



Роль памяти в восприятии экранного образа

В. Ф. Познин

доктор искусствоведения, доцент

УДК 7.06.

АННОТАЦИЯ

В статье рассматривается один из аспектов психологии искусства, а именно роль различных видов человеческой памяти — сенсорной, кратковременной и долговременной — в формировании художественного образа при восприятии аудиовизуального произведения. Восприятие зрителем таких специфических приемов кино, как панорамирование и съемка с движения, а также различных видов параллельного, ассоциативного и дистанционного монтажа во многом зиждется на особенностях функционирования нашей кратковременной и долговременной памяти. Усложненное, полифоническое сочетание различных экранных хромотопов в современных фильмах основано на имитации памяти, присущей нашим сновидениям.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

психология
искусства,
кино, экранное
пространство и
время, память,
монтаж,
экранный образ

Когда речь идет о психологии восприятия художественного пространства фильма, то основное внимание, как правило, уделяется вопросам композиции, перспективы, светового и цветового решения и т.п. и менее всего — памяти, в то время как этот фактор в значительной мере способствует адекватному восприятию экранного изображения и звука, а главное — созданию в нашем мозгу художественного образа.

Как известно, существуют три основных вида памяти: *долгосрочная* (долговременная), *краткосрочная* (кратковременная) и *сенсорная*.

Сенсорная память (от лат. *sensus* — чувство, ощущение) — это своего рода подсистема памяти, которая способна удерживать информацию очень короткий промежуток времени. В течение этого мгновения наш мозг просто не успевает проанализировать полученный сигнал. Образ в сенсорной памяти гораздо ближе к категории ощущения, чем восприятия. Если

полученный сигнал не привлек нашего внимания, то следы его сразу же стираются и сенсорная память заполняется новой информацией.

Поскольку в данном случае речь идет о восприятии аудиовизуального произведения, то упомянем здесь лишь два вида сенсорной памяти — иконическую (ту, что воспринимает зрительные образы) и эхоическую (воспринимающую образы слуховые). В силу эффекта модальности последняя отличается от иконической большей длительностью хранения: если зрительная информация сохраняется в сенсорной памяти порядка 0,5 секунды, то слуховая — 3–4 секунды.

Наличие сенсорной *иконической* памяти дает нам возможность адекватно воспринимать изменения динамичных объектов, в частности, именно этот вид памяти (плюс инерционность нашего зрения) позволяет нам видеть посылаемую на экран серию дискретных неподвижных изображений как единое плавное движение.

Благодаря сенсорной *эхоической* памяти, мы, соединяя в своем восприятии последовательно звучащие ноты, воспринимаем музыкальное произведение как нечто целое и развивающееся. То же самое происходит и с восприятием протяженного по времени шума (звуков ветра, аплодисментов, движущихся автомобиля, поезда и т.п.), меняющего свои звуковые характеристики.

Фильм, как правило, имеет небольшую временную протяженность, поэтому при его восприятии особую роль играет *кратковременная память*. После того, как мы посмотрели какой-нибудь фильм или телепередачу, мы какое-то время храним их в памяти, но спустя несколько месяцев мы забываем это произведение, либо в нашей долговременной памяти остаются лишь наиболее впечатлившие нас кадры или эпизоды. Причем со временем мы несколько по иному представляем себе то, что когда-то увидели на экране. Но пока мы смотрим экранное произведение, мы четко храним в памяти образы всех персонажей и все места действия, то есть всё экранное пространство.

Мало того, такой феномен, как восприятие зрителем съемки с движения и любой панорамной съемки, мы воспринимаем исключительно благодаря нашей *сенсорной* и *кратковременной* памяти. Сенсорная память, как уже было сказано, обеспечивает слитность постоянно изменяемого изображения, кратковременная же буферная память позволяет нам воссоздавать в мозгу все пространство, которое постепенно появляется на экране и затем исчезает из нашего поля зрения.

Если рассматривая большое живописное полотно или диораму, мы можем охватывать все пространство целиком или возвращаться взглядом к увиденному, то экранную панораму мы воспринимаем как делящийся «миг между прошлым и будущим». Хотя часть киноизображения уже давно ушла за рамку кадра, мы продолжаем держать ее в нашей памяти и, мало того, восстанавливаем в своем восприятии весь пейзаж или все действие, снятые с помощью панорамной головки штатива или подвижной камеры (так называемый «внутрикадровый монтаж»).

