С.А. Филиппов

кандидат искусствоведения,

научный сотрудник факультета журналистики МГУ

s_a_filippov@mail.ru

КАКОГО РАЗМЕРА ЛЮДИ НА ЭКРАНЕ?

Огромный диапазон линейных размеров изображений людей на современных экранах всё же не исключает возможности, что мы представляем себе людей в воображаемом пространстве киноэкрана, имеющими какой-то определённый размер. Для проверки этого были изучены случаи входов/выходов персонажей фильма в/из экран (в предположении, что изменение масштаба персонажа репрезентует искомое представление). В результате оказалось, что в фильмах, адресованных не детям, масштаб на таких переходах увеличивается примерно вдвое – то есть люди на экране кажутся нам вдвое большими нас самих. В процессе исследования попутно выяснилось, что средняя высота киноэкрана за время существования кино изменялась очень мало: в частности, за весь звуковой период она в основном не выходила за пределы интервала $4.3\text{m} \pm 10\%$.

Ключевые слова: рецепция кино, масштаб киноизображения, натуральная величина, кинокогнитивизм, история кинопоказа, высота киноэкрана

The huge range of linear sizes of images of people on modern screens nonetheless does not exclude the possibility that we imagine people in a fictive space of a film screen to have a certain size. To verify this, the cases of movie characters entering/exiting to/from the screen were studied (assuming that a change in the scale of the character represents the sought impression). As a result, it turned out that in films addressed not to children, the scale at such transitions approximately doubles: that is, people on the screen seem to be twice as big as ourselves. In the course of the study, it turned out that the average height of the cinema screen during the film history changed very little: in particular, for the entire sound period, it basically did not go beyond the $4.3\text{m} \pm 10\%$ interval.

Keywords: cultural reception of cinema, scale of film image, life-size, film cognitivism, history of film exhibition, height of cinema screen

Мысль о том, что изображения людей на экране могут быть какого-то определённого, фиксированного размера, выглядит довольно странной. В самом деле, в современном кино, во-первых, используется весьма значительный диапазон крупностей: крупный план по крайней мере в два десятка раз крупнее стандартного дальнего, и это далеко не предел, поскольку дальний план может быть *очень* дальним, а детальные (сверхкрупные) планы в наше время не редкость. Поэтому если взять такой дальний план, на котором человеческая фигура ещё как-то различима (скажем, в одну двадцатую высоты кадра), и сверхкрупный план глаза, мы получим более чем тысячекратный диапазон крупностей людей, практически используемый в кино.

Во-вторых, сильно отличаются и размеры экранов. Современный зритель смотрит кино на экранах с диагоналями от примерно четырёх-пяти дюймов на смартфоне, через 10-16 дюймов на ноутбуке, 17-30 дюймов на стандартном дисплее, многие десятки дюймов на больших современных телевизорах, несколько метров на экранах учебных и офисных проекторов и до десятков метров в стационарных кинотеатрах – что образует диапазон в несколько сот крат. И даже если ограничиться только установленными в залах проекционными системами, диапазон будет в десятки раз. Соединив это с «во-первых», мы получим, что линейные размеры людей на экране в наше время различаются на два порядка при самых строгих критериях оценки (от крупного до дальнего плана в кинозале) и на пять порядков – сотни тысяч раз! – при самых мягких критериях (от сверхкрупного до сверхдальнего плана в любых условиях просмотра).

Но так было не всегда. В первом десятилетии XX века не было разнообразия размеров экранов, а фильмы в большинстве своём состояли из одних только общих планов. Соответственно, не сильно варьировала и величина изображения людей. Более того, как мы убедились раньше (см. [Филиппов, 2014] и другие работы), наиболее желанной и в целом стандартной была ситуация, когда крупность общепринятого общего плана, согласованная с наиболее распространённым экраном (сначала 12×16 футов, затем 9×12), позволяла в итоге воспроизвести в кинозале основных персонажей *в их натуральную величину*. После 1908 года, с распространением сначала среднего, а затем и крупного планов, такое стало невозможным, и постепенно началось движение к современному гипервариативному положению дел. Но, однако, история с рецепцией натуральной величины доказывает не только практическую возможность стандартизации размера, но и, главное, наличие у человечества интереса к подобной стандартизации в частности и к физическим размерам изображения на экране вообще.

То, что и габариты экрана сами по себе, и линейные размеры людей на нём имеют большое эмоциональное значение, в своё время красочно сформулировал Федерико Феллини: «гигантский экран, господствующий над набожно собравшейся перед ним публикой, состоящей из маленьких-маленьких человечков, замороженно глядящих на огромные физиономии, губы, глазища, ... этот огромный, волшебный экран уже больше не чарует. Мы теперь уже научились властвовать над ним. Мы стали больше, чем он. Смотрите, как мы его уменьшили: вот он, маленький, не больше подушки, ... и мы, усевшись в кресло и обзаведясь дистанционным управлением, осуществляем над этими маленькими изображеньями всю полноту власти» [Феллини, 1983, с. 102]. Таким образом, даже само волшебство кино здесь связывается не столько с темнотой зала (как это делается традиционно), но, прежде всего, с тем, что – в отличие от телевизионного случая – люди на экране намного больше нас самих. Феллини описывает лишь крупный план, на котором контраст размеров максимален, но эффект «огромных физиономий» вряд ли может быть специфическим свойством крупного плана, и должен быть наиболее ярким частным случаем эффекта «огромных людей» вообще.

