УДК 791.1
DOI: 10.24412/2618-9313-2021-215-6-14

Данное издание соблюдает принципы лицензирования контента с помощью лицензии Creative Commons Creative Commons License. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Non-Commercial-NoDerivatives 4.0 International License.

Городская вертикаль на фоне игровой авантюрности. От фильмов Жоржа Мельеса к киносюжетам о Фантомасе

Сальникова Е. В.

Аннотация
В статье рассматриваются образы движения по вертикали в авантюрном кино немого периода — фильмах Ж. Мельеса и сериях Л. Фейада о Фантомасе. Предысторию образов вертикали в кино составляют аналогичные мотивы в романах Ж. Верна, В. Гюго, Надара, Э. Золя, поиск новых ракурсов импрессионистами, деятельность Надара, делавшего фотоснимки Парижа из корзины воздушного шара и опускавшегося в парижский оссуарий, где тоже проводил съемки. Автор приходит к выводу, что в авантюрном кино городская среда и движение в ней служат импульсом для восстановления образа универсума, полного динамики разных стихий. Город является новым символическим воплощением вселенной.

Ключевые слова
игровое кино, город, авантюрный сюжет, вертикаль, магическая вселенная, атмосфера, Фантомас

UDC791.1

Urban Verticality in the Adventurous Cinema Plots. From the Films of Georges Méliès to the *Fantomas* Series

Salnikova, E. V.

Abstract
The article discusses the images of vertical movement in the adventurous cinema of the silent period — the films of Georges Méliès and the *Fantomas* series of Louis Feuillade. The background to verticality images in the cinema are similar motifs in the novels of Jules Verne, Victor Hugo, Emile Zola, the aesthetics of impressionism, the works by Nadar who made photographs of Paris from a balloon basket and also descended into the Paris ossuary to make pictures there. The author comes to the conclusion that in adventurous films, the urban environment and movement in it provide an impulse to restore the image of the universe that is full of dynamic elements. The city becomes a new symbolic embodiment of the Universe.

Keywords
fiction cinema, city, adventurous plot, vertical, magic universe, atmosphere, Fantomas

Город на экране появляется даже до официального рождения кинематографа, если считать им 1895 г. Весь XIX в. изобретатели, ученые, адепты визуальных технологий работают над запечатлением объективной действительности в динамике. В 1888 г. в Англии, в Лидсе, Л. А. Ле Принс, используя неперфорированную пленку кодак, создает короткий фильм, показывающий движение на мосту в Лидсе (Leeds Bridge Traffic, или Traffic Crossing Leeds Bridge) и демонстрирует его на фабрике Уитли. А в 1890 г. британцы В. Донисторп и У. К. Крофтс делают фильм с помощью устройства кинесиграфа, запатентованного ими в 1878 г. Фильм состоит из десяти кадриков, запечатлевающих Трафальгарскую площадь («London's Trafalgar Square») [12]. На сегодняшний день эти кинопроизведения, длящиеся всего несколько секунд, кажутся удивительно обаятельными и даже не архаичными, поскольку по хронометражу они немного напоминают современные видеооткрытки. В первом случае перед нами трафик на мосту. Во втором — знаменитая площадь, через которую движутся коляски, на дальнем плане хорошо видна Лондонская Национальная галерея. Так что в основе традиций передачи городской динамики — позиция статичного наблюдателя, созерцающего движение транспорта и прохожих в городской среде, в том или ином ракурсе. Визуальная материя города как бы протекает мимо, независимо от наблюдателя, на скорости идущей шагом лошади. С этого начинается город в кино.

Для запечатления выбирали не крайности, не странности, но то, что привычно, и при этом вполне удовлетворяет повседневное чувство эстетического. Обычные городские виды, которые не надоедают. Впрочем, возможно потому британские достижения и остались малоизвестными в отличие от французского «Прибытия поезда…», где показано прежде всего событие, в центре которого даже не человек как таковой, но транспортное средство. Образы массивной, заполняющей пространство кадра техники, скорость и событийность врезались в память аудитории конца XIX в. и продолжают импонировать современному сознанию.

В сегодняшних исследованиях по урбанистике и архитектуре принято «узнавать» приметы нынешних городских ландшафтов в научно-фантастическом кинематографе XX в. В. Л. Глазычев отмечал сходство между современным Нью-Йорком и городом

будущего, каким он представлен в «Пятом элементе» Л. Бессона [4, с. 21]. Специалисты по медиаархитектуре не могут не упомянуть «По лезвию ножа» Р. Скотта как предтечу многих ультрасовременных изобретений, гибридизирующих экранные формы со стенами высотных зданий [8, с. 159].

Среди фильмов, демонстрирующих феерическую свободу динамики в мегаполисной среде, в том числе между небоскребами, можно назвать картины о Бэтмене, Супермене, Спайдермене, Халке и Женщине Кошке, Людях X, а также «Особое мнение» С. Спилберга и «Матрицу» братьев Вачовски. В «Бердмене» (2014) А. Г. Иньярриту герой, разрывающийся между глубинной приверженностью суперменской теме и своей лучшей роли, Бердмена, с одной стороны, и натужным «артхаусным» бродвейским проектом для поддержания своего социального статуса, с другой стороны, наконец выходит из окна небоскреба и пропадает в воздухе Нью-Йорка.

Нельзя не заметить, что все эти фильмы разрабатывают внутрикадровое движение по вертикали, а горизонтальные векторы движения могут разворачиваться на самых разных, в том числе высоких уровнях урбанистических пространств. Если мы обратимся к авторскому кино разных жанров и стилистик, мы увидим и в нем активное присутствие в кадре движения вниз и вверх, с индивидуальной рефлексией о семантике этих перемещений и сущности пространств разных «этажей» города. «Сладкая жизнь» Ф. Феллини и «Подполье» Э. Кустурицы, «Белорусский вокзал» А. Смирнова и «Подземка» Л. Бессона, «Слуга» и «Армавир» В. Абдрашитова, «Рай» Т. Тыквера, «Небеса обетованные» Э. Рязанова и «Сочинение ко Дню Победы» С. Урсуляка…

Но откуда взялось пристрастие игрового кинематографа к образам движения по вертикали и где они начинали работать еще до того, как сформировались жанры фантастических «небоскребных историй»? Вернее, есть ли у этого современного киномотива какая-либо предыстория в доэкранной культуре и раннем, немом кино?

