

Федеральное государственное бюджетное учреждение высшего образования

«Санкт-Петербургский государственный университет»

Основная образовательная программа бакалавриата

«Свободные искусства и науки»

Направление 50.03.01 «Искусства и гуманитарные науки»

Ванеева Маргарита Георгиевна

Гаптические эффекты в американском кинематографе 1990-х

Выпускная квалификационная работа по профилю подготовки «Кино и видео»

Научный руководитель:

Фоменко Андрей Николаевич

Научный сотрудник кафедры междисциплинарных

исследований и практик в области искусств

Рецензент:

Непша Виктор Сергеевич

кинообозреватель,

Общество с ограниченной ответственностью «КИНО ТВ»

Санкт-Петербург

2023

## Оглавление

Введение .....	2
Глава 1. Гаптическое кино: теория.....	6
1.1. Понятие гаптического.....	7
1.2. Теория гаптического кино .....	9
1.3. Визуальные приёмы создания гаптического .....	16
Глава 2. Приёмы гаптической визуальности .....	20
2.1. Крупный план.....	20
2.2. Игра со светом.....	26
2.3. Искажение изображения.....	32
2.4. Тактильные образы .....	38
2.5. Расположение камеры.....	43
2.6. Изображение элементов телесных выделений .....	47
2.7. Образы памяти .....	50
Заключение .....	53
Фильмография .....	54
Библиография .....	55

## Введение

В фильме «Странные дни» (1995, реж. К. Бигелоу), который описывает недалёкое будущее, главный герой по имени Ленни Неро продаёт ощущения. Последние записываются и передаются с помощью специального устройства, которое прикрепляется к голове и воздействует на нейронную систему человека. При этом использующий устройство человек не только «видит» воспоминания другого человека, он их ощущает и переживает. На этом построена игра, в которую играет главный злодей фильма: он подключает свой аппарат к аппарату, который надевает на голову своей жертве перед тем, как убить её, и таким образом, получает возможность испытывать ощущения своей жертвы, её страх и ужас. Таким образом, хотя этот фильм и провалился в прокате, в нём ставится проблема соотношения репрезентации и сенсорного восприятия. Авторы фильма будто предлагают не только смотреть в качестве зрителя, но и переживать в качестве участника, вовлекая зрителя в мир героев посредством специфического визуального языка. Разумеется, при этом авторы не отвечают однозначно на вопрос о том, следует ли разрушать дистанцию между зрителем и экраном. Проблема сенсорного восприятия появляется в этом фильме не случайно. Именно в 90-е гг. начинается интенсивное изучение гаптических эффектов в кинематографе, и вслед за теорией в кино отражается рефлексия по этому поводу.

Работ, в которых исследовались бы гаптические эффекты в кино, чрезвычайно мало, а на русском языке их практически нет. Этим обусловлена **актуальность** избранной нами темы. Кроме того, гаптические эффекты обычно рассматриваются применительно к авторскому и этнографическому кино<sup>1</sup>, мы же проводим наше исследование на примере массового, в целом

---

<sup>1</sup> См. классическую работу, выполненную на материале авторского кино: Marks L.U. The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses. Durham, N.C.: Duke University Press, 2000.

коммерчески успешного голливудского и американского кинематографа 1990-х гг. Такой выбор не случаен: мы стремились показать, что гаптическое – это не одна из интерпретаций взаимодействия зрителя с экраном, а основание киноискусства в целом: без гаптического кино как таковое просто невозможно было бы создать. И даже в голливудском кино, которое наполнено штампами и редко когда может похвастаться оригинальностью, гаптическое лежит в основании создания пространства фильма. При этом гаптическое может быть схвачено различным образом, посредством визуальных приёмов, использованных в фильме. Одним из самых важных приёмов является использование образов сенсорного восприятия, самым важным из которых, как нам представляется, является прикосновение к телу. Если визуальные образы и звуки могут передаваться непосредственно технически в виде копий (образов и звуков), то передать прикосновения технически буквально невозможно. Однако это не означает, что мы не можем испытывать определённые сенсорные ощущения при взгляде на то, как кто-то прикасается к чьему-либо телу. Согласно концепции мимесиса, мы мысленно повторяем увиденное до всякого осознания того, что мы восприняли в качестве образа<sup>2</sup>. Именно прикосновение к телу вызывает часто у нас ощущение вовлеченности нашего собственного тела в события, происходящие на экране. Как именно работает такого рода механизм, мы и попытаемся исследовать в нашей работе.

Таким образом, **цель** нашего исследования заключается в том, чтобы на примере различных гаптических эффектов определить и описать механизм сенсорного восприятия кинематографического произведения зрителем.

Для достижения данной цели необходимо решить следующие **задачи**:

Во-первых, изучить теорию гаптического кино, сформулированную такими исследователями, как Н. Бёрч, А. Лант, В. Собчак и Л. Маркс, и

---

<sup>2</sup> Sobchak V. Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 2004. P. 62-63.

выделить на её основе формальные критерии, по которым можно определить присутствие гаптического в фильме.