Означает ли этот эффект, что мы субъективно ощущаем людей на экране больше нас на какую-то определённую величину, или же это некое абстрактное впечатление превосходства экранных героев, не имеющее никакого численного выражения? И если первое, то как его измерить? Самый очевидный, социологический, вариант – спросить кинозрителей – здесь явно не подходит, как в силу обычного плохого соответствия между рецепцией и её самоописанием, так и в силу странности самого вопроса, с упоминания которой мы начали свои рассуждения. Гораздо больше надежд связано не со зрителями, а с самими фильмами, которые, как известно, умеют прекрасно выражать и наше коллективное сознание, и то, что мы не осознаём – то, что мы думаем и чувствуем как о внефильмической реальности, так и о самом кино. А темы «фильма в фильме» и «экрана на экране» – к удобству данного исследования – весьма распространены в кинематографе, так что у нас есть несколько путей, чтобы извлечь искомую информацию из них.

В статистическом отношении выгоднее всего было бы набрать массив фильмических примеров, когда в одном кадре виден и киноэкран с персонажами на нём, и глядящие на них зрители в зале, а затем сравнить их величины (как, например, на *рис. 1*, где приблизительное равенство размеров персонажей и зрителя лишнее свидетельствует о существовании рецепции натуральной величины во время съёмки фильма) и усреднить результаты сравнений. Но здесь возникнут серьёзные проблемы как с измерениями, так и с релевантностью их результатов. Во-первых, зрители обычно намного ближе к камере, чем экран, так что они получаются в другом масштабе, и методологически неясно, нужно ли вносить поправку на это (а если нужно, зачастую затруднительно оценить, чему она равняется в каждом конкретном случае). Во-вторых, поскольку кино, как и всякое искусство, склонно к крайним случаям и преувеличениям, весьма вероятно, что контраст масштабов будет искусственно увеличен – то есть, как и в интервью Феллини, фильмы на экране будут тяготеть к крупным планам. И мы, таким образом, получим завышенную оценку. Наконец, в-третьих,

Рис. 1

Кадры из фильма «Дядя Джош на кинематографическом показе» (Эдвин Портер, 1902). Хорошо заметна натуральная величина персонажей на экране.

соположение в кадре персонажей фильма в фильме с их зрителями может репрезентовать не только субъективные ощущения размеров людей на экране, но также и вполне объективные фактические размеры типичных киноэкранов, а величина персонажей в этом случае будет лишь следствием таких размеров.

По всем этим причинам, более надёжным представляется вариант с экранным переходом, когда непосредственно в кадре *виден процесс входа или выхода* персонажа фильма в экран. И хотя сюжет проникновения в экран весьма распространён в мировом кино (см. [Пересецкий, 1996]), тем не менее, кадры с процессом перехода встречаются крайне редко. В типичном случае переход осуществляется через простую монтажную склейку, когда в одном кадре персонаж виден в кинозале, а в другом на экране – но тогда, разумеется, никаких выводов о соотношении масштабов сделать нельзя. Если взять три самых известных фильма, в которых регулярное пересечение границы экрана и зала является основой сюжета – «Шерлок младший» (1924), «Пурпурная роза Каира» (1985) и «Последний герой боевика» (1993), – то в двух из них персонажи *никогда* не пересекают эту границу в кадре.

У Вуди Аллена переход осуществляется через расцвечивание (или, соответственно, обесцвечивание) персонажа, и лишь потом иногда можно увидеть, как персонаж спрыгивает с экрана, но уже вполне от него отделившись. В «Последнем герое боевика» переход персонажей выполняется через магическую яркую вспышку, а непосредственно в кадре в зал проникают только предметы: связка динамитных шашек (в ситуации, где сравнение масштабов практически невозможно) и коса Смерти (рис. 2). Причём последняя, нависающая над перепуганными зрителями в зале, имеет куда большие размеры, чем эта же коса минуту спустя, когда бергмановская Смерть уже сошла с экрана в зал. Так что здесь различие масштабов не просто рассматривается как данность, но и используется для создания описанного Феллини эффекта доминирования экранной реальности над предэкранной.

И лишь в «Шерлоке младшем» главный герой легко и непринуждённо неоднократно вскакивает в экран (рис. 3) и выпадает из него наружу, так что экран предстаёт просто продолжением зрительного зала (каковым он, разумеется, и был на съёмочной площадке, но это производственное обстоятельство не имеет для нас никакого значения), где сохраняются все масштабы. Таким образом, в этом случае соблюдается натуральная величина изображения на экране в экране, хотя, конечно, о полноценной рецепции натуральной величины в те времена говорить уже не приходилось. Но, вероятно, следы её были ещё достаточно яркими для зрителей, что и обеспечило лёгкость пересечения границы зала и экрана (размер которого, кстати, нетрудно оценить, зная рост Бастера Китона – 5 футов 5 дюймов: получатся уже встречавшиеся нам 12×16 футов).

Рис. 2

Кадр из фильма «Последний герой боевика» (Джон Мактирнан, 1993).
Вылезающая из экрана коса Смерти намного (примерно в пять раз) больше
её размеров в кадрах после полного выхода из экрана.