Значимость ориентации на вертикаль во внутрикадровом движении весьма важна. Она говорит о том, что новое «техническое» искусство возвращается к тем паттернам динамики, которые были актуальны для средневекового мышления и зрелищных форм с их условной фиксацией трехчастного, вертикально организованного универсума, где есть твердь земная, преисподняя (обозначаемая сценическим люком) и небеса, обозначаемые верхней площадкой сцены, специальным балконом или полетом отдельных персонажей с помощью подъемных устройств. Как мы уже писали, театр Нового времени со сценой-коробкой практически отменил акценты на вертикальной структуре сцены, характерные для средневекового зрелища, и предложил свободную форму символизации, когда сцена и ее наполнение могут означать все, что угодно, всякий раз создавая образ мира заново, с нуля, не руководствуясь изначальными канонами [10, с. 397–400]. Вертикаль на сцене XIX в. могла, конечно же, использоваться, однако за верхом и низом (люки) уже не были закреплены стабильные смыслы, тем более с неким определенным моральным знаком, этической оценкой пространственных локусов. Кинематограф же снова начинает испытывать интерес к вертикали и игре теми этико-эстетическими смыслами, которые могут складываться на пересечении традиционных, ожидаемых, ранее общепринятых — и неожиданных, возникающих в сочетании с неповторимым художественным контекстом драматургии и актерской игры.

Если мы зададимся вопросом о ближней предыстории «городской вертикали» в раннем кино, то, вероятно, было бы резонно обратиться к импрессионистским экспериментам, вызванным потребностью отображения реальных ритмов жизни растущего города второй половины XIX столетия и ракурсов городского видения, даже ощущения окружающей реальности в ее текучести, преходящести, скоростной динамике, атмосфере нестабильности. Все это, как уже отмечали, рождало эффекты кадрирования пространства и говорило о предчувствии живописью принципов кинематографической фиксации действительности [1, с. 25–26].

В числе особо значимых ракурсов был и вид городской улицы с крыши или высокого балкона («Бульвар Капуцинок в Париже» К. Моне), вид танцовщицы на сцене с верхнего яруса лож и, наоборот, низкая точка обзора, позволяющая рассмотреть лишь ноги танцовщиц, пока поднимается или опускается занавес, или увидеть цирковую акробатку летящей высоко на тросе, одним словом все то, что входило в понятие «композиционно-пространственной революции», как писал Прокофьев со ссылками на Тугенхольда [7, с. 115–116, 140; 11, с. 25][1]. «В покачнувшемся мире Дега человек физически не может сохранять центрального положения. Пространственная среда отбрасывает его в стороны, сдвигает вниз по наклонной плоскости <…> То это пространство, напротив, забрасывает человека на головокружительную высоту, как в знаменитой «Мисс Лале в цирке Фернандо» <…> Чтобы уследить за ним, художник должен <…> смотреть то сверху, то снизу, писать фигуру, находясь на нижнем уровне специально устроенной мастерской и задирая голову, а после подниматься на верхний, откуда она кажется приклеенной к ставшему дыбом полу <…>» [7, с. 148].

Было и другое в разных искусствах и за его пределами, в культурном пространстве XIX в., ранее или одновременно с импрессионизмом. То, от чего оставалась закономерно далека живопись, в особенности импрессионисты, работавшие с реальным солнечным светом, оказалось интересно и доступно фотографии — а именно, подземные съемки. Беньямин написал: «Из того, что Надар затеял съемку в канализационной системе Парижа, ясно, что он опережал в своем развитии собратьев по художественному ремеслу. Ведь он тем самым впервые сделал объектив инструментом, совершающим открытия» [3, с. 153–167]. Однако сам Надар хорошо осознавал себя не только первооткрывателем, но и встроенным в традицию художником. Неслучайно в своей книге он с присущим ему чутьем отметил роль Виктора Гюго в создании «истории канализации». Гениальный фотограф имел в виду главу «Утроба Левиафана» в романе «Отверженные», написанную, по его словам, «более трогательно, чем любая драма» [6, с. 92].

Так что Надар продолжил в новом виде творчества уже сформированную в литературе тему. Интерес к подземельям, потайным ходам, колодцам, подводным лодкам, как и интерес к воздухоплаванию и прочим вариантам актуализации «вертикального жизненного вектора», был характерен и для фольклора, и для многих разновидностей романов с авантюрной составляющей, будь то неоготика, «Хромой бес» Лесажа или сюжеты Ж. Верна, герои которого летают на Луну, путешествуют на воздушном шаре и на подводной лодке «Наутилус». В приключенческой постпросветительской литературе мотив

1 Подробнее: Прокофьев В. Н. Живопись Эдуарда Мане // Прокофьев В. Н. Статьи об искусстве и искусствознании. М.: Советский художник, 1985. С. 115–116; Прокофьев В. Н. Пространство в живописи Дега // Прокофьев В. Н. Цит. соч. С. 140. — Здесь и далее, кроме оговоренных случев, примечания автора.

движения по вертикали предельно значим — с ним связана вера в право бесконечного познания и освоения мира, встречи с неизведанным и необъяснимым, право на свободу и обновленный мир будущего, в конечном счете.

В начале 1860-х Надар стал фотохудожником и одновременно фотокорреспондентом парижского Оссуария, подземных катакомб, куда устраивались специальные экскурсии с тем, чтобы желающие могли приобщиться к лицезрению места хранения костей и целостных скелетов. Свои впечатления, как и работу над циклом фотографий, он подробно описывает в главе «Подземный Париж» [6, с. 71–95]. Одна из фотографий 1861 г. запечатлела вагонетку, которая использовалась в Оссуарии. Ряд фотографий был сделан с участием костюмированных манекенов, изображавших рабочих Оссуария. Надар объясняет такое решение технической сложностью участия живых людей, которых сложно заставить долго сохранять неподвижность, в то время как период создания фотоснимка в подземелье, в полутьме, требовал кропотливой, длительной работы. Какими бы ни были формальные мотивации столь эксцентрических композиций, они сыграли свою роль, дав импульс интересу кино к подземным пространствам, а также съемкам останков людей и искусственных антропоморфных моделей.

Развитие и «обживание» нижнего пласта городской вселенной шло у Надара параллельно с прорывом ввысь. Съемки Парижа из корзины воздушного шара производились в том числе в период прусской войны, во время осады Парижа [6, с. 140–141]. Совершенно очевидно, что и подъем в небо с фотоаппаратом, и погружение под землю в Оссуарий явились воплощением новой стратегии освоения пространства и самополагания себя в нем. Человек изучающий, человек запечатлевающий стал стремиться к выходу за пределы горизонтального, экстенсивного движения, к поиску некоей новой «многоэтажности» городской цивилизации и новой степени собственной свободы, полноценной личностной активности — в творчестве, работе. Наблюдение жизни «по вертикали» должно служить некоторой гарантией целостного видения бытия в очень разных ракурсах и на разных уровнях. Новое «вертикальное видение» и есть действие, программа жизни, своего рода творческая идеология.

