается с жизнью в настоящем, «пустой, заполненной лишь ожиданием и скукой». Воспоминание, которое представляет собой короткое мгновение прошлого, растянуто во времени литературного текста за счет сверхподробного описания. Прошлое оказывается предрасположенным для описания, растянутость пространства во времени создает стереоскопический эффект. Такое качественное различие в описании событий прошлого и настоящего



демонстрирует прием дисбаланса времени, когда пространство прошлого ликвидировано неблагополучное, косное настоящее, невосприимчивое к времени. Воспоминания, спровоцированные знаками настоящего, формируются в слаженный механизм, который начинает работать регулярно, реагируя на малейшую провокацию со стороны внешнего мира.

*«В этом вымученном безделье, пока снаружи лил дождь, память осадили давно минувшие сцены, которые некогда ранили его детское воображение и, как взболтанный осадок, вновь являлись сегодня, когда он считал их изгладившимися и вполне забытыми. Подобные фразы: “ранить воображение”, или “записанный кровью”, или “рубец воспоминания”—имели для него конкретный смысл, ибо сохраняли жгучую боль обиды, позорный рубец, неизгладимый, всегда приметный, почти не заживленный временем, чувство стыда и бессильное бешенство далеких дней, усиленные едкостью сегодняшней иронии».*

Прогрессирующий процесс постоянного воспоминания, отработанного, как приобретенный рефлекс, становится основным признаком пространственно-временного преобразования. Его последствие—лихорадочное отторжение настоящего времени прошедшим, что локализуется на уровне сюжета. Основной принцип работы флешбэка как основного приема, который создает хронологическую вариативность пространственно-временной модели, отвечает тезису, сформулированному Анри Бергсоном в работе «Материя и память»: *«Обычная операция памяти—использование прошлого опыта для действия в настоящем».*

Наибольших успехов в применении флешбэка для построения сложных пространственно-временных отношений на уровне сюжета достиг в своих фильмах Карлос Саура. Кинематограф Сауры—каталогизация характеристик времени на основе строго спроектированной модели.

### **«Охлажденный мятный коктейль». Пространственный флешбэк**

Фильм 1967 года «Охлажденный мятный коктейль» строится по принципу пространственного флешбэка. Флешбэк здесь оформлен как отдельное герметичное пространство. Эта характеристика роднит его с выгороженной территорией аллегории. По сюжету старые друзья каждый уик-энд уезжают отдыхать за город в старинный заброшенный дом, где когда-то провели свое детство. Для того, чтобы пространство приобрело статус флешбэка, Саура вводит в сюжет мотив кардинального несоответствия современности и прошлого. Мотив этот локализуется в отношениях главного героя, врача-рентгенолога Хулиана, и его молодой ассистентки. Образ «современной» женщины, пропагандируемый в модных журналах, становится страстью Хулиана. Помешанность героя олицетворяет подавляемые желания во время изоляционного режима Франко.

Главный герой, одержимый навязчивым воспоминанием (встреча на празднике города с девушкой, которая без остановки стучала по барабану), пытается насильно реконструировать образ прошлого в настоящем на «манекене», лишенном примет «современности»,—на своей ассистентке.

В настоящем зацикленное действие воплощается в сцене, где девушка занимается на спортивном тренажере. Здесь Саура обозначает минимальную единицу специфического течения времени в фильме: действие, запрограммированное на повторение-возвращение. Это правило, которое в дальнейшем соблюдается и на других уровнях фильма. В финале данное действие исчерпывает себя на последнем витке—круговая панорама осуществляет то же внутрикадровое движение.