Несмотря на то, что такой способ проникновения в экран несложен в осуществлении и, на первый взгляд, представляется совершенно естественным, в дальнейшем такая лёгкость больше не встречалась в игровом кино. И это заставляет предположить, что дело здесь именно в масштабе, в том, что в далёкие от рецепции натуральной величины времена совпадение масштабов персонажей в зале и на экране перестало ощущаться естественным. А упомянутая тенденция современного кино избегать показа процесса перехода в кадре может свидетельствовать либо о неизвестности «правильного» масштабного отношения (один к одному явно не годится, а что годится, непонятно), либо о нежелании режиссёров демонстрировать это отношение явно, либо и о том, и о другом.

Рис. 3

Кадр из фильма «Шерлок младший» (Бастер Китон, 1924).

Впрочем, эта тенденция может объясняться и другими причинами. Здесь, во-первых, возможно культурологическое объяснение: границы текста непроницаемы, поэтому демонстрация процесса их нарушения разрушает существующие конвенции, и при своём применении потребует дополнительного осмысления, иронической дистанции и проч., чего проще избежать, чем сделать. Во-вторых, искусствоведческое объяснение состоит в том, что здесь имеет место не просто переход в другое пространство, но в пространство с другим числом измерений, из трёхмерной кинореальности¹ в двухмерный экран, что превращает такой переход в нечто не совсем естественное. Правда, это отчасти сглаживается тем, что видимый нами фильм вместе со своей кинореальностью всё равно для нас двухмерный.

Два этих объяснения вовсе не противоречат нашей рецептивной версии (тому, что наше восприятие масштаба в экранной реальности существенно отличается от его восприятия в реальности и, как следствие, непоказ перехода из, соответственно, кинореальности в экранную кинореальность призван это отличие замаскировать), что создаёт кумулятивный эффект, из-за которого таких переходов оказывается исчезающе мало. Последнее делает поиск таких фильмов едва ли посильной для одного киноведа задачей, так что в данном исследовании были применены возможности краудсорсинга: автор этих строк попросил помочь с поиском таких фильмов читателей своего фейсбука, благодаря которым и удалось обнаружить большую часть приводимых здесь примеров².

Итак, в «Боевом киноальбоме №1» (1941) тов. Максим появляется на фоне уже погасшего экрана, так что масштабы сопоставить невозможно. Но возвращается в экран он с помощью наплыва, на котором даже в условиях огромных производственных трудностей только что созданной в эвакуации объединённой киностудии всё-таки было несложно при желании сохранить единые размеры персонажа в зале и на экране. Тем не менее, крупность при переходе меняется на полступени – со второй средней на первую (рис. 4), – что, видимо, можно объяснить представлением об экранном изображении как имеющем большие линейные размеры.

В трёх других обнаруженных отечественных примерах, правда, масштаб при переходе не меняется. Первый пример – это анимационный фильм «Петя и Красная шапочка» (1958), в котором герой падает спиной в обратную сторону киноэкрана (рис. 5). Два другие примера, Впрочем, игровые: это «Айболит-66» и «Автомобиль, скрипка и собака Клякса» (1974). В конце первой из этих картин несколько человек проникают из темного пространства в похожее на киноэкран изображение (рис. 6), а вторая начинается с того, что музыканты зримо опровергают слова исполняемой ими песни: «А можно ли войти в экран из зрительного зала? // А можно ли с экрана, да прыгнуть прямо в зал? // Нельзя, нельзя – нам тётя знакомая сказала, // А это ей один знакомый дяденька сказал» (рис. 7).

Конечно, сразу обращает на себя внимание то, что фильмы Ролана Быкова, как и анимационный пример, являются детскими, что может быть связано с некоторыми обстоятельствами, которые мы обсудим чуть позже. Кроме того, режиссёр в предисловии к сценарию «Айболита» так сформулировал свою основную эстетическую задачу: он пытался «найти путь, который сможет примирить эти ставшие для меня любимыми слова – “театрально” и

¹ Чтобы не запутаться с множеством «реальностей», с которым мы здесь имеем дело, разграничим их терминологически. Физическую реальность зрителя, в которой мы живём, будем называть просто *реальностью*. «Реальность» происходящего в фильме будем называть *экранной реальностью*. Но эта реальность, экранная для нас, по отношению к персонажам фильма уже не является экранной, это их собственная реальность, которую будем называть *кинореальностью*. Наконец, «реальность» фильма в фильме будем называть *экранной кинореальностью*.

Такое многоуровневое разделение (в котором, в зависимости от контекста, одно и то же может называться то экранной реальностью, то кинореальностью) нужно потому, что переход персонажа из кинореальности в экранную кинореальность является репрезентацией гипотетического перехода зрителя из реальности в кинореальность. А на предположении об эквивалентности таких переходов строится наш метод определения размеров людей на экране (то есть размеров в экранной реальности для нас, и, аналогично, в экранной кинореальности для персонажей фильма).

² <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=821846897867640&set=a.540788422640157.1073741825.10000127011720&type=1&theater>, <https://www.facebook.com/sergei.filippov.9/posts/1665283096857345> и <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=2155866454465671&set=a.540788422640157&type=3&theater>. Всем участникам обсуждения большое спасибо!

