

## **Александр СОКУРОВ: «ИНТЕРАКТИВНОЕ КИНО— ЭТО ВОСПИТАНИЕ ЗРИТЕЛЯ-ЛЕНТЯ»**

*Беседу ведет Александр Вяльмяэ*

Я смотрел сокуровскую «Элегию дороги» и чувствовал, что на экране—мой собственный сон: то же переплетение реальностей, обрывки воспоминаний, фантазий и перевоплощений. Та самая дверь во внутренний мир, одна из тропинок к самому себе, своему непознанному «я», которую мы ищем в любом виде искусства. В «Элегии дороги» повествование ведется от лица главного героя, комментирующего свои мысли и ощущения, которые возникают во время путешествия, где встречаются разные люди и разные города. Временная структура эпизодов зачастую не линейна, а скорее ассоциативна, это-то и создает исключительный эмоциональный узор, резонирующий с личными воспоминаниями зрителя. И мне подумалось, что этот документальный фильм мог бы послужить основой для интерактивного кино—такого кино, где сюжет, атмосфера или поведение героев могут меняться в зависимости от эмоциональных и когнитивных реакций зрителя, как сознательных (например, от мимики), так и подсознательных (например, от частоты биения сердца или активности головного мозга). Насколько интересны такие технологические новшества с точки зрения Александра Николаевича Сокурова, считает ли он, что эти новшества способны изменить роль режиссера в процессе создания художественного произведения?

*—Вы работаете как в игровом, так и в документальном кино. Какое для Вас более интересно?*

—Такова гносеология моего профессионального становления. Я просто очень рано понял, что бывают замыслы, которые художественно можно

реализовать только в документальной форме, то есть документальным инструментом, а есть замыслы, которые художественно можно реализовать, только разыгрывая сюжеты, создавая некую драматургию и предлагая ее разыграть или прожить людям, приглашенным сниматься (актерам или неактерам). Для меня это абсолютно органично. Иногда документальную картину делать намного труднее, чем игровую, особенно в социальном контексте. Слишком много у режиссера рутинного труда, черной работы. Надо отрывать от комфорта, приезжать куда-то, где тебя не ждут, бороться с обстоятельствами, преодолевать их, приучать к себе людей и т.д. И в этом нет ни блеска, ни роскоши, нет съемочной площадки с режиссерским креслом и большим количеством ассистентов, нет артистов и всякой суетни, обычной в игровом кино. В документальном кино ты как чернорабочий—вместе с оператором таскаешь технику и ждешь событий. Документальное кино персонифицировано, оно очень отделено от игрового, потому что для большинства режиссеров это неорганично. Большинство режиссеров мало профессионально и скрывается за умением операторов, звукорежиссеров. В документальном кино невозможно скрыться за спинами коллег...

Я учился в киноинституте в мастерской универсальной, мастерской открытой формы, где мастер, Згуриди, разрешал снимать и документальное, и игровое кино. А вокруг существовала совсем другая атмосфера. Герасимов и его соратники были против универсальности, и могли за это отчислить. Как со мной и произошло. Когда я сделал игровую картину в качестве диплома («Одиноким голос человека»), они все были крайне раздражены. Они не понимали, что не может быть режиссера, который что-то умеет, а что-то—нет. Режиссер должен уметь все. И школа, если это профессиональная школа, должна давать и обязывать будущего режиссера получать универсальные навыки. Тогда он (или она) сможет наиболее ответственно относиться к формированию своего собственного замысла и будет наиболее полезен людям в своем профессиональном качестве.

