

ПРОКЪСВАЩАТА СЕ НИШКА НА АРИАДНА В ЛАБИРИНТА ОТ КИНОВЪЗМОЖНОСТИ

(доклад от Седмата научна конференция „Екранните изкуства на XXI век”,
проведена на 9-10 май, 2005 в Благоевград по време на Международния
младежки фестивал, организиран от ЮЗУ „Неофит Рилски”)

Така заявената тема на моето изказване в рамките на тази конференция веднага издава постоянната ми тревога за разместените пластове в нашия живот, за загубата на смисъл и за трудната идентификация на съвременния човек.

Изключително интензивните промени в новата медийна среда са обект на не едно сериозно изследване. За мен беше изключително интересно да присъствам преди половин година на теоретичната конференция на НАТФИЗ “Старо кино – нови медии – нови зрители” и голяма част от днешните ми размисли са провокирани именно от поставените тогава проблеми.

Аз не съм теоретик и мислите, които днес ще споделя с вас са свързани най-вече със сценарната работа. Като преподавател по кинодраматургия всекидневно работя с млади хора и виждам, че независимо от творческия им заряд, те трудно намират своите сюжети - сюжетите, чрез които да бъдат разпознати. Когато им кажа: “Искам зад този сценарен текст да видя теб, живота ти, нашия живот”, аз разбирам, че им е трудно. Истинността се оказва наистина висока летва за студентите по кино. Те предпочитат да се представят чрез своите измислени фантазни светове. Свикнахме да ги наричаме паралелни, виртуални светове. Този проблем не е така остър при студентите по анимация – там те от самото начало стъпват на откровената условност на анимационното пространство и време и на тази база градят своя сюжет. Но за прохождащите в игралното и документалното кино нещата са съвсем различни...

Затова ще посветя и днешните си разсъждения на тях, като при поредна лекция. Защото осезаването и осмислянето на една ситуация винаги отваря нови възможности пред хората, които я преживяват.

Всеки от нас носи в себе си чувството за Лабиринта. Всеки носи и потребността от спасителната нишка на Ариадна. Само че този втори образ от митологичния сюжет в индивидуалното съзнание все по-често е застрашен да изчезне. Да остане в мрака и безизходицата на Лабиринта / лабиринта на социума, цивилизацията, историята, психиката с подсъзнателните пластове и т.н./ е все по-реална перспектива за съвременния човек, при това не само пред младия. Към тези лабиринтни разклонения аз току-що добавих още едно – лабиринта на киновъзможностите.

Какви са основанията ми да виждам зад огромните технически възможности образа на Лабиринта? Разбира се, че техническите възможностите, които дават новите дигитални технологии на киното сами по себе си са нещо добро и прекрасно, отварящо нови перспективи пред киното.

Моето митологично заглавие не е случайно. “Реминологизацията” на изкуството като събуждане на интереса към мита и определени митологични нагласи, е изключително интересен процес, в който ние всички сме участници. Абсолютно споделям тезите на Елиазар Мелетински по този въпрос, които той разгръща във великолепната си книга “Поетика на мита”.

Днес сред лавините от информация от една страна и крайната елитарност и некомуникативност на голяма част от модерното изкуство ние сме свидетели на огромно нашествие на приказни и митични сюжети... С тяхната проста и ясна схема: битката между добро и зло, с повтарящите се типове герои... И в киното, и във виртуалните интернетни светове.

Очевидно е, че през последните години зрелищността като тенденция в киното достигна невероятни мащаби. Очевидни са и предпочитанията на масовата аудитория, особено на по-младата ѝ част, към определени жанрове и сюжетни схеми.

За мен, като преподавател по кинодраматургия, е насъщно да се види връзката между съвременните митологични нагласи и новите дигитални технологии - за да ги свържем с киномисленето, сюжетостроенето, персонажите.

Време е да се спрем при митологичните нагласи, да дръпнем завесата на неопределеността, да видим какво се крие зад нея.

От една страна древните митове продължават и днес традицията да хранват съвременното кино – директно и чрез литературата. Митовете в класическото им разбиране като фабула, древна история, архетип.

Винаги съм смятала в преподавателската си работа, че заниманието с тази проблематика е изключително важно и плодотворно за студентите. То разширява хоризонтите, помага да се преодолее чувството за самотност, изолация, провинциализъм... Универсалното, общочовешкото – прозиращо зад конкретната лична история ... Там някъде се създава умението да се работи с подтекста, да се извличат символните внушения на образите...

Матриците на вечните сюжети са плодотворна основа за текущите злободневни сюжети.

Митологичната проблематика, дори неосъзната като такава, присъства винаги във вечните сюжети: живота и смъртта, сътворението и унищожението, героизма и инициационните изпитания / основа и на вълшебните приказки/, любовта и сватбата, враждата и борбата за власт, крайните апокалиптични времена, грехът, наказанието, възмездието... В известен смисъл всички истории могат да се разположат в тези архетипни рамки.