Рис. 4
Кадр из фильма «Боевой киноборник №1»
(эпизод «Встреча с Максимом», Сергей Герасимов, 1941).
Крупность персонажа до начала наплыва можно определить по его остаточному
изображению, видимому на фуражке. Она примерно вдвое меньше.

Рис. 5
Кадр из фильма «Петя и Красная шапочка»
(Евгений Райковский и Борис Степанцев, 1958).

Рис. 6
Кадр из фильма «Айболит-66» (Ролан Быков, 1966).

Рис. 7
Кадр из фильма «Автомобиль, скрипка и собака Клякса» (Ролан Быков, 1974):
«А если мы вошли в экран из зрительного зала, //
И даже если слышали, что этого нельзя...»

“кинематографично”» [Быков, 1969, 55]. Но и в такой своего рода ретроавангардной эстетике он всё же не рискнул сопоставить в одном кадре экран и обычный зал с публикой: как видно на иллюстрациях, зал в обоих случаях – довольно условное тёмное пространство, а в «Айболите» это даже и не кинозал.

Судя по имеющимся данным, детские – прежде всего, анимационные – фильмы являются единственной вотчиной сохранения масштаба при входе в экран или выходе из него в звуковом кино³. В анимации такое можно встретить и в более современных лентах: например, в фильме

³ Для полноты охвата экранных переходов в детском кино следует упомянуть и финальный эпизод «Приключений Буратино» (1976), где, как и в картинах Быкова (который играет и здесь, что символично), персонажи действительно выходят из экрана прямо в зал. Однако, в отличие от всех других разбираемых фильмов, экран здесь совершенно условный. Во всех других фильмах персонажи выходят из пространства, либо тщательно замаскированного под настоящее изображение на экране (у Китона и у Быкова), либо действительно являющегося плоским экранным изображением (во всех остальных разбираемых случаях). Здесь же это совершенно абстрактный фон, выглядящий сценическим задником (и это, собственно, задник и есть), но никак не изображением в фильме. Да и обрамление экрана здесь такое, которое никогда не использовалось в практике кинопоказа, что, естественно, также мешает признать его полноценным киноэкраном. Поэтому, хотя, формально говоря, момент выхода персонажей с экрана в зал здесь и показан, сам этот экран вряд ли можно признать киноэкраном, висящим на стене кинозала.

«Приключения мультяшек: Как я провёл каникулы» (1992; рис. 8) или в 67-й серии «Чёрного плаща» (1991; рис. 9), которая в русской версии, где она стала 66-й, так и называется: «Сойти с экрана». Особенно интересен стереофильм «Конь-огонь» (2013), в котором персонажи из плоского экрана, разрывая его, попадают в трёхмерный кинозал, одновременно превращаясь из чёрно-белых рисованных изображений в цветные компьютерные (рис. 10). А вот во «взрослом» кино последний обнаруженный пример неизменного масштаба – это снятый 96 лет назад «Шерлок младший».

Рис. 8
Кадр из фильма «Приключения мультяшек: Как я провёл каникулы»
(Рич Эронс и др., 1992).

Рис. 9
Кадр из 67-й серии сериала «Чёрный плащ» (1991).

Рис. 10

Кадры из фильма «Конь-огонь» (Лорен МакМуллан, 2013).

В первой серии «Гэгмена» Юрая Герца (1987) герой на общем плане пьтится к киноэкрану, неосторожно падает за его обрамление и тут же встаёт уже в экране – но на первом среднем плане (рис. 11). Казалось бы, в этом фильме, пародирующем и стилизующем слэпстики 1910-х годов, вполне возможно было имитировать и свойственную им рецепцию размеров экрана – тем более, что пример младшего Шерлока у каждого ценителя перед глазами, да и размер экрана на экране очень невелик, не больше человеческого роста в высоту. Но нет: и в этом случае, очевидно, куда более значимым оказывается прочно сформировавшееся ощущение современных зрителей, что изображение на киноэкране принципиально больше натурального, или, в буквальном соответствии с распространённым англоязычным киножаргонизмом, *larger than life*⁴.

⁴ Есть некоторые основания считать, что верно и обратное: не только изображение на экране больше натурального, но также и искусственно увеличенное изображение может трактоваться как экранное. Во всяком случае, одна из участниц упомянутой дискуссии в фейсбуке (прим. 2, первая ссылка) ошибочно припомнила «Европу» фон Триера как релевантную, поскольку «там была такая суровая игра с масштабами, что попросту отложилась в памяти как проникновение героя в экран».

Рис. 11
Кадры из первой серии мини-сериала «Гэгмен» (Юрай Герц, 1987).
После входа в экран крупность возрастает втрое.

И наконец, весьма оригинально сделан переход в конце фильма «Побег из кинотеатра «Свобода»» (Войцех Марчевски, 1990), в котором прямо цитируется «Пурпурная роза Каира», и где регулярно ведутся переговоры между маленьким героем на общем плане в зале и подавляющими его – в полном соответствии с заветами Феллини – экранными персонажами на среднем и крупном планах. Когда же и сам герой входит в экран, это делается на непрерывном движении сопровождающей его сбоку камеры: он подходит к экрану на втором среднем плане, прикасается к нему, в этот момент камера пересекает плоскость экрана, ставшего поэтому невидимым, а когда она оказывается сзади, герой уже на экране – но в первой средней крупности (рис. 12).