—*Ваш фильм «Элегия дороги» очень похож на сон, особенно, если вспоминать его через некоторое время после просмотра. Вы его таким задумывали?*

—Как бы точнее сказать... На самом деле, никогда того, что задумываешь, ты осуществить не можешь. Потому что нельзя придумать все сразу. Нельзя ни в каком, наверное, виде искусства. Физически невозможно. Я считаю, что создание художественной формы художественного произведения можно уподобить выращиванию дерева. Потому что бывает, что и не достигается художественной сути, не произрастает она. Никто не знает, как будет выглядеть этот «дуб», когда мы видим только маленький росточек, или когда мы имеем только желудь и кусок земли. А дальше все происходит по каким-то непредсказуемым мотивациям, непредсказуемым решениям. Поэтому постарайтесь не верить тому, кто скажет: «Я это придумал и все так сразу и сделал».

Если это не рукотворные вещи, если они вызывают некое ваше внутреннее душевное волнение, то будьте уверены, что в этом участвовала еще какая-то определенная сила. Пусть это называется интуиция, или что-то душевное, духовное, но в самой меньшей степени—разумное. Всякая художе-

ственная форма неразумна по определению. Она засекречена—клубок. Образ невозможно объяснить, образ не раскрываем и не анализируем. Он возникает как данность. Если это на самом деле художественная суть и художественное произведение, то оно не анализируемо, его не раззять на части. Разыметь на части—не соберешь уже. Убьешь.

—*Получается, что Вы «собрали» этот фильм уже после съемок?*

—Конечно. Но я собирал его все время, и когда писал заявку небольшую, думал об этом, хотя очертаний таких конкретных, ярких, явных еще не было. Потом возник режиссерский сценарий, который очень отличался от замысла, от первоначальной заявки. Как следующий этап, как следующая ступенька, как маленький росточек отличается от деревца, имеющего уже какой-то обозначенный ствол. Когда приступаешь к съемкам—это уже другой этап, все меняется. Я не хочу сказать, что так у всех. Но у меня так.

Знаете, если фиксировать день за днем то, как снимается фильм, то можно было бы увидеть, как много взаимоисключающих решений приходится принимать режиссеру. Сейчас, в работе над «Фаустом», решительно меняется драматургия, отказываешься от многого, что было написано в литературном сценарии, который я уже перерос и который уже не очень нужен. И становится видно направление мысли, изменяются и появляются новые эпизоды, новые персонажи, которых даже нет у Гёте. В этом процессе есть что-то живое—если еще раз возвратиться к аналогии с деревом. Я бы даже сказал, что создание фильма иногда похоже и на написание портрета. По моим наблюдениям, у художника рука «умнее» головы. И всегда происходит развитие. Вот мы вчера смотрели очередной вариант монтажа фильма, десятый или одиннадцатый, и монтажер был обеспокоен тем, что некоторые мои поправки оказались для него совсем неожиданными. А я призвал его свыкнуться с мыслью, что пока материал в наших руках, пока еще сохраняется власть режиссера над производственным процессом, каждый день будут происходить изменения. Вот напечатали копии—тогда уже все. И то лишь на какое-то время. Несколько лет назад мы сделали картину «Спаси и сохрани» по Флоберу, и я, пересматривая ее сегодня, был очень недоволен результатом. Я сел и сделал новую версию, убрав 40 минут избрания. Не жалею об этом и считаю, что это правильный поступок. Это продолжение того самого принципа, что, пока есть возможность проявлять власть над произведением и «растить» его, надо всегда это делать. Если ты с легкостью пересматриваешь свое решение, значит, ты еще жив и трезво относишься к тому, что делаешь. Если же упираешься и не хочешь принимать свои мысли или мысли и предложения людей, находящихся рядом с тобой и понимающих замысел, значит, ты начинаешь болеть.

—*А голос главного героя, этот текст, сопровождающий всю «Элегию дороги»?*

—Это было написано тогда, когда уже сложилась вся монтажная версия. То, что это будет авторский голос, для меня было понятно заранее. Потому что без интонации этого голоса, без его настроения я не представляю себе фильм. Это такой интонационно-эмоциональный кормчий, стоящий на мостике и ведущий вперед. Потому что есть путешествие визуальное, внешнее, от которого этот голос отталкивается и которое он комменти-

рует и наблюдает, и есть моменты, когда он, просто не обращая внимания, идет дальше и думает о своем.