В свое время один из первых серьезных исследователей природы кино Бела Балаш, определяя специфику кино, выделил крупный план, монтаж и ракурс, но почему-то забыл упомянуть панорамирование, хотя первая панорамная съемка с движения была сделана уже в первый год существования кинематографа, а к концу 20-х годов прошлого столетия она достигла совершенства. Между тем как раз панорамная съемка (будь это съемка с использованием панорамной головки на штативе или съемка в движении с использованием специальной техники) более всего выражает специфику кино как пространственно-временного искусства.

Попутно заметим, что поскольку кратковременная память имеет свои пределы, то экранная панорама должна иметь разумные *временные границы*. Если зритель при восприятии кинопанорамы теряет ориентацию в экранном пространстве, то, в общем-то, пропадает смысл панорамирования: при слишком длинном кадре, снятом с движения, зритель оказывается просто не способен удержать в памяти все пространство панорамы.

Наиболее яркий пример такой топологической дезориентации — известный фильм А. Сокурова «Русский ковчег», который представляет собой панораму, длящуюся 99 минут: камера беспрерывно движется по залам и переходам Зимнего дворца. Даже

человек, не раз посещавший Эрмитаж, вряд ли держит в своей памяти все пространство огромного дворца, не говоря уж о зрителе, никогда там не бывавшем. Поэтому столь продолжительная панорамная съемка представляет интерес лишь как трюк и занятный кинематографический прием. Как известно, в свое время аналогично был сделан фильм А. Хичкока «Веревка». Поскольку кассета кинокамеры вмещает максимум 300 метров пленки, то Хичкоку пришлось





Кадры из фильма
А. Пелешяна
«Земля людей»,
дистанцированные
друг от друга

прибегнуть к хитрости. Каждый десятиминутный кадр он заканчивал либо нейтральным изображением, заполняющим весь кадр (спина героя, открываемая крышка сундука и т.п.), либо статичным кадром без людей; затем с этого же самого нейтрального или статичного пространства продолжался следующий кадр. Таким образом имитировалось непрерывное движение камеры. Но, в отличие от «Русского ковчега», зритель легко

ориентируется в пространстве «Веревки», поскольку оно представляет собой всего лишь трехкомнатную квартиру, а действие в основном происходит в одной из комнат...

Продолжая разговор о панорамировании, следует подчеркнуть, что этот прием нередко не просто способствует «расширению» экранного пространства, но и может создавать выразительный кинообраз, если окончание панорамы придает ей иной, нежели начало панорамы, смысл. Скажем, плавная панорама по красивому пейзажу, заканчивающаяся планом убитого солдата, радикально меняет первоначальное впечатление. Панорама с шикарного особняка на ветхий домишко сразу вызовет у зрителя соответствующую ассоциацию. Например, по такому принципу сделана одна из панорам в фильме Г. Реджио «Коянискатси»: сначала мы видим семью, возлежащую у моря, и воспринимаем это как безмятежный отдых на пляже. Но вот камера панорамирует вверх, и в кадре появляется чадающий нефтеперерабатывающий завод, что резко меняет смысл изображения, увиденного в начале панорамы.

Кратковременная буферная память, активно участвуя в восприятии экранного пространства, помогает формированию в нашем мозгу экранного образа и в том случае, когда связанные между собой по смыслу кадры находятся не рядом, а отделены друг от друга временным отрезком. Для краткости обозначим такого рода буферную краткосрочную память как *припоминание* или, используя греческое слово, *анамнесис*. Именно анамнесис играет большую роль при использовании ассоциативного и так называемого дистанционного монтажа.

Теория «дистанционного монтажа», предложенная блистательным мастером монтажного фильма А. Пелешяном, в принципе основана именно на использовании эффекта анамнесиса — на том, что мы способны не только удерживать в памяти увиденные на экране визуальные образы, но и соединять их ассоциативно с



Кадр из фильма
М. Калатозова
«Летят журавли»

другими зрительными (а порой и слуховыми) образами, появляющимися на экране спустя какое-то время.

Но опять-таки для того, чтобы зритель связал в логическую или ассоциативную цепочку два кадра, отмежеванные друг от друга иным изображением, он должен, во-первых, получить для этого психологическую установку (не зря Пелешян постоянно говорит о звуковой поддержке такого рода монтажа), а, во-вторых, дистанцирование друг от друга этих ассоциативно свя-

занных между собой кадров *не должно быть слишком большим*, иначе зрителю трудно будет смыслово связать эти кадры.