Таким образом, в звуковом кино есть две чётко разграниченные группы, в одной из которых масштаб сохраняется, а в другой он стабильно увеличивается с общего или второго среднего плана до первого среднего. При этом первая группа, с неизменным масштабом, полностью представлена фильмами для детей.

Рис. 12
Кадры из фильма «Побег из кинотеатра “Свобода”» (Войцех Марчевски, 1990).
Человек, вошедший в экран (слева на нижнем кадре) примерно в полтора раза
больше себя за мгновение до входа (в кадре сверху).

Такое противопоставление проще всего было бы объяснить особенностями детского восприятия. Возможно, в отличие от взрослых, дети либо более склонны воспринимать изображение на экране как соразмерное себе, либо же наоборот – по принципу «когда деревья были большими» – им свойственно рассматривать реальность как более крупную, а значит, и соразмерную преувеличенной экранной реальности. Из этих двух вариантов, первый кажется более вероятным, поскольку в анимационных фильмах и сам экран в экране обычно сравнительно невелик. Но, к сожалению, однозначный выбор здесь сделать едва ли возможно, поскольку оба варианта очень плохо проверяемы (если проверяемы вообще), а их взаимоисключительность не позволяет принять ни один из них в качестве сколько-нибудь убедительного предположения.

Более уверенно можно говорить о том, что здесь представлен не просто жанр детских фильмов, сам по себе несколько более условный, чем фильмы, адресованные взрослым (что в данном случае несущественно, поскольку взрослые фильмы, в которых персонажи ухитряются проникнуть в

экран, тоже гораздо условнее обычных), но детские фильмы с очень высокой степенью условности. Обе имеющиеся игровые картины (снятые стремившимся примирить кино с театром Роланом Быковым) – сказки, а в обычном, более бытописательском, детском игровом фильме если и случается переход в экранную кинореальность, то прямо он не показывается (как, например, в начале второй серии «Приключений Петрова и Васечкина, обыкновенных и невероятных», 1983, где имеет место привычная монтажная склейка).

Остальные три примера – анимация, а это уже не просто жанр, а целый вид кинематографа, самый условный по своей природе. И среди многочисленных условных традиций этого вида кино далеко не последнее место занимают традиции условностей масштаба. Со времён Уолта Диснея повсеместно распространена практика, чтобы главными героями были животные, по характеру напоминающие взрослых людей, но ростом с подростка: достаточно сравнить высоту мыши Микки или утки Дональда с размерами мебели в их домах, или же вспомнить множество других примеров. Естественно предположить, что такое радикальное нарушение масштабов с лихвой перекрывает столь тонкую масштабную аномалию, которую мы рассматриваем здесь.

Наконец, в отличие от кинореальности игрового кино, которую мы – по ренессансному принципу «окна в мир» – готовы принять за подобие нашей реальности, анимационная кинореальность заметно более плоская (за счёт отсутствия проработки светотени), и, главное, нарисованная. Точно так же, как и экранная кинореальность в анимации. Поэтому контраст между кинореальностью и экранной кинореальностью в рисованной анимации гораздо менее выражен, чем в игровом кино, что может нивелировать и предполагаемую диспропорцию их масштабов. Более того, единая природа кинореальности и экранной кинореальности в анимации делает абсолютно естественным, бесшовным переход из одной в другую (что с режиссёрской точки зрения может быть гораздо важнее тонкостей масштаба)⁵, тогда как в игровом кино переход из как бы трёхмерной кинореальности в плоскую кинореальность экрана не столь органичен и, как мы видели, требует особых ухищрений.

Итак, сохранение масштаба при входе в экран в детских фильмах в целом не противоречит нашей гипотезе, которая подтверждается фильмами для взрослой аудитории, в которых *размер персонажей в экранной кинореальности примерно удваивается* при довольно небольшом разбросе. В точных числах это полтора раза в «Побеге...», два раза в «...киносборнике» и три раза в «Гэгмене» (в «Последнем герое...» коса Смерти, правда, увеличена пятикратно, но поскольку сама антропоморфная Смерть в кадре не покидает экрана, эта цифра не должна рассматриваться в общем ряду). Возможно ли считать гипотезу в основном подтверждённой (хотя и на исключительно малом статистическом материале⁶), или здесь есть другие, конкурентные, предположения?

Можно предположить, что двукратное масштабирование может воплощать не наши внутренние представления о гулливерских размерах людей на экране, а наш внешний опыт кинопросмотров. То есть среднюю величину изображений людей на экранах реальных кинозалов. Это предположение очень удобно тем, что оно неплохо проверяемо, для чего достаточно выяснить среднюю высоту экранов в тот или иной период и сравнить среднюю величину изображения на них с имеющимися цифрами увеличения масштаба.

⁵ Частичным исключением здесь будет «Конь-огонь», кинореальность в котором не только компьютерная (и потому имеющая светотень), но и стереоскопическая. Так что она гораздо объёмнее кинореальности в обычных игровых фильмах, но всё равно не менее условная благодаря рукотворности. Тем не менее, противопоставление стереоскопической кинореальности и плоской экранной кинореальности (усиленное оппозициями цветное vs. чёрно-белое и компьютерное vs. рисованное) делает бесшовный переход невозможным, и для его осуществления приходится разрывать экран.