Также нельзя не отметить роман Э. Золя «Жерминаль» (1885), знаменитый своими сценами в шахте. Роман вызвал большой общественный резонанс и сохранял актуальность на протяжении всего XX в., будучи несколько раз экранизированным (первая экранизация — 1913 г.). Так что персонажи многих кинематографических вселенных пошли и идут по стопам не только импрессионистов, но также Ж. Верна, В. Гюго, Надара, Э. Золя и многих прочих. Колебания в пространстве за пределами срединного, «земного» уровня, с активным движением вверх и вниз, могут наполняться разными смыслами в романтизме, импрессионизме, критическом реализме или авантюрно-фантастических историях той или иной эпохи. Мы сосредоточимся на последних.

Если художники XIX в. изучали окружающий мир и создавали свою «вторую реальность», помещая в нее по-новому отобранный материал из «первой реальности», тем самым становясь и сочинителями, и исследователями,— то сыщики и злодеи в авантюрном кино продолжили их дело по-своему. Уже в рамках детективных сюжетов они вели расследования посредством изучения городских инфраструктур и преступных сетей. И то и другое интерпретировалось жанром как эссенция авантюрности современной цивилизации, без которой исчезнет самое главное — ощущение целостности и объемности жизненного пространства, полнокровности бытия, наслаждение самой идеей тотальной свободы, в которой эмоционально-духовное неотделимо от физического.

Движение по вертикали в фильмах Мельеса

В игровом кино вертикальные векторы движения начинает культивировать Ж. Мельес, стихийно исповедующий идею магической вселенной, в которую должен быть вписан город. В историко-фантастическом сюжете «Жанны Д'Арк» (1900) после показа земной жизни и гибели Жанны на костре Мельес устраивает для своей героини апофеоз: ее душа поднимается на небеса, в облачный ландшафт и воцаряется там среди сонма ангелов. Ж. Садуль писал о том, что в целом «Жанна…» была выполнена в духе хроники документальных событий, как и «Дело Дрейфуса». И потому апофеоз в финале смотрелся неорганично, как инородное добавление [9, с. 336]. С точки зрения чистоты жанра это действительно так. Скорее перед нами коллаж костюмно-исторического фильма и феерии-мистерии. Но если учесть глобальную тенденцию, состоящую в построении вертикального вектора активности героев, освоение ими всех «этажей» магической вселенной (а иначе она не сможет проявить свои магические свойства, и мир останется плоским во всех смыслах слова) — финал «Жанны…» закономерен и необходим. Так происходит возвращение вселенной ее многомерности, создается экранная картина вертикально организованного многомирия, которое неотъемлемо присутствует в видении Мельеса.

В феерически зрелищном «Le Royaume des Fees» («The Kingdom of the Fairies», 1903), как и в «Синей бороде», и в «Рождественском ангеле», в экранизации фрагментов «Фауста» и многих прочих работах Мельеса тоже активно присутствуют вертикальные векторы движения.

Совершенно очевидно, что свободное движение по разным волшебным пространствам, с ярко выраженной вертикальной направленностью, абсолютно органично для сказочной структуры (также оно может наблюдаться в древнем эпосе, например в «Илиаде» и «Одиссее» Гомера). Этот тип движения связан с представлениями о магической вселенной, где человек находится во взаимодействии с темными и светлыми, дружественными и враждебными сверхчеловеческими существами, где правит бал фортуна, иногда совпадающая с волей автора, а иногда — с волей сил, враждебных любимым героям автора. Это движение по вертикали, вниз, в недра земли, воды или темную потусторонность, вверх на башни, стены, балконы, небеса, облачные массы, космические просторы, райские пространства — необходимо фантастическому миру для того, чтобы реализовалась его внутренняя сущность. «Место действия» в такой эстетике — это весь мир, весь универсум, пронизанный магией, присутствием божественного начала. Он разделен на разные области, и движение по ним бывает затруднено, однако в идеале трудности должны быть преодолимы, что подтвердит целостность и проницаемость пространства универсума.

Город прошлого и город современный как место действия авантюрного и авантюрно-фантастического кинематографа выступают наследниками образа магического сказочного универсума, развивающего мотивы мифа, эпоса, легенды, сказки и других дореалистических жанров. Так что вполне закономерно у Мельеса вознесение души Маргариты в «La Damnation Du Docteur Faust» (1904), происходящем после ряда сцен в декорациях средневекового городка, как и появление ангела в ветхом домишке с дырявой крышей в «Рождественском ангеле» (1904). И дыра, собственно, как будто помогает ангелу беспрепятственно появиться в комнате — хотя фигура ангела материализуется сразу в интерьере, а не физически проходит

через отверстие крыши. Вместе с тем, в этом фильме показано, что земной мир — почти ад для некоторых обездоленных, и ангел, можно сказать, проникает в этот земной ад, так что дыра в крыше все-таки зияет как напоминание о сценическом люке, ведущем «прямо в преисподнюю»[1].

Ощущается внутренняя потребность режиссера разомкнуть городскую горизонталь и подсоединить к ней движение по вертикали. В фильмах-путешествиях это проявляется в развитии научно-фантастических сюжетов — и герои взмывают в небеса, даже летят в космос на умопомрачительных транспортных средствах. О Мельесе как праотце многих мотивов современного кино, от визуализации образа дьявола до трактовки фигуры «первого серийного убийцы», написано в ряде исследований [14, с. 305; 16, с. 31–48]. Однако вклад режиссера в эстетику авантюрного экранного действа остается мало изученным. Между тем в относительно поздних фильмах Мельеса появляются сцены, которые вскоре станут неотъемлемой частью эстетики авантюрного повествования Л. Фейада и других режиссеров за пределами Франции.

В фильме «Les Incendiaires» (A Desperate Crime, 1907) вторая локация — это интерьер некоего строения, не дом, не сарай, не амбар, не лачуга, а все вместе и сразу, где собирается шайка мошенников. Их логово, их тайная закрытая территория. Фрагмент жилого помещения, который мы видим, тут же переходит в какие-то развалины. Возле разрушенной стены женщина из шайки готовит что-то на костре, в котелке, висящем на трех колышках. Тут же рядом стоит грубо сколоченный стол, вокруг него и группируются грабители. Судя по всему, это полуподвальное помещение, так как позади стола мы видим довольно высокую лестницу в два пролета, ведущую к входной двери, рядом с нею — окно.

В дверь вбегают члены банды, сообщающие о том, что их логово выслежено полицией. Тут же в окне возникают и полицейские, начиная палить в бандитов. Те хватают тюки с награбленным и лезут в люк, крышка которого, как оказывается, расположена в полу, прямо возле стола. Одни спасаются и спасают имущество, опускаясь куда-то вниз через люк, а другие, быстро не сориентировавшись, погибают от пуль полицейских. Вот уже на первом плане лежат три трупа. Помещение погружается в дым, царит неразбериха.