Приметы «современного» мира, актуального настоящего постепенно отторгают «чужеродных» героев, воспитанных прошлым и время от времени в него возвращающихся. Настоящее и прошедшее, постепенно обрстая приметами, не оставляют места для пространства объективного времени. К финалу фильма внутри повествования остается только искаженная ткань времени, которая вызвана пространственно-временным сбоем: в пространство настоящего закрадывается навязчивая реконструкция прошлого (флэшбек), в пространстве исторического прошлого появляется образ «современной» женщины, оскверняющей реликвии личного прошлого. Оба процесса ведут к мобилизации и обострению пространственно-временных признаков. Таким образом, Саура запускает внутри сюжета двусторонний флэшбэк—в реальном объективном пространстве настоящего герой ведёт механизмами флэшбэка, в локализованном пространстве прошлого—равен сам себе, адекватен пространству, воспринимает его как подлинное настоящее.

Девушка из «современного» мира в этом пространстве скорее исключение—именно поэтому она воспринимается как пространственный флэшфорвард (взгляд в будущее). На уровне диалогов двух героев формулируется важное различие, связанное с ощущением собственного (субъективного) времени:

*«Хулиан: Ты вспоминаешь свое детство?»*

*Елена: У меня нет на это времени».*

Саура формулирует принцип существования поколения Хулиана (поколения, рожденного и воспитанного в условиях франкистской диктатуры), жизнь которого протекает в состоянии постоянного флэшбэка. Это точная аллюзия на болезненное мироощущение поколения Франко, жизнь которого проходит в прошедшем времени, в патологическом состоянии постоянного воспоминания.

Пространственно-временной конфликт возникает в фильме также на уровне интерьера (оформления), где в рамках одной локации возникают пространства, несовместимые по характеру оформления. Так, в заброшенном доме обнаруживается комната, заключающая в себе все приметы настоящего времени—современный дизайн, музыка и модные журналы.

Внутри локализованного пространства прошлого происходит процесс постепенного «прорастания» фактуры прошлого, она замещает собой объективное время. Этот процесс прослеживается и на уровне диалогов. Герои обходят пространство и подробно комментируют каждую деталь («Здесь была танцплощадка, здесь находилась моя комната») и заново воссоздают фрагменты возбужденного в памяти прошлого. Хулиан откапывает череп собаки («мы похоронили ее в детстве») —здесь очевидна неразрывная спай-



*Илл. 4. Локализованное пространство прошлого в фильме «Нора»*

ка с прошлым, которая становится причиной кратковременных флэшбеков. Также здесь прослеживается аналогия с историческим временем и мироощущением—в течение долгого времени в общественном сознании испанского народа таким «скелетом в шкафу» была Гражданская война, истинная травматичность которой была сглажена пафосом воспевания знакового для режима исторического момента—победы над республиканцами. Режим навязывал собственную трактовку события, превращая конкретную историческую драму в обобщённый мифический эпос.

Процесс «активизации» прошедшего времени в локализованном пространстве осуществляется за счет изменения движения камеры. Погружение в пространство, наблюдение за ним сопровождается особым режимом взглядывания. Движение камеры сначала подстраивается под темп действий главных героев (неторопливая прогулка), медленно панорамируя по окружающим территориям с «интонацией» осмотра музейной экспозиции. Затем запечатление ключевых объектов переходит в режим субъективной камеры—камера имитирует взгляд главных героев, при этом характер движения остается прежним. Этот процесс хорошо заметен в сцене, где герои показывают девушке заброшенный сад и подробно комментируют каждый атрибут далекого прошлого. Хулиан и Анна идут по узкой аллее к маленькому полуразрушенному зданию. Камера снимает идущих героев, но после исчерпывающего комментария Хулиана (экскурс в прошлое) камера переходит в субъективный режим и изображает аллею в прямой перспективе с маленьким зданием по центру в глубине кадра (илл. 4).

Как только герои уединяются, выходят из рамок социума (с привычными правилами поведения), начинает формироваться новый способ отношений. Этому способствует герметизация пространства. Частый признак переключения на субъективное время—инфантилизация героя. Попадая в пространство собственного детства, герои начинают вести себя как дети—мужчины вспоминают старые игры, героиня поет колыбельную старой кукле. Также возникает мотив мальчишеского соперничества за внимание героини. Факт проявления субъективного времени также является индикатором активизации прошедшего времени в объективной реальности фильма.