⁶ Имеющийся материал, помимо своей ограниченности, вызывает удивление тем, что он весь принадлежит представителям славянских культур (русской, чешской и польской) и социалистических государств. Автор, не будучи культурологом, не имеет никаких объяснений этому феномену, но и не думает, что он имеет сколько-нибудь существенное значение в контексте данного исследования, поскольку киноязык во всей нашей цивилизации одинаков.

Как уже упоминалось, в первые годы XX века типичный экран был высотой 12 футов (3.7м), но ближе к концу десятилетия, в так называемый период никельдеонов, он по строительным причинам начал заменяться экраном девятифутовой (2.7м) высоты [Brewster and Jacobs, 1997, с. 166], но полностью замениться им не успел, поскольку начался период специально построенных зданий, в которых величина экранов снова стала возрастать. В результате, по данным, полученным в ходе исследования рецепции натуральной величины [Филиппов, 2014], в 1910-11 годах средняя высота экранов в американских кинозалах была 10.5 футов (3.2м), а к 1916-17 годам она выросла на фут, дойдя до трёх с половиной метров. Затем, по мере увеличения размеров кинозалов и улучшения качества кинопроекторных ламп, экраны продолжали расти, и в конце 1930-х, как следует из обширной статистики в обзоре [Report..., 1938, р. 644], они достигли средней величины 4.1м, и до начала 1950-х практически не менялись [Lozier, 1951, р. 240].

В пятидесятые годы, после обращения к широкому экрану, в большинстве существовавших кинозалов значительное увеличение ширины экрана было возможно только за счёт некоторого сокращения его высоты, а новых кинозалов, где этой проблемы не возникало, было ещё не так много. Поэтому в середине десятилетия средняя высота экрана стала уменьшаться. Из данных, собранных в работе [Быков и др., 1959, с. 186-189], следует, что в сравнительно крупных залах (в среднем, чуть больше тысячи мест) высота экранов достигла пяти с небольшим метров в среднем. А это при среднестатистической вместимости американского кинотеатра 629 мест в 1955 году [там же, с. 55] и в предположении, что высота экрана пропорциональна квадратному корню из вместимости зала⁷, означает, что средняя высота экрана сократилась примерно до 3.9 м.

В дальнейшем, к сожалению, мировое кинотехническое сообщество потеряло интерес к геометрическим размерам киноэкранов, так что по 1960-80-м годам никакой статистики на этот счёт обнаружить не удаётся⁸. Однако можно достаточно уверенно предположить, что в течение шестидесятых, по мере уменьшения доли старых залов, некоторого увеличения средней вместимости и продолжающегося роста светового потока кинопроекторов, высота экранов несколько возросла – может быть, даже до пяти метров. Затем, в семидесятые годы, с распространением мультплексов, стали снижаться средние размеры кинозалов, и вместе с ними начала уменьшаться высота экранов. Этот процесс, однако, в последние десятилетия XX века был частично скомпенсирован ростом угловых размеров экранов: залы становились меньше, но экраны в них визуально увеличивались, хотя физически оставались практически теми же. В результате к 1993 году, несмотря на примерно двукратное сокращение вместимости среднего европейского кинозала, средняя высота экрана в нём, как следует из данных в [White..., 1994], снизилась лишь до примерно 4.4 метров⁹. Более свежих надёжных сведений у нас нет, но совершенно ясно, что они также будут отличаться незначительно.

⁷ Начиная с середины 1910-х, высота киноэкрана прямо пропорциональна длине зала, которая, в свою очередь, в среднем пропорциональна корню его площади, а последнюю величину можно считать прямо пропорциональной его вместимости. Отметим, что это теоретическое предположение неплохо подтверждается эмпирически: по нашим данным, в течение большей части прошлого века длина зала (в метрах) в среднем составляла половину корня из вместимости, и лишь к нашему веку коэффициент 0.5 вырос до 0.6. Этот рост объясняется как ростом средней площади одного зрительского места (вследствие увеличения комфортабельности кресел), так и тем, что современные кинозалы стали менее продолговатыми.

Хотя сведения в этой работе относятся к кинотеатрам по всему миру, в данном случае мы пересчитаем их только на американские кинотеатры для лучшей сопоставимости с приведёнными выше цифрами, которые все относились к одним лишь кинотеатрам США. А дальше будем рассуждать уже в общемировом контексте.

⁸ Поскольку краудсорсинг является важным элементом данного исследования, то автор этих строк считает необходимым обратиться к их читателям: если вам известна такая статистика (равно как и современные данные), пожалуйста, сообщите об этом автору.

⁹ В источнике приводятся данные только о средней площади более чем тысячи экранов, составившей 44.8м² [http://www.mediasalles.it/whiteboo/wb2_1_3.htm], но не об их ширине и высоте. Если предположить, что все эти экраны широкие (2.39:1), то их средняя высота будет 4.37м. А если, скажем, 5% из них были форматом 1.66:1, то результат будет 4.41 (и каждые следующие 5% будут добавлять очередные четыре сантиметра).