«Дистанционный монтаж» является фактически частным случаем ассоциативного монтажа. Поэтому для того, чтобы при просмотре фильма у зрителя возникла нужная ассоциация, соединяющая в его восприятии два кадра, расположенные на определенной временной дистанции друг от друга, эти два визуальных образа должны иметь *нечто общее*. Поясним нашу мысль на примере эпизодов из фильма-шедевра «Летят журавли».

В начале картины мы видим кадр с влюбленными героями, снятый через пролет Крымского моста. Этот план врезается в память, поскольку снят в необычном, выразительном верхнем ракурсе. Проходит какое-то время, и мы снова видим то же место, снятое *в том же* ракурсе. Но теперь мы замечаем поставленные на проезжей части улицы противотанковые ежи. *Припоминая* ранее виденный кадр и *монтируя в своем мозгу* эти два дистанцированные друг от друга изображения, мы получаем образ порушенной мирной жизни, изменившей жизнь столицы, всей страны и судьбу наших героев, то есть в результате соединения этих двух схожих по форме и в то же время различных по смыслу кадров абстрактные понятия «мир» и «война» превращаются в чувственный экранный образ.

Точно так же ассоциативно связаны между собой два кадра, разделенные крупным планом обессиленной Вероники, которую несет на руках Марк: шагающие по паркету ноги Марка в туфлях и солдатские сапоги шагающего по болоту Бориса. И опять такое дистанцированное соединение кадров вызывает ассоциацию с более широкими понятиями — предательство и верность долгу, трусость и мужество.

Еще дальше отстоят друг от друга эпизоды, в которых Борис избегает по лестнице дома Вероники. Эти сцены сняты необыч-

но — для их съемки по проекту С. Урусевского в павильоне был сконструирован специальный «лифт», столь поразивший К. Лелуша, когда тот посещал «Мосфильм»: поднимая оператора, лифт одновременно вращался, позволяя Урусевскому точно держать в кадре актера, избегающего по лестнице. Мы несколько раз видим этот пролет, и когда та же лестница появляется в предсмертных видениях смертельно раненного Бориса, она воспринимается как образ жестоко прерванной жизни, которая могла быть прекрасной и счастливой. Таким образом, «монтируя» в своем восприятии отдаленные друг от друга, но связанные общими элементами кадры, зритель подсознательно создает в своем мозгу художественно-философские образы — «война и мир», «предательство и долг», «жизнь и смерть».

Подобного рода дистанционные визуальные ассоциации присутствуют многим фильмам. Например, в «Шербургских зонтиках» дважды показывается одна и та же набережная. Вначале по ней ночью идут влюбленные герои. Спустя 50 минут зритель вновь увидит ту же набережную, но теперь любимая девушка героя, ждущая от него ребенка, идет уже с другим человеком, за которого она выйдет замуж.

Один из простейших вариантов «дистанционного монтажа» — изобразительный *рефрен*, психологической основой которого является все та же краткосрочная память, благодаря которой мы быстро опознаем при повторе знакомое изображение. Аналогично воспринимается и прием «*рондо*» — когда фильм или эпизод завершаются тем же изображением, с которого начинались. В фильме «Мы» А. Пелешян использует оба эти приема. Трижды в



Кадр из фильма
М. Калатозова
«Летят журавли»

картине появляется как рефрен запоминающийся образ смотрящей на нас девочки с растрепанными волосами и наполненными скорбью глазами — в самом начале фильма, в кульминационной его части, и поближе к финалу. «Окольцован» же фильм планами горных вершин. Но если в начале фильма трансфокатор наезжает на темные вершины гор, то в конце — это белая снеговая шапка на горе Арарат.

Аналогично использован прием рефрена в фильме «Поваккатси» режиссера Годфри Реджио, на которого, по его собственному признанию, в значительной степени повлияло творчество Артавазда Пелешяна. Здесь трижды (но в разном освещении и с разными



Кадр из фильма
Г. Реджио
«Поваккатси»

персонажами) появляется медленная панорама по лицам детей, смотрящих прямо в объектив, то есть на зрителя (эффект «четвертой стены»). В контексте фильма этот рефрен прочитывается как вопрос: что мы оставим на Земле грядущим поколениям, чего им ждать от будущего?