Неразрешенные вопросы, связанные с прошлым, к которым приходится возвращаться снова и снова посредством реконструкции событий,—главный мотив фильмов Сауры. На новом витке эта модель реализуется в

сюжете: с пространством прошлого знакомят молодую девушку, субъект «современного» мира. Молодой герой либо наследует прошлое (как это происходит в «Палаче» Берланги), либо становится свидетелем его полного вымирания («Охота» Сауры).

### **«Нора». Флэшбэк как условность**

В «Норе» Карлос Саура усложняет пространственно-временную модель посредством вовлечения в процесс более сложных формальных приемов. «Прорастание» примет прошедшего времени в ткань настоящего происходит на начальном этапе киноповествования, на этапе первого сюжетного действия: в дом молодой семейной пары привозят старую фамильную антикварную мебель. По инициативе главной героини Терезы и вопреки уверениям мужа, что вещи нужно срочно продать, мебель распространяется по всему дому и провоцирует приступы воспоминаний, болезненно сказывающихся на поведении героев. Постоянное возвращение в прошлое снабжено внятной сюжетной мотивировкой—в детстве героиня испытала сильнейший шок, и когда память возбуждается знаком прошлого, она снова начинает чувствовать себя ребенком. Одновременное существование двух состояний становится возможным, потому что из биографической хронологии персонажа исключено время взросления. Ощущение настоящего отсутствует, поэтому героиня не ощущает себя взрослой и живет далеким прошлым.

Саура формулирует еще один способ визуального флэшбека, который строится на маниакальном поведении персонажа. Как только возникает флэшбэк, вызванный сном или внезапной галлюцинацией, героиня методично начинает воплощать (транслировать) активизированное прошлое в объективном настоящем. Тереза—своего рода персонификация прошлого. Патологически-инфантильное состояние маскируется мотивами игры, поэтому диапазон поведения героев простирается от безобидных дурачеств и циничных пародий до припадков агрессии. Когда грань между игрой и реальностью начинает стираться, прошлое, которое ликвидировало признаки объективного настоящего, становится потенциально опасным. Излюбленный прием Сауры—ужесточение интонационного ряда повествования—обнаруживается здесь именно в усилении агрессивности поведения персонажей. В фильме «Анна и волки» градация стилистических фигур влияла на жанровую принадлежность фильмического текста (от аллегории к сатире). В «Норе» градации поведения персонажа указывают на степень локализации прошедшего времени в объективном пространстве фильма.

Важно отметить, что «прорастание» признаков прошлого в настоящем происходит одновременно в двух пространствах: объективном (комнаты перегружаются старой мебелью) и субъективным (поведение главной героини и усиливающаяся подозрительность мужа). Обостренное болезненное восприятие процессов, протекающих в объективной реальности, реализуется с помощью формальных приемов. Субъективный взгляд, улавливающий приметы активизации прошлого, осуществляется с помощью радикального оптического эффекта: маленькая девочка, прыгающая через скакалку, за-



*Илл. 5. Соответствие субъективного прошлого и реальности. «Нора»*

внутрикадрового исполнения шуточной детской песенки, которая провоцирует появление флэшбэка. Реконструкция прошлого в настоящем к этому моменту уже осуществлена, объективная реальность поверяется флэшбеком. Следующий шаг замещения объективной реальности пространством прошлого—ликвидация условности, при которой ролевая игра становится реальностью (илл. 5). Потеря равновесия, ликвидация условности характерны для многих фильмов Сауры («Охота»), когда сдерживаемые эмоции, находящиеся в латентном состоянии, выходят наружу.