Из конкретики фильма остается не ясным, где расположено логово шайки, которое нельзя с уверенностью причислить ни к городским постройкам, ни к сельским. Оно находится вдали от людных магистралей, от мест публичного препровождения времени, равно как и вдали от мест занятости, работы, какой-либо созидательной активности. Не дом, не контора, не фабрика, не клуб. Логово шайки как бы между городом и деревней, в неопределенном месте без названия.

Такие места, притом, что их назначение — служить укрытием преступникам и украденному добру,— работает и как транзитная территория, предполагающая активизацию динамики вокруг нее. Кто-то в такое укрытие забегает или проникает, кто-то за ним наблюдает снаружи, караулит, выслеживает, вламывается. И, в свою очередь, оттуда персонажи убегают, «исчезают» с помощью подземного хода, спасаются бегством через окна или черные ходы. Чтобы зритель остался с вопросом — и куда же они направятся, где же мы встретим этих действующих лиц снова?

У Мельеса логово шайки так и функционировало, будучи встроено в ситуацию перманентной погони. В другом его фильме «Robert Macaire et Bernard, les rois des cambrioleurs» (1906) игра с отверстием, выполняющим функцию люка, происходит в респектабельном помещении международного банка. Туда проникают Робер Макэр и Бернар и начинают забирать из сейфа деньги, но потом один из них лезет в прямоугольное окошко под потолком, а другой перебрасывает компаньону мешочки с золотом. После чего второй грабитель тоже взбирается в это маленькое оконце, быть может, вентиляционное.

Тут же в комнату врываются четверо гвардейцев, преследователи Робэра и Бернара, и тоже неуклюже лезут вверх, в оконце. Далее мы видим комических грабителей уже в другой комнате, уставленной стеллажами с одеждой. Как только грабители, переодевшись, ретируются и отсюда, в помещении появляются гвардейцы. Погоня продолжается, и в ней снова, наряду с раскидистой горизонталью, обозначены вертикальные векторы. Но тут и те и другие трансформируются и синтезируются совсем неожиданно: Робэр и Бертран попадают в городок, буквально ходящий ходуном под воздействием землетрясения и урагана. Ветер подхватывает героев и несет их по воздуху, они пролетают над черепичными крышами патриархального городка, над природным ландшафтом, снова над каким-то городом, сносят под пути одну из его башен и наконец приземляются на черепичную крышу. Вслед за грабителями путь по звездному небу проделывают и четверо гвардейцев, в следующей сцене буквально сваливаясь на голову городских полицейских, только что вышедших из кафе.

Полет воров-клоунов и гвардейцев по звездному небу, над черепичными крышами остро необходим для коррекции картины мира, возникновения атмосферы чуда, восполнения иррациональности слишком прозаического и рационального бытия. Чтобы внутрикадровое бытие стало более полноценным, объемным и, в конечном счете, более гармоничным. Будучи раз найденным, этот мотив размыкания городской горизонтали и сочетания с вертикальными перемещениями уже не исчезнет из игрового кино.

Город, вертикаль и игровая стихия в фильмах Фейада. Фантомас

В 1910-х Л. Фейад подхватит найденный Мельесом в середине 1900-х принцип организации экстенсивного авантюрного движения. И логово преступников, тоже находящееся на неизвестном пустыре, где-то в пригородах или неучтенных закоулках, без названия улиц и пронумерованных домов, опять же с крышкой-дверью, ведущей в подпол, окажется встроено в погони-преследования.

В первом фильме всей серии — «Fantomas — a l'ombre de la guillotine» (1913) городская среда всецело иллюзийна, напрямую не визуализирована, дана скорее как атмосфера городской жизни, где, во-первых, взаимодействует множество незнакомых людей и служащих в различных униформах, во-вторых, ценится искусство игры, перевоплощения, розыгрыша, загадки. Менять роли и личины входит в привычку тех, кто претендует на статус лидера, властителя дум, что вообще характерно для авантюрных историй с их духом карнавализации, на чем недавно справедливо акцентировал внимание И. В. Кондаков [5, с. 130–139].

Сам же город не появляется как таковой в кадре ни разу. И всего лишь два раза на несколько секунд мелькает вид пустынных улиц. В первый раз — когда охранник тюрьмы, где содержится Фантомас, направляется на работу. Он идет вдоль глухой

1 Общая канва сюжетов этого, как и многих других фильмов описана в каталогах кинокомпании Мельеса, однако эти аннотации не содержат многих подробностей визуального ряда. Complete Cataloque of Genuine and Original Star Films (Moving Pictures) manufactured by Geo. Melies of Paris. Paris, New York: Motion Pictures Catalogs. 1905 (Museum of Modern Art (New York City) Repository. Rutgers, The State University of New Jersey, Rutgers University, Libraries. P. 43–44.

каменной стены совершенно один. У обочины тротуара стоит автомобиль, куда его просят присесть. И там загадочная дама вручает ему записку для Фантомаса. Второй раз меньше, чем на минуту возникает вид улицы, куда выходит актер Вальгран в романтическом плаще, шляпе и загримированный под Фантомаса. Имеющий успех в роли преступника в драме «Кровавое пятно» в театре «Большой балаган», Вальгран отправляется на ночное свидание с таинственной дамой. Кроме ряда домов и пустого тротуара мы ничего не видим, пока он идет.

Все остальное в образе города — работа сменяющихся локаций, в которых доминируют казенные дома. Отель, где остановилась принцесса Соня Данидофф, вскоре ограбленная Фантомасом. Контора инспектора Жюва. Театр — гримерная артиста, сверяющего свой сценический облик с газетной фотографией Фантомаса, театральный зал, из ложи которого леди Бельтам наблюдает спектакль. Тюрьма — коридор с выходящими в него дверями четырех камер, интерьер двух камер, наконец, тюремная канцелярия, куда приводят несчастного актера, находящегося под воздействием наркотика и теперь приготовляемого к казни. В сущности, перед нами пока еще смена локаций, которая «играет» город.

Но уже второй фильм Л. Фейада о Фантомасе «Жюв против Фантомаса» (1913) показывает, насколько интенсивно режиссер развивает пространство авантюрного киноповествования. Локаций становится больше и их социально-культурный диапазон по-прежнему высок: контора инспектора Жюва, уличная среда возле автомобиля, погоня по улицам, оживленная площадь в центре Парижа, салон трамвая, уличное кафе, пространство под навесом большого здания, выходящего на площадь, вокзал, коридор поезда, купе поезда, гористая местность с железной дорогой, дорога вдоль реки, пространство перед почтой, интерьер почты, мост через реку, берег реки возле рынка вин в Берси, ночное кабаре на Монмартре, улица, келья монастыря, сад виллы, интерьер виллы леди Бельтам, спальня в доме Жюва.