*—Как Вы конструируете Ваши фильмы? Особенно если говорить о временном аспекте, о музыке как о протоязыке. Например, обладает ли «Элегия дороги» такой музыкальной структурой?*

—Было время, когда для меня музыка в кино имела огромное значение. Сейчас—в меньшей степени. У музыки своя задача, а у изображения—своя, и музыка не должна иллюстрировать изображение. У них должно быть абсолютно параллельное и независимое поведение в фильме. Так же, как название фильма не должно выражать только его суть—оно должно быть много шире по понятиям, по направленности внимания. Сейчас я меньше привязан к музыкальной жизни фильма. У меня, наверное, как у каждого режиссера, есть этапы изменения, может быть, перерождения. И сегодня меня волнует не мелодика фильма, хотя она всегда важна, а характер моей выразительности, например, в игровом кино. А в документальном кино... Собственно говоря, я уверен, что документального кино как такового не бывает, потому что в нем не бывает правды, как и ни в каком другом. Это просто невозможно, ведь все субъективно от начала до конца! В моем случае документальное кино всегда тяготеет к художественной форме, и тут также всегда важна мелодическая линия. Практически во всех картинах. Большое значение здесь приобретает лейтмотивная тема, которая соединяет, казалось бы, несоединимые вещи, несоединимые мысли. В «Элегии дороги» именно музыкальные темы, такие музыкально-шумовые узлы формируют архитектурную конструкцию, скелет произведения. Потому что произведение возникает из нелогичных и часто совершенно не сопоставимых частей. Например, я не могу с точки зрения логики мотивировать, почему мне понадобилось дважды использовать портрет парня-пограничника. Не понимаю... Или взгляд другого, финского пограничника. По обычной логике это не нужно, но там есть некая скрепляющая музыкально-шумовая тема, и это скрепление обретает не логический, а эмоциональный смысл.

*—Что Вы думаете о дистанционном монтаже Артавазда Пелешяна? Верите ли Вы в эффект аудиовизуальной пары (создание эмоционального условного рефлекса)?*

—Артавазд выдающийся монтажер. Я думаю, что после Гриффита, Эйзенштейна людей подобного масштаба в кино мало... Но теорию дистанционного монтажа придумал не он, а монтажер Людмила Петровна Волкова, которая вела курс монтажа во ВГИКе. Она у нас тоже вела монтаж, и я ее хорошо знал. Мудрость этого человека была велика. И это исторически несправедливо, что ее фамилия исчезла, а фамилия режиссера осталась. Это открытие Волковой... Действительно, поскольку это монтажная идея, ею склонны злоупотреблять. Это такая «алкогольная» идея, что режиссеры начинают ею играть. В документальном кино трудно наработать содержание, поймать его, а поиграть с ним очень даже можно. Вот это открытие и стало игрой, хотя у него как у инструмента все же «одноразовая» природа—его можно использовать один-два раза. Не только в фильме, а вообще в кино. Я считаю, что дистанционный монтаж не является универсальным. Эта некая художественная особенность, самость, которая рождается и умирает. Она

является художественной объективностью, на которую обратила внимание Волкова и которую она помогла Артавазду довести до какой-то почти лингвистической конкретности.

—*А Вам не кажется, что компьютер может помочь в расчете таких временных, структурных пропорций произведения?*