Така митологичната нагласа се превръща в методология – тя присъства като общ модел, като драматургична рамка, като възможност за дълбинен прочит на конкретната история... Примерите са навсякъде – от поотдалечените във времето “Жертвоприношение” на Тарковски и ”Ъндърграунд” на Костурица до дебюта на младия таджикски режисьор Бахтир Худойназаров “Лунен татко”, “Завръщане” на Андрей Звягинцев, “Пролет, лято, есен, зима... пролет” на Ким Ки-дук и т.н. Това са все ярки и сериозни творби, безспорни като мащаб и присъствие в кинопейзажа.

От гледна точка на драматургията този пейзаж е наистина разнолик и почти необхватен. И все пак – какво ни дава основание за тревога? Защо виждаме зад тази широка панорама криза на смисъла в днешното кино и говорим за трудната личностна идентификация на съвременния млад автор?

Да, паралелно с професионализма и техническата виртуозност на масовата продукция, голяма част от съвременните филми оставят в мислещия зрител едно чувство на празнота. Вторичност. Липса на личностно присъствие. При цялата си жанрова определеност. Екшън, трилър, филм на ужасите, кримка, комедия, драма, мелодрама, фантастика или фентъзи... Няма да правя поименник на жанровете, още повече, че и симбиозите виреят добре. Във всеки жанр може да се роди и големият филм, и посредствеността. В студентските работи - като в огледало, отразяващо общата тенденция, постоянно се сблъсквам с кризата на идеите, с безкрили познати схеми и персонажи, с неумение да се изрази личностния свят. В търсенето на сюжети бягството от реалността в различни фантазни светове се превръща в основна тенденция; в най-различни варианти.

Мисля, че новите технологични възможности на киното са определящи за **жанровите и сюжетни тенденции** в киното днес. Днешната зрелищност би била невъзможна без новите дигитални технологии, без главозамайващите ефекти на компютърната анимация. Да, тези технологии са измислени сякаш за да се разказват приказки от екрана. Налице е масово обръщане към приказките, митовете, легендите. Разиграва се отново и отново, в безкрайните му варианти, универсалният “моносюжет” на пътуването. Дали ще цитираме Владимир Пропп или Джозеф Камбъл, същината не се променя – няма значение дали антагонистът е страшен змей или чудовищни извънземни, или бездушната раса на киборгите. Незбежно има заплаха, похищение, битка между доброто и злото. За тези универсални сблъсъци митологичният декор е много подходящ. Най-често тези сюжети се ситуират в началните времена, на сътворяването на една цивилизация или едно царство. Не по-малко популярна е и другата, есхатологичната сюжетна тенденция. Съвременните автори с голяма наслада се обръщат към крайните времена – към края на света. Апокалиптичният ужас създава особен съспенс и публиката го обича. Никога досега визуализацията на унищожението и смъртта не е имала такива възможности. Примерите са безбройни - от сагата на Джордж Лукас през “Приказка без край” до историческите легенди и библейските /като правило профанирани/ истории. Друг любим за днешната публика жанр, който често е трудно отделим от току-що изброените и чийто разцвет също е свързан с новите дигитални технологии, е фантастиката. Най-често фантастичните сюжети са вплетени в

апокалиптичната визия за края на една цивилизация и за нашествието на друга, която често поставя под въпрос съществуването на човешкия род. Блестящият филм на братя Ушовски фокусира тези тенденции, доказвайки, че е възможно да се изгради и сериозна творба в тази “матрица”.

Говорейки за сюжетните предпочитания, не можем да отменим и една друга тенденция, един траен сюжетен интерес към паранормалното. Какви ли не духове, гоблини, вампири и върколаци не населяват екрана днес. Е, има и ангели!... От което картината на всеобщата профанация съвсем не се подобрява. За мен наистина е много тревожно, когато виждам тези тенденции в студентските работи. Зад такива “паранормални” трилъри най-често стоят поредните бягства и незнание на азбуката на живота и смъртта.

Все в тая посока, отново благодарение на изключителните киновъзможности днес са и филмите, в чието сюжетно ядро присъства магията. Бяла, черна, всякаква!... Примерите са многобройни, но мисля, че е достатъчен само феноменът “Хари Потър”. Резултатите от успеха на тази естетика са повече от печални за душевното здраве на нашите деца. Сред тях са изчезването на чувството за реалност и етически критерии, опияняващото усещане за всемогъщество, от което има само крачка до всепозволеността...

Тези сюжети и жанрови тенденции водят естествено и своите **герои**. Много е говорено и писано за супергероя, за наследника на приказния юнак или митологичния “културен “герой. Потребността от идентификация на зрителя с такъв тип персотаж, още повече, че той като правило защитава доброто и цивилизова, е съвсем естествена и съзидателна.

По отношение на героя особено интересна е и една друга тенденция. Киното през последните десетилетия масово репродуцира фантастични и невиджани същества, комбинирани от антропоморфни, зооморфни и растителни форми. Това, което доскоро беше възможно само в анимацията, днес е неизменна част от игралното кино. Сред съвременните киноперсотажи човек-паяк (“Спайдърмен”, реж. Сам Рейми), човек-муха (“Мухата”, реж. Дейвид Кронънбърг), човек-вълк (“Вълк”, реж. Майк Никълс), жена-змия от вода (“Бездната”, реж. Джеймс Камерън), хора-дървета (“Властелинът на пръстена. Двете кули”) и т.н.