Но самое главное — фильм полон воздуха, все сцены в закрытых интерьерах прослаиваются довольно протяженными сценами в разомкнутом пространстве, в том числе городском. И в нем, кроме героев, присутствуют случайные прохожие, безымянные посетители кабаре, пассажиры транспорта, рядовые служащие, не задействованные в интриге. Событийный ряд становится более разреженным, в нем появляются связующие сцены, работающие на образ целостного пространства и непрерывного движения в нем, как будто без ощутимых купюр.

Приключения Жюва, Фандора и Фантомаса происходят уже не в «иллюзийном» городе, которого нет в кадре, но в реальном Париже и его окрестностях, посреди реальной повседневной жизни. Складывается «двуслойная» атмосфера — приключения в сочетании с чьей-то спокойной повседневностью. Кто-то просто идет по улице. Мать ведет дочку за ручку, и та весело подпрыгивает на ходу. Кто-то просто едет в трамвае или выходит из подземного перехода, кто-то обслуживает посетителей… А между тем самоуверенный злодей вершит свои злодеяния, честный упорный сыщик пытается его изловить и молодой журналист ему помогает, между делом успевая писать статьи о расследовании.

Погружение экстраординарных перипетий в городскую обыденность, перепады ритма, а главное,— сочетание повседневного и авантюрного создает особое обаяние всей истории. Как ни парадоксально, но одно из достижений такого фильма в том, что он дает зрителю заново полюбить повседневную городскую жизнь, увидеть в ней шарм, если она приправлена авантюрностью, или наоборот — если авантюрность слита воедино с повседневными привычками героев.

Так, одной из «изюминок» Фантомаса становится его беспечность и желание развлекаться, лишь «уделив» необходимое время полиции: вызванный запиской Жюва из кабаре, Фантомас одевается, выходит, оказывается пойман и ведом по улице инспектором и журналистом. Но вскоре вырывается, убегает от них и возвращается за тот же столик, где его ждут две нарядные дамы и бутылка шампанского. Жюв и Фандор, ясное дело, не возвращаются в кабаре, поскольку им не приходит в голову, что Фантомас любит наслаждаться не только своими преступлениями, но и вечером в приятном обществе и роскоши. То есть преследователи воспринимают злодея слишком оторванным от ежедневной «красивой жизни», он в их сознании уже немного мифологизирован, ограничен своим криминальным «жанром».

В свою очередь, Фантомас не может представить, что Жюв не обыватель в должности инспектора, но полицейский по призванию и остается на посту всегда, даже в собственной спальне. Фантомас решает уничтожить Жюва, запуская в его дом змею. Жюв, хотя и надел полосатую пижаму, принял меры предосторожности, ожидая покушения: поверх пижамы облачился в специальный пояс и нарукавники, а Фандору велел спрятаться в большом плетеном сундуке возле кровати. Эта сцена — почти единственная, где Жюв показан у себя дома, что есть большой шаг вперед в обозначении человеческого начала героя и, в целом, его убедительной внешней прозаичности, приправленной изобретательностью.

Концентрация повседневной приватности и авантюрного напряжения достигают кульминации в сценах на вилле леди Бельтам. Мы видим уютно обставленные комнаты. Обустроен и украшен каждый фрагмент жизненного пространства. Главное место свиданий Фантомаса и леди Бельтам — спальня на втором этаже.

А в подвале виллы находятся трубы, дымоход ведет наверх, его решетчатое окошечко есть и в спальне. В подвале же стоит цистерна для сбора дождевой воды. Это подчеркнуто нежилое и антиэстетичное пространство, словно созданное для того, чтобы рождать ощущение дискомфорта и беспокойства. Своего рода «преисподняя» красивой жизни.

Помимо смены локаций авантюрный кинематограф начинает активно применять «смену и драматизацию стихий», а также игру вертикальных и горизонтальных векторов движения, обладающих определенными семантическими оттенками.

Ритм серии задает двойное использование каждого «аттракциона». Все они при этом встречаются в финале. Так, первый из аттракционов — крушение поезда, столкнувшегося с отцепленным вагоном, двинувшимся в обратном направлении из-за склона холма, по которому проложена железная дорога. Столкновение приводит к взрыву, но Фандор и спасенный им служащий остаются живы, что злодеям до определенного времени не известно. В финале же Фантомас взрывает виллу, где находятся чуть было не схватившие его Жюв, Фандор и отряд полицейских. При этом он переодет в свой «рабочий» костюм, делающий его похожим на большую рептилию.

В побеге с виллы ключевую роль играет цистерна с дождевой водой — в ней, дыша через горлышко дырявой бутылки, прячется Фантомас, пока Жюв и полицейские думают, что злодей в дымоходе, поджигают его и бросаются наверх, убежденные, что выкуривают преступника из укрытия. Но в дымоходе оказывается змея. Тем самым, еще два аттракциона — дым и змея — выступают как обманные зацепки. В то время как цилиндрическая емкость и водная стихия прячет и спасает Фантомаса.

Это зеркальное отражение сцены возле рынка вин, когда Фантомас со своими подручными заманивают Жюва на берег реки, где среди бочек начинают стрельбу. Прибывший на помощь другу Фандор чуть было не попадает в Жюва. Перестрелка среди бочек на речном берегу — замечательная находка Фейада. Рядом с обжитыми пространствами появляются те, что не предназначены для прогулок, встреч, проживания, но являют собой «кухню» цивилизации, наделены сугубо прагматическими функциями. В авантюрном сюжете они начинают играть роль неожиданного полигона для столкновения враждующих сторон. За перестрелкой следует пожар, густой дым застит кадр. Жюв и Фандор прячутся в одну из бочек и катятся к реке, где спасаются вплавь — используют стихию воды для защиты от стихии огня.

В сущности, в подобных сценах авантюрный сюжет отсылает нас к фольклору, к переходным ситуациям и чудесным спасениям, к прохождению героя через различные опасные среды и применение подручных предметов, которые тем самым отрываются от своих узко бытовых функций и превращаются в волшебные предметы спасения (в фольклорной традиции бочка иногда сначала используется антагонистами для заточения и убийства героя/героев, а потом служит транспортным средством, доставляет их в безопасное место).

Цистерна, можно сказать, разновидность бочки. Предметы здесь постоянно меняют свои функции, как бы играют ими, потому что принцип авантюрной среды — непредсказуемость функционального использования тел в пространстве и самих пространств. При этом самотождественность и одномерность бытовой среды разрушается.