В каждом следующем фильме Сауры пространственный флэшбэк подвергается все большей сюжетной нагрузке. В «Саде наслаждений» он продолжает активно обыгрываться на уровне сюжета. Но если в «Норе» попытка реконструкции прошлого наблюдалась на уровне измененного поведения героев, то в «Саде наслаждений» корректировка реальности представляет собой детальную инсценировку событий прошлого при полной пассивности главного персонажа.

По сюжету влиятельный промышленник теряет память после серьезной автокатастрофы. Жадные родственники, претендуя на большое состояние, пытаются заставить его вспомнить номер денежного счета в швейцарском банке. Для восстановления памяти герои детально воссоздают сцены из его жизни. Впервые пространственный флэшбэк возникает в повествовании скачкообразно—Саура осуществляет резкие монтажные переходы между сценами, ставя под сомнение характер переживаемого воспоминания.

Пространственный флэшбэк разоблачается сюжетом, он изначально бутафорен. В кадре подробно запечатлевается подготовка к инсценировке—мать усердно гримируется, отец повторяет текст, кто-то прикручивает к яркому «заднику» антикварную люстру. Действие совершается в объективном пространстве, в пространстве подлинного настоящего. Важно отме-

печатлевается субъективным взглядом героя через трансфокаторный наезд.

Реконструкция прошлого начинается у Сауры с распространения атрибутики (фамильная мебель). Пространственный флэшбэк, то есть его пространственное воплощение в настоящем времени, в «Норе» усложняется появлением звукового сопровождения. В сцене, где муж достает из ящика детские рисунки и фотографии жены, звучат детские голоса. «Детская сокровищница» с эффектом музыкальной шкатулки—подробная модель прошлого, генеральный план детальной реконструкции объективной реальности. Далекие детские голоса прогрессируют к финалу до

тить, что инсценировка не нарушает естественный ход времени, попытки искусственного воссоздания безрезультатны. Театрализованная трансляция примет прошедшего времени оказывается фикцией.

Изменение пространственно-временной системы координат происходит на субъективном уровне. Все чаще используется прием субъективной камеры. Если в предыдущих фильмах Сауры он указывал на специфичность *аллегорического пространства*, то в «Саде наслаждений» впервые обозначает отдельное *пространство субъективного взгляда*. На уровне повествования субъективный взгляд вмещает в себя все остальные пространственно-временные уровни. Он является самой обобщенной, *самой объективной* точкой считывания реальности. Другими словами, субъективный взгляд в «Саде наслаждений» равен взгляду зрителя. Подобная оптическая расстановка оправдывает скачкообразность монтажа и немотивированный переход от сцены к сцене, который можно оправдать исключительно логикой сна.

Как было сказано выше, инсценировка сама по себе не транслирует флешбэк, но она может провоцировать его появление. Например, после сцены реконструкции событий Гражданской войны за кадром возникает звуковой флешбек. За кадром звучат выстрелы и шум самолетов. Герой напряженно комментирует услышанные им события: «1936!», «Авиация!». Звуковая галлюцинация констатирует переключение внимания героя с событий объективного мира на события мира субъективного. Два пространства существуют параллельно, процесс существования одного пространства провоцирует дальнейшее появление другого.

Субъективное время героя представлено визуальными и акустическими флешбэками. Видения возникают перед глазами главного героя на территории большого сада. За счет действия манипулятивного флешбека (инсценировка прошлого) со стороны «официальной реальности» в восприятии героя происходит пространственно-временной коллапс: события, происходящие в разное время, могут совершаться одновременно. Эпизоды, сохраненные в человеческой памяти, начинают материализоваться, обретают свойства киноизображения (фиксация реальности и возможность ее многократного повторения). Таким образом, Саура, формируя в фильме два типа пространственно-временного искажения (причем, одно искажение является следствием другого), создает точный прототип отношений режима и личности: личность есть потребитель визуальных образов и изображений, которые официальная реальность выдает за личное прошлое.