Ето какво пише по този въпрос в своето изследване върху природата на анимационния образ Надежда Маринчевска: “Визуалните, компютърно генерирани комбинации в тези и в много други подобни филми, едва ли могат да се разглеждат само като зрелищен атракцион. Те представляват културен феномен с по-сложна природа. Очевидно е, че тяхната привлекателност за зрителите е базирана и върху някакви по-дълбоки стойности, които успяват да докоснат дълбинни структури в колективното несъзнавано. Структури, които се коренят в митологичното възприемане на света. Същевременно тези структури са толкова древни и първични, че могат в различни свои варианти да се открият в митологиите и фолклора на почти всички народи. В митологиите от различни региони има върколаци и русалки, кентаври и Горгони-Медузи, елфи и богове с кучешки глави като египетския Анубис, Минотаври, както и всевъзможни индиански тотеми. Масовото нашествие на подобни персонажи – полухора-полуживотни – в киното е особен вид повторно преживяване на предцивилизационни форми на мислене от тоталната аудитория. Масовият им успех доказва, че те са успешна форма на обединение на зрителския интерес на нивото на колективното несъзнавано, облечено в пределно зрелищна и сетивно провокативна форма.”

Различните метаморфози на човешкото няло, процесите на деформация и преображение – доскоро запазена марка за анимационното кино, днес са чест сюжетен ход в игралното кино. Както пише Н. Маринчевска, “съвременното кино и дигиталните трансформации на актьора актуализират особено силно този “метафизичен бунт” срещу физическите ограничения на телата, тъй като процесът на “смяна на кожата” се илюстрира не чрез условната форма на рисунката (както това е в традиционната анимация), а чрез видимото, заснетото актьорско тяло, което зрителският ни опит безпогрешно идентифицира като “реално”. На това ниво зрителят фантазно реализира несъзнаваните желания за трансформация.

Ярък пример за такава трансформация е потичането на Амели Пулен като плисната кофа вода в сцената в бара е пряк резултат от разочарованието, че любимият не я е разпознал (“Невероятната съдба на Амели Пулен”, реж. Жан Жионо). Ироничната употреба на похвата в случая е интересна и необичайна.

Ето какво още пише по този повод в своето изследване Н. Маринчевска: “Технологичният процес на покадровата дигитална обработка (frame by frame) е

качествено различен от обичайната фиксация на образи и движения от кинокамерата в хронофотографското кино. Компютърните аниматори създават движение, което не е било предварително произведено пред камера, но се възприема като такова. Това не принадлежащо на физическата реалност движение може да следва неограничения вихър на фантазията, да нарушава физическите закони или чисто и просто да противоречи на обичайния човешки опит”.

Така в съвременното кино се появява и блестящо се разгръща една “дигитална хореография”, при която всичко е възможно - тича се и се танцува по стени и тавани / “Спайдърмен”/, героите летят по небето и по клоните на дърветата / “Тигър и дракон”/, кръстосват през времето и през градския пейзаж, между стрелби и смърт, оживявайки, възкръсвайки...

Дигиталните ефекти и трансформации сякаш преборват смъртта. Поставени сред толкова смърт и заплаха, героите се възприемат като безсмъртни. Това същност е същинското завръщане на масовия зрител към онова далечно древно митологично съзнание, при което няма смърт : всичко се регенерира, повтаря, възкръсва. Смърт няма. Има супергерой, с божествена сила и неизтребимост. И благодарение на дигиталните технологии, всичко това е по-реално от реалния живот за младия зрител. Нещо повече – той го превръща в своя същински свят, загърбвайки реалността в интернетното пространство. Да, за младото “компютърно-интернетно” поколение в резултат на компютърните игри връзката автор-зрител е променена, често възприятието на кинообраза е по-периферно в сравнение с виртуалните образи от игровите схеми, където той е не просто зрител, а съучастник и съавтор. Златина Фенерджиева говори в своята статия

в цитирания вече сборник за явлението “нетизъм” / асоциативно от “ситизъм”/. Да, мрежата и наложилите се интерактивни схеми на повествование се превръщат в “обетована земя” за много млади хора. Това е същинското възраждане на митологичното мислене и нагласа.

Все в този контекст е интересно да се изследва и “технологичната поетика”, за която пише проф. Божидар Манов.

За мен обаче големият въпрос и крайгълният камък в тези днешни реалности е именно реалността. Илюзорното премахване на истинския свят и

болката не може да е градивно за изграждащата се личност. Постоянната игра сякаш сменя сериозността и отговорността за Живота. Усещането за вседозволеност, привикването с насилието и кръвта води до една себичност и атрофия на чувствата... Не се знаят елементарно десетте Божии заповеди!.. Просто без тях е по-лесно...

Съвсем естествено е в такава среда личностната идентификация да е изключително сложен процес. Нишката на Ариадна се къса...

Затова и нашата отговорност за осмислянето на този процес е толкова голяма.