Перед нами уже не вполне односложная история о ловле преступника в Париже, но движение происходит по прихотливой траектории в «абстрактном городе» или «как бы городе» — между разными средами, сквозь разные препятствия, блуждания между цивилизованным «раем» (богато обставленная спальня на втором этаже виллы, кабаре с декоративными пальмами) и «адом» (горящий склад бочек, подвал с цистерной, на дно которой ныряет Фантомас). В финале встречаются все четыре аттракциона — взрыв, пожар, змея, спасительная водная стихия, из которой Фантомас выходит свободным и невредимым, тем самым подчеркивая, что он умеет заставить все стихии подчиняться и служить ему. Собственно, Фантомас и есть инициатор появления всех аттракционов в цепочке событий. Их результатом становится воцарение в городской среде разных стихий, их активизация и слияние с образами современных героев.

Авантюрное киноповествование визуализирует тот пласт символических смыслов, который оставался как бы напрямую не воплощенным, но скорее начертанным в качестве «сценария» в авантюрном литературном произведении. Все, что связано с пространством, как отмечал Бахтин, это своего рода абстракция и чистая функция сюжета. Герои должны постоянно перемещаться, их жизнь проходит в экстенсивном скольжении по всецело чужому для них миру [2, с. 140]. Но это эллинистический роман. Что дальше?

Притом, что сам паттерн движения и жизни во времени удивительно стабилен и в своих ключевых чертах воспроизводится во всех типах авантюрного повествования в разные века в различных языковых традициях и стилистиках, все-таки нечто новое привносит роман-фельетон, детективная новелла и авантюрное кино.

Во-первых, мир, где происходит движение персонажей, может для них быть совсем не полностью чужим и чуждым, но частично или даже почти полностью своим. Так, Шерлок и Ватсон ведут свои расследования в родном Лондоне, а инспектор Жюв с журналистом Фандором работают и гоняются за Фантомасом в родном для них Париже и окрестностях. Однако вся суть перипетий в том, что благодаря экстраординарным событиям, благодаря небытовой, непривычной для большинства реципиентов активности главных героев, родной и знакомый Париж или Лондон перестают быть таковыми. Они поворачиваются какими-то новыми, экзотическими, неожиданными сторонами или же смотрятся как «другие», «параллельные» города. А зрители живут в том Лондоне и в том Париже, где нету Шерлока Холмса и профессора Мориарти, нету комиссара Жюва и неуловимого Фантомаса, где не каждый день становишься наблюдателем и тем более участником погонь, ограблений, взрывов, переодеваний и многого прочего. Происходит романтизация реалистического и даже знакомого города как «сеттинга».

Во-вторых, авантюрное кино с неимоверным упорством и последовательностью следит за тем, чтобы сами векторы движения персонажей существенно отличались от среднестатистического паттерна движения. Чтобы все те направления, которые в мирной обыденной реальности оказываются активными довольно редко, да и не у большинства, «работали» бы в жизни героев как можно более постоянно.

Горизонтальные векторы становятся более непрерывными и протяженными. Если театральная организация действия тяготеет к освоению одного локуса, где целиком и полностью должна развернуться хотя бы одна целостная сцена, то авантюрный кинематограф показывает перетекание героев из одного пространства в другое, долгие перемещения в процессе погонь, скитаний, поисков. Важным оказывается как раз неостановимое движение, постоянное преодоление пространства, экспансия, а не обживание ограниченного «места».

Особенно любимым мотивом авантюрно-фантастических киноисторий становится движение по вертикали. Оно визуализируется со множеством вариаций. Надо уточнить сразу, что вертикаль может присутствовать в таких сюжетах не обязательно «на практике», но «в теории», будучи подразумеваемым принципом организации пространства, который далеко не всегда, не в каждой сцене и не во всех кадрах, очевиден, явлен взорам. Однако зрители (и, часто, герои) осознают эту вертикальную организацию, исходят из ее присутствия, как бы ощущают тот или иной фрагмент пространства встроенным в эту самую вертикаль. Как точно формулировал Дж. Теллотт, авантюрные киноистории всех разновидностей являются «местом встречи видимого материального мира и невидимого, воображаемого, отсылающего к нашим желаниям, как и к амбициям персонажей» [15, с. 155]. Визуализированная вертикаль достраивается умозрительной.

При том, что движение по вертикали может далеко не постоянно или не часто доминировать, тем не менее, все происходящее уже вписано в некую «метафизическую» вертикальную линию, со своими «этажами». Не всегда важно, насколько низко находятся нижние этажи и высоко — самые верхние во внутрикадровой структуре сюжета, но существенно, что и те и другие присутствуют, сообщая пространству активности героев некий дополнительный объем и общую вертикальную ориентацию. Так, в фильме «Фантомас против Фантомаса» в начале показаны фланирования по многоэтажному дому некоего сборщика оплаты по векселям (он будет убит сообщниками Фантомаса, расположившимися этажом выше своего босса, живущего под именем Моша). Потом — мы видим Фандора, наблюдающего за Фантомасом, переодетым в папашу Моша, на пустыре

в пригороде Парижа. Когда все бандиты расходятся, папаша Мош вытягивает на веревке из колодца сундучок с краденными деньгами и убегает. Фандор следует за ним. Фантомас-Мош входит в пустующий дом, лезет в погреб, где в полу тоже есть отверстие поменьше, и под половицей погреба прячет сундучок. Все это наблюдает Фандор — заглядывая сверху, что подчеркивает вертикальный вектор динамики.

Тем временем во Дворце Правосудия появляются бандиты, переодетые каменщиками, и похищают Жюва, сбрасывая его, запеленатого и связанного, через балкон второго этажа. Тем самым, и тут работает вертикаль. Жюва притаскивают в тот самый заброшенный дом, где только что побывал Фантомас и откуда не успел сбежать Фандор. Журналист спустился в погреб и залез в перевернутую бочку. К этой бочке, по счастливому совпадению (которое опять же столь типично для авантюрного повествования любых столетий), прислоняют связанного Жюва. Бандиты, принимая его за Фантомаса, требуют справедливого дележа добычи. Фандор (через стенку бочки!) подсказывает Жюву, как надо себя вести, чтобы не разочаровать бандитов, и велит указать на половицу, скрывающую сундучок с деньгами. К радости банды, Жюв устраивает дележ добычи, но тут всех настигает полиция. Дом окружен — идет беготня вниз и вверх по лестнице в погреб. Жюв убеждает бандитов, что это не полиция, а переодетые сообщники для новых набегов. Все выходят, и бандитов хватают. Идет и стрельба в погребе. Здесь работают векторы вертикального движения, активизируется и горизонталь, движение становится экспрессивным, словно чертит в воздухе невидимые «кресты». Это вообще один из вариантов типичной кульминации приключенческого фильма.