—А вот это не получится... Если это будет компьютерная форма, в которой на самом деле по миллиграммам все рассчитано, то получится что-то холодное и предсказуемое. Ведь чем отличается архитектура современная от архитектуры классической? Тем, что, пройдя через компьютерную обработку, через чертежные расчеты, современная архитектура потеряла интуитивную художественную составляющую. Современная архитектура—это эстетика колумбариев. У художника голова не может быть умнее рук. Леонардо да Винчи в своем дневнике писал, что когда он заходил в тупик, размышляя логически, он брал в руку карандаш и начинал рисовать. Когда архитектор своим карандашом выводит и формулирует художественную форму, это процесс особенный. И это не поперек прогресса. Есть обстоятельства, где участие человека всегда неизбежно и абсолютно необходимо. Там, где речь идет о некоей художественной сути, нельзя подменять человека. Руку головой подменять нельзя. К сожалению, сейчас исчезает то интуитивное и что-то приблизительное, что есть всегда в классической архитектуре и что идет от руки. Чем меньше интуитивности, чем меньше случайности в художественной форме, будь то живопись, архитектура или кинематограф, тем хуже. Случайностей, ошибочных действий, каких-то мелких неточностей должно быть достаточно много в художественном произведении, и их всегда много. Посмотрите внимательно на любое произведение, которое мы называем шедевром. Если мы станем соизмерять его с определенными законами, все начинает рушиться. С точки зрения русского языка Достоевский—безграмотный человек...

—*Можно ли сказать, что, сравнивая «голову» и «руку» художника, мы апеллируем к сознательным и подсознательным мыслительным процессам?*

—Важно, конечно, сначала дать точное определение процессам, которые Вы называете. Мне кажется, здесь все же есть какая-то тайна, потому что эта «память руки», этот процесс совсем не изучен. Я могу, рисуя, думать совсем о другом, слушать музыку или новости. Это как два процесса, не связанные друг с другом. Где существует эта память, на каком уровне и как глубоко находятся эти пласты?

—*Что Вы думаете об интерактивном кино?*

—Это какой-то новый этап, который занижает авторство художественного произведения. Интерактивность скорее актуальна для работ, которые исследуют или представляют какие-то социальные явления. Она отменяет художественную сущность произведения, которая все же строится на тотальной власти автора, на завершенности этого художественного процесса. Для контакта с художественным произведением—будь то живопись, литература или кино—необходим труд, усилие для понимания. А интерактивное кино—это метод ухода и увода от труда понимания. Это воспитание зрителя-лентяя, который в какую сторону захочет, в такую и уведет про-

изведение. Совершенно точно он не поведет его в сторону усложнения содержания, его сути. Он будет упрощать, упрощать и упрощать его, и при этом ему будет казаться, что он находится на уровне с автором. А ведь художественное произведение отличается тем, что это результат большого, концентрированного труда. По-настоящему большие произведения—это колоссальный код. Вот два явления—Фрейд и Достоевский, и там и там, условно говоря, присутствует второе «я». Что такое Фрейд—мы все уже поняли, а что такое Достоевский, я надеюсь, мы никогда не сможем до конца понять. Вот вам и пример сопоставления интерактивного и художественного процесса. Интерактивность в искусстве вытесняет автора, и в результате искусство, художество перестает существовать.

*—А если представить «Элегию дороги» как интерактивный фильм, где в некоторых местах вместо Вашего видеоматериала использовался бы личный материал зрителя?*

—А что мешает этому зрителю взять и сделать, создать на своем компьютере свою картину, например, перемонтировав эту? Вы понимаете, здесь разная суть. Условно говоря, «Элегия дороги»—это дом, а интерактивная «Элегия дороги»—это лодка. Это вообще не сопоставимые ни по каким категориям вещи. В доме еще пожить можно, он будет какое-то время существовать, а лодка... Ее можно утопить, уничтожить, ее может любым течением снести. И вот эти игры и открытия новых способов и новых приемов, та легкость, с которой они происходят—вещь, на самом деле, наказуемая. Если эти приемы используются для научного исследования—это одно. Но эти приемы абсолютно деструктивны по отношению к художественному произведению.