### **«Кузина Анхелика». Флешбэк как пространство**

В «Кузине Анхелике» флешбек становится магистральным пространством. Тотальная реконструкция прошлого оказывается главным свойством настоящего. В прежних фильмах Сауры у настоящего все же было собственное измерение: пространство прошлого «старело» вместе с героями (старый дом и детская площадка в «Мятном коктейле»), подвал со старой мебелью в «Норе»), или же локация (территория сада) была организована как нейтральная территория, на которой могли быть смоделированы собы-



тия, сохранившиеся в памяти («Сад наслаждений»). Здесь же настоящего нет вовсе, осталась лишь одна субъективная примета—возраст главного героя, это временное несоответствие и позволяет пространству сохранять статус прошлого, оставаться субъективным переживанием.

Сбой внутреннего времени создает основной конфликт в фильмах Сауры (героиня «Норы» ощущает себя ребенком). Следствием сбоя является резкое несоответствие настоящего (объективного времени) и самоидентификации героя во времени. Герой перестает соответствовать своему времени, отстает от него. Способ существования направлен на постоянное погружение в прошлое, проживание зафиксированного участка времени в прошлом. На проживание прошлого тратится время в настоящем. В одной из сцен герой попадает в актальный зал, который раньше был кинозалом. Герой предается воспоминаниям. Вспоминает визуальные образы, увиденные когда-то на экране, озвучивает их. Общим планом камера останавливается на сцене, где раньше находился экран. В следующем кадре появляется киноизображение—как флэшбек. Саура формулирует понятие памяти киноизображения. Оно ограничено по времени (имеет начало и конец), оно является измерением с собственным временем, которое проживается в момент пассивности личного настоящего. Киноизображение обращено в прошлое, в момент просмотра фильма оно замещает личное настоящее зрителя из-за его добровольной пассивности. Попадая в зрительный зал, зритель уже соглашается с тем, что на момент просмотра фильма его личное время будет изъято из субъективной хронологии. На уровне киноязыка подобная подмена производится в момент использования цитат (чужого киноизображения). Режиссер как бы жертвует временем собственного фильма, чтобы поместить в ткань фильма изображение со своим субъективным временем.

В «Кузине Анхелике» персонажи наследуют от прошлого характер и внешность предыдущего поколения (их играют те же актеры, что и в сценах прошлого). Постоянное проживание в историческом прошлом—свойство общественного сознания во время правления Франко.

*«Прошло тридцать лет, как закончилась война, а кто-то все еще вспоминает ее».*

Для перехода в флэшбек Саура использует прустовский прием—какое-то событие настоящего вызывает ассоциации с прошлым (воспоминания, ассоциации привязаны к определенному месту: кинозал школы, кухня, поле с каменным крестом, на котором высечены имена). Воспоминание возбуждено знаком внешнего мира.

В случае Сауры настоящее становится идентично прошлому, события заново выстраиваются в правильную композицию на новом временном витке. Герой пьет чай в доме кузины, за кадром звучит музыка из прошлого, на героях появляется одежда того времени.

Если в предыдущих фильмах появление образов прошлого было признаком нарушения пространственно-временной структуры, в «Кузине Анхелике» время и пространство организуют новое измерение со своей четкой зависимостью и закономерностью:

1) прустовский прием перехода из настоящего в прошлое (время переживания прошлого проживается в пассивном настоящем);

2) события прошлого привязаны к месту, в котором они происходили и постоянно в нем воссоздаются (герой проезжает на автомобиле мимо обочины, рядом с которой его оставили родители);

3) единственный признак настоящего в момент активности прошлого—возраст главного героя;

4) признаки прошлого в настоящем—фотографии и *образы персонажей* (возможно, они тоже являются признаком настоящего в прошлом);

5) синхронные образы (когда герой наблюдает за собой со стороны) возникают на открытом пространстве, лишенном признаков прошлого и настоящего,—пустынная местность всегда соответствует самой себе в прошлом: открытое пространство—образ стабильности, абсолютная свобода от следов времени;

6) прошлое детально насыщеннее настоящего; в прошлом всегда есть звуковое сопровождение (радио, музыка, звуки проезжающего поезда, звук кинопроектора), оригинальное действие (закрывают окна на ставни, откупоривают бутылку вина).