Не менее показателен финал, когда Фантомас, украв деньги, вырученные от благотворительного бала, спрыгивает вниз с балкона особняка — и попадает в руки Жюва и Фандора. Его приземление в «полицейский ад» оказывается весьма неудачным. Однако затем друзья ведут злодея через парк, там Фантомас внезапно отталкивает Жюва и Фандора — и те, сойдя с дорожки, начинают плавно, но стремительно уходить под землю, в рыхлую сырую почву. Они буквально проваливаются — что отсылает к сценической традиции, но в ее пострелигиозном, постэтическом варианте.

Положительные герои проваливаются куда-то в недра земли, в очередную временную «преисподнюю без преисподней» не потому, что стали плохими или зло обрело магические сверхспособности. Фантомас на грани сверхчеловеческого, однако эту грань в фильмах Фейада персонаж так и не переходит. Жюв и Фандор проваливаются потому, что это необходимо авантюрному жанру, играющему движением по вертикали и нуждающемуся в сюрпризах: здесь в любой момент всякий персонаж может провалиться или подняться вверх. (Векторы, направленные ввысь, будут ярко представлены в киносериале «Вампиры» Л. Фейада, 1915.)

В фильме «Смерть, которая убивает» векторы динамики тоже постепенно «раскачивают» горизонталь и переориентируются на вертикаль, размыкая мир парижской обыденности в потайные пространства, столь удобные для преступлений. Жюв под видом слуги скупщицы краденого живет в ее доме, где есть погреб. Но сам инспектор занимает мансарду, то есть обитает в «верхнем» локусе, противоположном «нижнему», погребу. Тем самым краткий вертикальный вектор уже задан.

Чтобы снять кожу с кистей рук убитого художника, его тело похищают из Дворца Правосудия и переносят в тоннель сточных вод, где Фантомас и берется за нож. Сумрачный тоннель и вода в нем наводят на ассоциации с реками Аида, с хтонической стихией, с тем потаенным миром, от которого обычные люди весьма далеки, а потому не учитывают его наличия.

Фандор решает понять, куда может исчезнуть труп из Дворца Правосудия. Журналист остается там на ночь, запертый, и находит выход на крышу. Оттуда, переходя с крыши на крышу, он попадает в другой квартал Парижа, спускается вниз по отвесным лестницам — и оказывается в том самом канализационном тоннеле, где недавно орудовали над трупом художника и где еще осталась свежая кровь.

Пока Фандор путешествовал по крышам, его заметил Жюв из оконца своей мансарды — и направил на Фандора свой бинокль. Сам инспектор тоже через погреб пробирается в канализационный тоннель. Тем самым «верх» и «низ» Парижа оказываются прихотливо связаны и опутаны сетью преступников, по следам которых идут — каждый по своей траектории — Жюв и Фандор.

После ряда перипетий Фантомас, на сей раз живущий под видом банкира, попадается инспектору и журналисту и любезно принимает своих врагов в богато обставленном кабинете. Жюв хватает Фантомаса за руку при рукопожатии и указывает на тонкие перчатки, сделанные из кожи убитого художника ради подделки отпечатков пальцев. Фантомас вырывается и, отпрянув, исчезает за панелью стены, украшенной гобеленом и оказавшейся очередным потайным ходом. Хотя у этого лаза горизонтальное строение, он аналогичен люку, а проникновение в него — спасительному проваливанию.

Горизонталь играет в вертикаль и наоборот, всякий потайной локус работает как необходимый портал для бесконечного «внутреннего расширения» пространства, сообщения обыденной среде необыденных, экстраординарных параметров. Дом-коробка, или комната-шкатулка с множеством потайных ящичков-порталов, бывшая столь характерной для Ж. Мельеса, продолжает свою жизнь в авантюрном кино, становясь все более иллюзионистски убедительной, похожей на реальный интерьер «с сюрпризами».

Итак, совершенно очевидно, что авантюрные герои, ведущие непримиримую борьбу друг с другом, есть в известной степени функции сюжета, в котором как можно дольше и увлекательнее должно происходить соперничество, противоборство, расследование, запутывание и распутывание интриг. При этом необходима гибель персонажей для драматизации действия и сильного воздействия на зрительские эмоции, и потому нарастает количество мнимых смертей [13, с. 16]. Однако это далеко не «потолок» содержания жанра.

Зачем жанру такие герои? В том числе для того, чтобы расшатанный быстротекущий мир, утративший стабильность и переставший фокусироваться на человеке, как ощущали художники второй половины XIX века, вновь на нем сосредоточился. Чтобы появились герои, плоть от плоти этого неустойчивого огромного мира, которым он не в тягость. Авантюрное кино сочиняет и визуализирует тех, кому по плечу многосложная динамика сверхчеловеческой городской махины. Они не живут вне авантюрного сюжета, поскольку он обеспечивает мотивации для бесконечных и свободных, на грани и за гранью человеческих способностей, перемещений.

А чему служит сюжет? Похоже, он — тоже функция, работающая на логические обоснования свободного и прихотливо развивающегося паттерна движения в городе не только по горизонтали, но и по вертикали. Не только в разомкнутом пространстве, но и в замкнутом или «мнимо замкнутом» пространстве, о котором невозможно все до конца знать. Сюжет,

приключения и перемещения во внешнем мире, с акцентом на городском пространстве,— функция выхода за пределы одной плоскости, срединного, повседневного, узнаваемого городского движения.

Сюжет должен помочь обновить переживание того, что городская среда, на первый взгляд привычная, на самом деле далеко не изучена и таит в себе много непредсказуемого. Сюжет должен расшатать горизонталь, добавить к ней вертикаль, и, если получится, сделать эту вертикаль максимально развернутой, уходящей далеко ввысь и глубоко вниз. Так, чтобы в целом город и жизнь главных героев получились вертикальными в своей пространственной конструкции и направленности.

Город и движение в нем — импульс для восстановления образа универсума, полного динамики разных стихий. То есть, парадоксальным образом, город оказывается нужен для выхода за пределы городского начала, для возникновения какой-то структуры, какого-то каркаса для «нарастания» природных форм и фактур огня и воды, дыма и воздуха, земли и каменных пород. Город выступает наследником образа целостного универсума, который как бы прорастает через обычные улицы, здания, предметную среду городского типа — и напоминает зрителю, что общество не последняя инстанция на этом свете. Существует что-то еще — даже в эпоху урбанизма.