Отметим также, что если в принципе существует даже такая экзотическая статистика, как площадь экранов, то есть некоторые основания надеяться, что потенциально можно найти и другие интересующие нас цифры.

Рис. 13

Средняя высота киноэкрана в XX веке. Чёрными кружками отмечены имеющиеся данные, сплошной линией – основанная на них динамика. Верхняя пунктирная линия – динамика, основанная на предположении, что к началу эпохи мультимедиа средняя высота выросла до пяти метров, нижняя – на предположении, что такого роста не было.

Таким образом, несмотря на упомянутый в начале статьи довольно заметный разброс размеров отдельных киноэкранов, *средняя высота экрана за всю историю кинопоказа колебалась в довольно незначительных пределах* (рис. 13): исторически наибольшее её предполагаемое значение лишь примерно вдвое превосходит наименьшее, а в течение почти всего звукового периода её отклонения от отметки 4.3м не превышали десяти процентов. Причём единственное исключение – пятиметровая высота в середине семидесятых – всего лишь наше предположение, не подкреплённое никакой статистикой, и если его убрать (нижняя пунктирная линия на рис. 13), то средняя высота звукового киноэкрана будет почти постоянной, полностью укладывающаяся в десятипроцентный диапазон, и в основном – в пятипроцентный. Получается, что высота экрана – один из наиболее стабильных параметров в истории киноиндустрии. При этом нетрудно заметить, что на таком экране человек даже на стандартном общем плане чуть более, чем вдвое выше роста обычного человека. А поскольку уже с 1910-х годов общие планы составляли меньшинство кадров в кино, ни о каком соответствии среднестатистической величины изображения человека на экране коэффициенту масштабирования на входе в экран говорить не приходится.

В то же время, этот коэффициент, примерно равный двум, оказывается, почти идеально соответствует размерам человека на общем плане на типичном экране, что может являться объяснением интересующего нас эффекта. С другой стороны, во всех трёх случаях перехода с масштабированием этот переход осуществлялся не на общий план, а на средний – причём всегда на первый средний план, – что делает такое объяснение, как минимум, неполным. По-видимому, здесь есть два варианта: комбинация разных аспектов зрительского опыта или же случайное совпадение. В первом варианте коэффициент масштабирования берётся из нашего опыта наблюдения людей, видимых в полный рост (то есть когда нам проще всего оценить их размеры) на общем плане, а затем накладывается на наш опыт типичной крупности (а средние планы доминировали в кино на протяжении почти всей его истории). Во втором же случае у нас имеется некое внутреннее ощущение

того, какого размера люди на экране, а генезис этого ощущения неизвестен. Сделать выбор между этими вариантами, оставаясь в рамках одних лишь киноведческих методов, едва ли возможно.

* * *

Чем бы ни объяснялся эффект удвоения размера человека на входе в экран в фильмах для взрослой аудитории, ясно, что такое объяснение может лежать только в области психологии. Даже статистический вариант с комбинированием стандартного размера на общем плане со стандартной средней крупностью нуждается в психологической интерпретации причин такого комбинирования. А вариант с нашим имманентным восприятием экранной реальности, как имеющей двойную по сравнению с нашей реальностью величину, вне психологии объяснения иметь не может. Здесь психологическая наука в очередной раз могла бы помочь киноведческой. Но верно и обратное: поскольку обсуждаемый феномен имеет прямое отношение к особенностям нашей психики, то он может представлять интерес и для психологии самой по себе (на данный момент мало что знающей о нашем внутреннем зрительном пространстве). Так что и киноведение здесь тоже может пригодиться психологии.

ФИЛЬМОГРАФИЯ

1. Автомобиль, скрипка и собака Клякса (1974, реж. Ролан Быков, СССР), игр.
2. Айболит-66 (1966, реж. Ролан Быков, СССР), игр.
3. Боевой киносборник №1 (1941, эпизод «Встреча с Максимом», реж. Сергей Герасимов, СССР), игр.
4. Гэгмен / Gagman (1987, реж. Юрай Герц, ЧССР), игр. мини-сериал
5. Дядя Джош на кинематографическом показе / Uncle Josh at the Moving Picture Show (1902, реж. Эдвин Портер, США), игр.
6. Европа / Europa (1991, реж. Ларс фон Триер, Дания-Швеция-Франция-ФРГ-Швейцария), игр.
7. Конь-огонь / Get a Horse! (2013, реж. Лорен МакМуллан, США), анимац.
8. Петя и Красная шапочка (1958, реж. Евгений Райковский и Борис Степанцев, СССР), анимац.
9. Побег из кинотеатра «Свобода» / Ucieczka z kina «Wolnosc» (1990, реж. Войцех Марчевски, Польша), игр.
10. Последний герой боевика / Last Action Hero (1993, реж. Джон Мактирнан, США), игр.
11. Приключения Буратино (1976, реж. Леонид Нечаев, СССР), игр., телевизионный
12. Приключения мультяшек: Как я провёл каникулы / Tiny Toon Adventures: How I Spent My Vacation (1992, реж. Рич Эронс, Кен Бойер, Кент Баттеруот, Берри Колдуэл, Алфред Джимено, Арт Леонарди, Байрон Вогнс, США), анимац.
13. Приключения Петрова и Васечкина, обыкновенные и невероятные (1983, реж. Владимир Алеников, СССР), игр., телевизионный
14. Пурпурная роза Каира / The Purple Rose of Cairo (1985, реж. Вуди Аллен, США), игр.
15. Чёрный плащ / Darkwing Duck (1991-92, США), анимац. сериал
16. Шерлок младший / Sherlock Jr. (1924, реж. Бастер Китон, США), игр.