Если эффект припоминания (анамнезиса) при различных видах ассоциативного монтажа часто происходит на подсознательном уровне, интуитивно,

то при восприятии параллельного монтажа, особенно усложненного (начиная с «Нетерпимости» Д. Гриффита и заканчивая «Магнолией» П. Андерсона), зрительская кратковременная память работает с определенным *напряжением*.

Следует также заметить, что при параллельном монтаже временной разрыв между двумя сценами, составляющими единый эпизод (особенно если действия в каждой из сцен носят взаимозависимый характер), не должен быть слишком велик, иначе зритель теряет нить сюжета, либо действие в эпизоде утрачивает необходимую напряженность.

В современных картинах с многовариантным построением сюжета («Беги, Лола, беги!», «Эффект бабочки», «Двойная жизнь Вероники», «Осторожно, двери закрываются!», «Господин Никто» и др.) краткосрочная зрительская память работает очень активно и осознанно, потому что зритель должен не только припоминать то, что он видел, но и замечать то, что изменилось в каждом из повторяющихся эпизодов. Например, в «Беги, Лола, беги!» изменяется не только конец каждого из трех эпизодов, но и внутри них, при наличии большинства общих моментов, меняются некоторые детали. Еще сложнее воспринимает зритель два параллельно развивающихся сюжета с одной и той же героиней, жизнь которой могла сложиться иначе, если бы она успела вскочить в вагон отправляющегося поезда метро («Осторожно, двери закрываются!»). Вероятно, для того чтобы зритель окончательно не запутался, авторам пришлось придумать эпизод с дорожным происшествием, после которого на лице героини из второго варианта сюжета появилось перекрестие из лейкопластыря, чтобы ее можно было сразу идентифицировать.

Долговременная память, как уже явствует из названия, подразумевает длительное хранение в нашем мозгу самой разноо-

бразной информации. Чаще всего эта информация находится за пределами нашего сознания, но в определенные моменты может «всплывать» и использоваться для тех или иных целей. В этом случае речь идет о «припоминании» того, что долго хранилось в залежах нашей памяти.

Применительно к психологии восприятия аудиовизуально-го произведения анамнесис в данном случае помогает зрителю быстро и адекватно воспринимать получаемую с экрана зрительную и слуховую информацию. Не надо напрягаться (если, конечно, речь не идет о фантастических и незнакомых объектах) для того, чтобы определить, *что* в данный момент появилось на экране — человек, собака, автомобиль или дерево, — поскольку с раннего детства мы привыкли мгновенно выделять в объектах и явлениях их самые существенные признаки, то есть быстро производить в мозгу процесс категоризации.

Благодаря тому, что в долговременной памяти людей хранится огромное количество одной и той же или схожей информации, авторы экранных произведений, создавая художественные образы, требующие при их восприятии ассоциативного мышления, нередко опираются на эту общую информационную базу (тезаурус) зрителей.

Приведем простейший пример такого рода использования долговременной памяти для стимуляции у зрителя *ассоциативного* мышления. В одном из информационных телевизионных сюжетов рассказывалось о том, как пленный японский солдат волею судеб оказался занесен в калмыцкие степи. Поведав эту историю, авторы заканчивают рассказ следующими кадрами: герой сюжета стоит посреди вечерней степи и смотрит вдаль. После его крупного плана следует кадр с красным закатным солнцем, снятый телеоптикой. И у зрителя этот кадр мгновенно ассоциируется с японским флагом. То есть в данном случае (и такое происходит довольно часто) ассоциативный монтаж происходит не в результате сцепления двух кадров, а вследствие *монтажа, происходящего в нашем мозгу*. То есть мы ассоциативно соединяем увиденное на экране с тем, что хранилось в нашей долговременной памяти.

Создание метафорических образов в немых фильмах нередко строилось с опорой на такого рода анамнесис, то есть на использование *далеких ассоциаций*, часто умозрительного, словесного характера. Скажем, чередование кадров избиения казаками бастующих рабочих с кадрами бойни (фильм «Стачка»), по замыслу С.М. Эйзенштейна, должен был рождать у зрителя

метафорический образ: с народом обращаются, как со скотом. Видя сцену из фильма «Октябрь», в которой Керенский долго идет вверх по длинной лестнице, думающий зритель сразу воспринимал это как экранизированную метафору «взбираться по карьерной лестнице», а знаменитые алушкинские львы в «Броненосце «Потемкине» ассоциировались с библейским «Камни возопиют». Метафорический образ мог быть и не столь прямолинейным, а вытекать из контекста сцены, тем не менее, режиссер подводил зрителя к метафорической идиоме, хранящейся в памяти всякого мало-мальски грамотного человека. Скажем, показ беспомощно трепещущей на ковре рыбки из упавшего аквариума рядом с лежащим на полу забинтованным человеком («Потомок Чингис-хана» В. Пудовкина) сразу вызывал у зрителя в памяти известную поговорку «как рыба без воды» (именно так чувствовал себя в чужеродной среде герой фильма). То есть сам зритель, используя свою долговременную память, разгадывал подобные киношарады и получал удовольствие от активного участия в их разгадывании.