Работа с вертикалью может приводить к совершенно разной тональности и атмосфере авантюрно-фантастического кино. Серии о Фантомасе, как и сериалы Фейада «Жюдекс» и «Вампиры», в целом заряжены позитивной атмосферой, верой в восстановление справедливости и гармонии. Впрочем, возможно, речь идет всего лишь о правосудии, чему гармония и справедливость отнюдь не равны. Вернее, к гармонии и справедливости кино стремится, прежде всего, эстетически, их как раз и поддерживает «отложенное правосудие», потому что гармонична бесконечная динамика, а не финальная «правильная» точка. И справедливость заключается не в наказании преступника, а в реализации права зрителя на бесконечное развлечение динамикой сюжета. Элементы открытой формы, ее непрямое сообщение с игровой ситуацией зрительского просмотра, в процессе которого зритель и хочет и не хочет поимки Фантомаса,— придают всей конструкции неоднозначность. Происходит как бы постоянная эквилибристика смыслов, ситуаций, внутреннего общения с аудиторией вопреки формальной закрытости художественного экранного произведения. В дальнейшем вертикальные векторы движения получат в кино множество вариаций и модификаций, подтверждая свою значимость для формирования экранной картины мира. Городская среда в экранной интерпретации продолжит играть свою провокационную роль в рождении динамических мизансцен.

Литература

1. Андроникова М. И. Сколько лет кино? М.: Искусство, 1968. 100 с.
2. Бахтин М. М. Формы времени и хронотопа в романе. Очерки по исторической поэтике // Бахтин М. М. Литературно-критические статьи. М.: Художественная литература, 1986. С. 121–291
3. Беньямин В. Париж, столица XIX столетия // Беньямин В. Озарения М.: Мартис, 2000. С. 153–167.
4. Глазычев В. Л. От традиционной формы города — к мегаполису // Города мира — мир города. М.: НИИ РАХ, 2009. С. 16–21.
5. Кондаков И. В. К поэтике большой экранной формы // Большой формат: экранная культура в эпоху трансмедийности. Коллективная монография в трех частях. Часть первая. М.: Издательские решения на платформе Ридеро, 2018. С. 130–139.
6. Надар. Когда я был фотографом. СПб.: Клаудберри. 2019. 413 р.
7. Прокофьев В. Н. Статьи об искусстве и искусствознании. М.: Советский художник, 1985. 304 с.
8. Птичникова Г. А. Эстетика медиаархитектуры // Художественная культура. 2019. № 1. С. 144–161.— URL: http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/c5f/hk_2019_1_144_161_ptichnikova.pdf (дата обращения 19.01.2020)
9. Садуль Ж. Всеобщая история кино. В шести томах. М.: Искусство, 1958. Т. 1. 610 с.
10. Сальникова Е. В. Феномен визуального. От древних истоков к началу XXI века. М.: Прогресс-Традиция, 2012. 575 с
11. Тугендхольд Я. А. Эдгар Дега и его искусство. М.: З. И. Гржебин, 1922. 90 с.
12. Burns, P. “The History of the Discovery of Cinematography”. Retrieved 24 March 2011.— URL: http://www.precinemahistory.net/1885.htm (дата обращения 20.01.2020)
13. Canjels, R. Distributing Silent Film Serials: Local Practices, Changing Forms, Cultural Transformation. New York, London: Routledge, 2011. 284 p.
14. Mitchell, Ch. P. The Devil on Screen: Feature Films Worldwide, 1913 through 2000. Jefferson, North Carolina, and London: McFarland & Company, Inc., Publishers. 2015. 344 p.
15. Tellotte, J. P. The Doubles of Fantasy and Space of Desire // Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema. Ed. Kuhn A. London, New York: Verso, 1990. 240 p.
16. Zipes, J. The Enchanted Screen: The Unknown History of Fairy-Tales Films. New York, Oxon: Routledge, 2011. 456 p.

References

1. Andronikova, M. I. Skol’ko let kino?[How Old is Cinema?] M.: Iskusstvo, 1968. 100 p. (in Russian).
2. Bahtin, M. M. Formy vremeni i hronotopa v romane. Ocherki po istoricheskoj poetike [Forms of time and chronotope in the novel. Essays on historical poetics]. Bahtin M. M. Literaturno-kriticheskie stat’i. M.: Hudozhestvennaya literatura, 1986. P. 121–291. (in Russian).
3. Ben’yamin, V. Parizh, stolica XIX stoletiya [Paris, the capital of the XIX century]. Ben’yamin V. Ozareniya M.: Martis, 2000. C. 153–167. (in Russian).
4. Glazychev, V. L. Ot tradicionnoj formy goroda — k megapolisu [From the traditional form of the city — to the metropolis]. Goroda mira — mir goroda. M.: NII RAH, 2009. P. 16–21. (in Russian).
5. Kondakov, I. V. K poetike bol’shoj ekrannoj formy [To the poetics of the big screen form.]. Bol’shoj format: ekrannaya kul’tura v epohu transmedijnosti. Kollektivnaya monografiya v trekh chastyah. Chast’ pervaya. M.: Izdatel’skie resheniya na platforme Ridero, 2018. P. 130–139. (in Russian).
6. Nadar. Kogda ya byl fotografom. [When I was a photographer] SPb.: Klaudberri. 2019. 413 p. (in Russian).
7. Prokof’ev, V. N. Stat’i ob iskusstve i iskusstvoznanii. [Articles about art and art history.] M.: Sovetskij hudozhnik, 1985. 304 p.

(in Russian).
8. Ptichnikova, G. A. Estetika mediaarhitektury [Aesthetics of media architecture.]. Hudozhestvennaya kul'tura. 2019. № 1. P. 144–161.— URL: http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/c5f/hk_2019_1_144_161_ptichnikova.pdf (data obrashcheniya 19.01.2020) (in Russian).
9. Sadul, Zh. Vseobshchaya istoriya kino. V shesti tomah. [The Universal History of Cinema in six volumes.] M.: Iskusstvo, 1958. T. 1. 610 p. (in Russian).
10. Salnikova, E. V. Fenomen vizual'nogo. Ot drevnih istokov k nachalu XXI veka. [The phenomenon of the visual. From ancient origins to the beginning of the XXI century.] M.: Progress-Tradiciya, 2012. 575 p. (in Russian).
11. Tugendhold, Y. A. Edgar Dega i ego iskusstvo. [Edgar Degas and his Art.] M.: Z. I. Grzhebin, 1922. 90 p. (in Russian).
12. Burns, P. "The History of the Discovery of Cinematography". Retrieved 24 March 2011.— URL: http://www.precinemahistory.net/1885.htm (дата обращения 20.01.2020)
13. Canjels, R. Distributing Silent Film Serials: Local Practices, Changing Forms, Cultural Transformation. New York, London: Routledge, 2011. 284 p.
14. Mitchell, Ch. P. The Devil on Screen: Feature Films Worldwide, 1913 through 2000. Jefferson, North Carolina, and London: McFarland & Company, Inc., Publishers. 2015. 344 p.
15. Tellotte, J. P. The Doubles of Fantasy and Space of Desire // Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema. Ed. Kuhn A. London, New York: Verso, 1990. 240 p.
16. Zipes, J. The Enchanted Screen: The Unknown History of Fairy-Tales Films. New York, Oxon: Routledge, 2011. 456 p.