Таким образом, хронотоп памяти реализуется в фильмах Сауры во всех возможных вариациях, которые дает гибкий формообразующий прием. От локальной пространственной визуализации в фильме «Охлажденный мятный коктейль», где прошлое пока еще навязано объективной реальности, траектория приема завершается полным пространственным господством в фильме «Кузина Анхелика».

## Заключение

В настоящей работе была подробно рассмотрена одна из основных тенденций в фильмах испанских режиссеров позднего франкистского периода. Описанные стилевые признаки позволяют говорить о единой концепции организации ряда кинематографических текстов в условиях официальной цензуры. Характерные признаки организации текста в авторском кино (фильмы Сауры, Эзеизы, Берланги) и в кинематографе испанского авангарда конца 1960-х—начала 1970-х (фильмы Аррьеты, Сулуэты и др.) найдены в разнонаправленности организации кинематографического материала. Если в авторском кино за корректировку действительности отвечает один формообразующий прием, то в авангардных фильмах осуществляется кардинальный демонтаж исследуемой реальности с применением агрессивных формальных приемов. Отсутствие сюжета (или его нарочитая фрагментарность) в авангардных фильмах определено отсутствием объективного времяисчисления. На помощь приходят цитаты, кинозаимствования и радикальные эксперименты с изменением качества изображения. В авторском же кино система координат сюжета формируется сложными взаимоотношениями пространства и времени. Действие наполнено последовательными внутренними монологам, порой не связанными между собой разговорами, намеками, недомолвками. Пространство авторского текста двусмысленно, аллюзии позволяют включать в фильм указания на актуальные исторические события.

Концепция времени в испанских фильмах франкистского периода ретроспективна. Запрет на прямое исследование настоящего, нефункциональ-

ность сюжетных форм, разворачивающихся в настоящем времени, в адекватном показе реальности, вынуждают авторов раз за разом обращаться в прошлое. Режиссерские модели времени сравнивают прошлое и настоящее и демонстрируют степень их несоответствия. Заявленные пространства фильмов изобилуют приметами времени—военными мундирами «последней» войны, старинным фамильным антиквариатом. Франкистский режим «овеществляется» в пределах изображаемой реальности, унифицируется и замещает человеческие (личностные) черты. Человек облачается в униформу, заменяется манекеном, обретает механизированную пластику. Тоталитарная система через приметы времени обнажает свои патерналистские черты. Остается герой, которого режиссер помещает во враждебное пространство в качестве катализатора. Он запускает процесс разламывания времени и пространства на уровне сюжета. Герой исследует, постигает, обнаруживает границы объективного пространства, финальный побег из которого оказывается невозможным. В фильмах Карлоса Сауры герои, наделенные признаками субъективного восприятия мира, неизбежно погибают в финале. Оставшийся в живых герой «Охоты» становится своего рода воплощением целого поколения, в субъективном опыте (субъективной памяти) которых остались жестокие сцены, где свой уничтожает своего. Память героев в фильмах франкистского периода активизируется и каждый раз упирается в алогичный сценарий гражданской войны, который сполна объясняет иррациональность и алогичность пространственно-временной структуры. Режиссеры, снимавшие свои фильмы в период франкистской диктатуры, воплощали наблюдение испанского поэта Федерико Гарсиа Лорки, жестоко убитого франкистами в первые дни Гражданской войны, которое гласило, что в Испании действие начинается после того, как в других странах занавес закрывается. В Испании мертвец более жив, чем где-либо.

---