Попутно заметим, что релевантность восприятия любой пародии также основана на нашей долговременной памяти: если неизвестен первоисточник (то есть не с чем соотносить пародийное произведение), оно не вызовет ожидаемого комического эффекта.

Авторы современных постмодернистских произведений нередко выстраивают художественное пространство романа или фильма, опираясь на долговременную память читателя и зрителя. Это своего рода гипертекст, цитирование или парафраза того, что нам давно известно из других экранных, литературных и иных источников.

Отдельного рассмотрения заслуживает также фактор памяти при восприятии фильмов, в которых воссоздается то, что принято называть *сновидческим* пространством.

Как известно, во время сна наша долговременная память отключается. Именно поэтому мы быстро забываем свои сны после пробуждения. Для сновидений характерна галлюциногенная, неожиданная смена места действия, персонажей и т.п. В этом смысле кинематограф не зря назвали фабрикой грёз/снов (dream factory). Тем не менее, кинематограф долго следовал эстетическим принципам, присущим другим искусствам, и если включал в структуру фильма сон героя, то этот сон так или иначе был связан с темой фильма. Достаточно вспомнить эпизод сна в фильме Ф. Феллини «8^{1/2}», в котором Гвидо видит своих покойных родителей на кладбище на фоне древнеримского колумбария (по-

скольку герой фильма — режиссер, то и эпизод сна фактически хорошо срежиссирован) или сны из «Иванова детства» А. Тарковского, контрастирующие (смыслово и эстетически) со страшной повседневностью войны.

С фильмов А. Рене «В прошлом году в Мариенбаде», представляющего собой, по сути, образы «сна во сне», «Конформиста» Б. Бертолуччи и фильмов типа «Прекрасная пленница» (реж. А. Робб-Грийе, автор сценария «Мариенбада») начинается активное освоение сновидческого экранного пространства, в котором нарушается временная последовательность, а нередко и логическая связь. В фильмах Д. Линча уже можно видеть совершенно свободное оперирование экранным временем и пространством, характерное для структуры кратковременной памяти сна: в его картинах часто нарушается хронология действия; время может замедляться или ускоряться; один и тот же временной отрезок может повторяться, но уже в другой трактовке, в результате чего порой трудно понять, где реальное пространство, а где имагинативное, сновидческое, к тому же оба этих художественных пространства постоянно пересекаются или сосуществуют параллельно.

В последнее время все чаще появляются фильмы, в которых сновидческое художественное пространство уже откровенно доминирует («Наука сна», «Начало», «Воображариум доктора Парнаса», «Господин Никто» и др.). Подобное построение фильма так же, как при восприятии фильмов с вариативным построением сюжета, требует от зрителя определенного напряжения, рождая эстетическое наслаждение совершенно нового типа. Но, как говорится, это уже другая тема. ■

ЛИТЕРАТУРА:

1. Адам Г. *Восприятие, сознание, память*. — М.: Мир, 1983.
2. Арнхейм Р. *Новые очерки по психологии искусства*. — М.: Прометей, 1994.
3. Балаш Б. *Дух фильма*. — М.: Госполитиздат, 1935.
4. Барабаничиков В.А. *Динамика зрительного восприятия*. — М.: Наука, 1990.
5. Вейн А.М., Камнецкая Б.И. *Память человека*. — М.: Наука, 1973.
6. Гинзбург С.С. *Очерки теории кино*. — М.: Искусство, 1974.
7. Линдсей П., Норман Д. *Переработка информации у человека*. — М.: Мир, 1974.
8. Пелесян А. *Мое кино*. Ереван: «Советакан грох», 1988.
9. Хорн Г. *Память, импринтинг, мозг*. — М.: Мир, 1988.
10. Morin, Edgar. *Le cinema ou l'homme imaginaire*. — In: «Essais d'anthropologie sociologique» Paris, Les Editions de minuit, 1956.