ИСТОЧНИКИ

1. Быков Р. Почему «Айболит-66»? // Три кинокомедии, сб. – Москва: Искусство, 1969. – С. 51-60.
2. Феллини Ф. Интервью о кино. (Беседа Федерико Феллини с Джованни Граццини) // Феллини о Феллини. – Москва: Радуга, 1988. – С. 5-112.

ЛИТЕРАТУРА

1. Быков В.Е., Гнедовский Ю.П., Матвеева Н.Я. Кинотеатры с широким экраном (под общей ред. В.Е. Быкова). – Москва: Госстройиздат, 1959.
2. Пересецкий Р.Д. Экран в экране // Киноведческие записки. 1996. №31. – С.147-171.
3. Филиппов С. А. «В натуральную величину»: пространственная рецепция в раннем кино // Киноведческие записки. 2014. № 106/107. – С. 157-178.

4. Brewster, Ben and Jacobs, Lea. *Theatre to Cinema: Stage Pictorialism and the Early Feature Film*. – Oxford etc.: Oxford University Press, 1997.
5. Lozier W.W. Report on Screen Brightness Committee Theater Survey // *Journal of the SMPTE*, vol. 57. No. 3 (September 1951), pp. 238-246.
6. Report of the Projection Practice Committee // *Journal of the S.M.P.E.*, vol. XXX. No. 6 (June 1938), pp. 636-650
7. White Book of the European Exhibition Industry: Synthesis: Cinema Exhibition in Europe. – Milano: Media Salles, 1994

SOURCES

1. Bykov R. *Pochemu "Aybolit-66"?* [Why "Aybolit-66"?]. In: *Tri kinokomedii* [Three Comedies]. Moscow, Iskustvo, 1969. Pp. 51-60.
2. Fellini F. *Interv'yu o kino*. [Interview about the Cinema]. In *Fellini o Fellini* [Fellini on Fellini]. Moscow, Raduga, 1988. Pp. 5-112.

REFERENCES

1. Brewster, Ben and Jacobs, Lea. *Theatre to Cinema: Stage Pictorialism and the Early Feature Film*. Oxford etc., Oxford University Press, 1997.
2. Bykov V.E., Gnedovskiy YU.P., Matveyeva N.YA. *Kinoteatry s shirokim ekranom* [Widescreen Cinemas]. Moscow, Gosstroyizdat, 1959.
3. Filippov S.A. "V natural'nyu velichinu": prostranstvennaya retsepsiya v rannem kino ["Life-size": The Spatial Reception in Early Cinema]. In: *Kinovedcheskiye zapiski*, 2014, #106/107. Pp. 157-178.
4. Lozier W.W. Report on Screen Brightness Committee Theater Survey. In: *Journal of the SMPTE*, vol. 57. No. 3 (September 1951). Pp. 238-246.
5. Peresetskiy R.D. *Ekran v ekrane* [Screen within the Screen]. In: *Kinovedcheskiye zapiski*, 1996, #31. Pp.147-171.
6. Report of the Projection Practice Committee In: *Journal of the S.M.P.E.*, vol. XXX. No. 6 (June 1938). Pp. 636-650.
7. White Book of the European Exhibition Industry: Synthesis: Cinema Exhibition in Europe. Milano,: Media Salles, 1994

СПИСОК ИЛЛЮСТРАЦИЙ

- Рис. 1. Кадры из фильма «Дядя Джош на кинематографическом показе» (Эдвин Портер, 1902).
- Рис. 2. Кадр из фильма «Последний герой боевика» (Джон Мактирнан, 1993).
- Рис. 3. Кадр из фильма «Шерлок младший» (Бастер Китон, 1924).
- Рис. 4. Кадр из фильма «Боевой киносборник №1» (эпизод «Встреча с Максимом», Сергей Герасимов, 1941).
- Рис. 5. Кадр из фильма «Петя и Красная шапочка» (Евгений Райковский и Борис Степанцев, 1958).
- Рис. 6. Кадр из фильма «Айболит-66» (Ролан Быков, 1966).
- Рис. 7. Кадр из фильма «Автомобиль, скрипка и собака Клякса» (Ролан Быков, 1974).
- Рис. 8. Кадр из фильма «Приключения мультяшек: Как я провёл каникулы» (Рич Эронс и др., 1992).
- Рис. 9. Кадр из 67-й серии сериала «Чёрный плащ» (1991).
- Рис. 10. Кадры из фильма «Конь-огонь» (Лорен МакМуллан, 2013).
- Рис. 11. Кадры из первой серии мини-сериала «Гэгмен» (Юрай Герц, 1987).
- Рис. 12. Кадры из фильма «Побег из кинотеатра "Свобода"» (Войцех Марчевски, 1990).
- Рис. 13. Средняя высота киноэкрана в XX веке.