*—А если бы интерактивное кино было связано с технологиями модуляции мозговой активности зрителя? Например, моральная оценка того или иного эпизода могла бы быть изменена посредством магнитной стимуляции определенной зоны головного мозга.*

—Я затрудняюсь обсуждать этот вопрос. Есть картины, к которым я отношусь с особенной нежностью, например, картины Бергмана. И у меня никогда не было желания превратить просмотр фильмов в интерактивное представление. Потому что я прекрасно понимаю, сколь глубоки по сути идеи их авторов, того же Бергмана. Когда мы в Большом театре ставили «Бориса Годунова», на репетициях мне всегда приходилось говорить артистам: «В каком году живете?»—«В 2006».—«А написано произведение?»—«В XIX веке».—«Посмотрите, что написано в партитуре у Мусоргского. Что вы выдумываете? Вы сначала поймите всю сложность, всю полифонию этого музыкального материала, а потом мы с вами будем что-то над этим строить. Вы еще не пропустили через себя все богатство этих музыкальных фраз. Вы еще не сделали того, что сделал Мусоргский. Вы можете быть конгениальны этому началу?» Не нашлось среди этих музыкантов людей, которые смогли бы, освоив полностью этот материал, еще и встать над ним. Предлагаю обсуждать интерактивный процесс в художественном творчестве, вы предлагаете зрителю встать над высокими образцами искусства, и это, по сути, рождает пошлость, высокомерие и цинизм. Моральный аспект процесса восприятия еще не снят с повестки дня. Такая интерактив-

ность не имеет никакого отношения к искусству и художественному творчеству. Это особая область психофизического тренинга—вот и все.

—*А можно ли использовать кино как инструмент психотерапии?*

—Когда-то я хотел сделать десять небольших картин для нашего Петербургского хосписа, для тех людей, которым осталось жить десять дней. Каждый день им надо было бы показывать по одному фильму, который становился бы с каждым днем короче—начиная с десяти минут и заканчивая двухминутным фильмом в последний день жизни. Это единственный случай, когда я для себя это представлял. Во всех остальных случаях я верю только в регрессивную и агрессивную роль кинематографа, а не в его благородное начало. Кинематограф способен разрушать, благородное начало в кинематографе—очень редкое явление, и его может отстаивать исключительное меньшинство кинематографистов. Потому что для этого нужно иметь внутреннюю чистоту, блестящие профессиональные способности и, конечно, жертвенность, а это для подавляющего числа кинематографистов мира абсолютно не характерно. Визуальность опаснее, чем любой наркотик, чем ядерное оружие... Она «выполаскивает» внутреннюю суть человека, его душу, его психофизику. Ничто не может уничтожить человеческое в человеке кроме этого поганого, отвратительного, агрессивного визуального влияния, которое еще очень мало изучено психологами.

—*А если говорить об эмоциональной структуре интерактивного фильма, ее адаптации к эмоциональному состоянию зрителя для максимальной манипуляции его чувствами?*

—Для этого не надо интерактивности. Это вопрос только денег, уверяю Вас. При нынешнем уровне владения этим «кусочком сыра» голливудскими сценаристами и продюсерами создание картины, где люди каждые пять минут будут захлебываться слезами то умиления, то отчаяния, не сложно. Но в этом нет никакой тайны, нет феномена. И потом, люди уже приучены к определенным коллизиям, к определенным «узлам». Все же понимают, что именно представляет интерес для зрителя. Как будто бы человека как подопытную крысу уже исследовали в этой области сверху донизу. И вопрос о существовании души для ученых уже не стоит.

—*Как Вы думаете, помогла бы Вам как режиссеру система психофизиологического мониторинга, например, при монтаже?*

—Такая система должна была бы следить за мной 24 часа. Потому что иногда я просыпаюсь ночью и записываю, что мне пришло в голову. А утром я просыпаюсь и читаю эти записи—иногда это глупость, а иногда—цельные фразы для фильма или название картины. Книжки—это мои сны, мой мир. Это колоссальный объем сложнейшего художественного кода, который дает человеку классическая литература. Флобер, Диккенс, Золя, Ремарк, Фолкнер, Манн, Толстой... А по какой логике можно просчитать Андрея Платонова? Человек сидит и режет колбасу на гробе своей жены... Никакой компьютер не просчитает это художественное пространство.

5 марта 2010