Во-вторых, рассмотреть на конкретных примерах из американского кино 1990-х гг., с помощью каких визуальных приёмов и каким именно образом реализуется гаптическое, и как оно вызывает у зрителя те или иные ощущения.

**Объектом** исследования, таким образом, является американское кино 1990-х гг.

**Предметом** исследования выступают визуальные приёмы в американском кино 1990-х гг., которые используются для создания гаптического эффекта.

**Методология** исследования основана на теоретических работах Н. Бёрча, В. Собчак и Л. Маркс. В своей работе мы используем их терминологию и в основном принимаем сформулированную ими теорию гаптического кино. Также мы обращаемся к искусствоведческим теориям образа, разрабатывавшимся А. Риглем, Г. Вёльфлином и некоторыми другими искусствоведами. В основе общефилософского подхода, которым мы руководствовались в ходе нашего исследования, лежит теория образа, разработанная М. Мерло-Понти.

**Источниками** нашего исследования являются фильмы таких режиссёров, как С. Спилберг, Дж. Кэмерон, Р. Земекис, С. Мендес, К. Бигелоу и некоторых других. Мы старались выбирать наиболее коммерчески успешные фильмы разных популярных жанров, но также учитывали и провалившиеся в прокате, если они, тем не менее, представляют хорошие примеры гаптической визуальности. Все фильмы были созданы между 1990 и 2000 гг.

**Исследовательская литература** по нашей теме, к сожалению, не столь многочисленна, как хотелось бы. В основном, это теоретические работы американских исследователей, которых мы уже упоминали: Н. Бёрча, А. Лэнт, В. Собчак и Л. Маркс. Кроме того, проблему гаптического

относительно того или иного жанра и в целом рассматривали Л. Уильямс, Л. Лэйн, Дж. Хэних, Т. Эльзессер, М. Хагинер, М. Ямпольский и др.

**Основное положение**, выносимое на защиту следующее: гаптическое является не просто одним из способов взаимодействия зрителя и кино, но и основанием, на котором строится кино как искусство. При этом гаптическая визуальность отличается от оптической и позволяет зрителю принципиально иначе воспринимать кино: не как изображение, расположенное от него на относительной дистанции, а как пространство, внутри которого он сам находится и внутри которого переживает сенсорные ощущения различного характера.

## Глава 1. Гаптическое кино: теория

Главным вопросом, который объединяет все темы и проблемы, обсуждаемые в *cinema studies* и *film theory*, является вопрос об основаниях кино как искусства. Первой и естественной мыслью здесь может быть идея *зрения* и соответствующая ей концепция репрезентации. Репрезентация по своему существу даёт возможность повторить то, что было показано, то есть презентацию. Кино демонстрирует нам некоторую реальность, но делает это на плоскости экрана, то есть репрезентирует одно посредством другого. Благодаря этому создаётся дистанция между зрителем и предметом репрезентации, которая и обеспечивает возможность «просмотра» фильма. Сама репрезентация осуществляется за счёт годами выработывавшегося визуального языка, поддерживающего существование дистанции и возможность «безопасного», то есть не вовлекающего в пространство фильма, созерцания движущихся образов. Вместе с тем говорить о том, что в кино работает только визуальное, будет неправильно, поскольку как при создании, так и при восприятии кинематографического произведения задействован целый комплекс различных элементов от актёров, исполняющих роли, до тщательно подобранной к визуальному ряду музыки. Благодаря этому перед нами всегда нечто большее, чем просто картинка, пускай и движущаяся. Кино в некотором смысле – это тело, с которым мы взаимодействуем, а не только поверхность экрана, на которую мы смотрим. Вальтер Беньямин, говоря об особенностях такого взаимодействия и отличиях последнего от изобразительного искусства, приводит сильную метафору: хирурга, оперирующего и погружающегося во внутренности человека. Беньямин пишет, что хирург «сильно сокращает дистанцию до больного, вторгаясь в его нутро» так же, как оператор «глубоко вторгается в

ткань реальности»<sup>3</sup>. Поэтому зритель видит перед собой не саму реальность, а заново собранный оператором мир.

Что же происходит со зрителем, когда он смотрит фильм? Что есть фильм для него? Изначально кино строилось как театральное представление. Достаточно вспомнить методы визуализации, которые использовал Ж. Мельес<sup>4</sup>. Иначе говоря, кино было рассчитано именно на оптическое восприятие, как и традиционный европейский театр. Однако достаточно скоро развитие технологий позволило рассматривать кино отдельно от театра как особого рода искусство, вовлекающее субъект через визуальное в определённый круг переживаний. Уже В. Шкловский отмечает, что в его время появился интерес к изменению метода съёмки: «появляется интерес к ракурсной съёмке и созданию фото-трюков, смонтированных аффектом героев»<sup>5</sup>. Не сюжет и не история играют главную роль, а те визуальные приёмы, с помощью которых кино завлекает зрителя в свой мир. Эти визуальные приёмы пришли в кинематограф из изобразительного искусства. Однако потребовался «визуальный поворот»<sup>6</sup>, чтобы теоретики кино осознали, что визуальное в кино не обязательно сводится к оптическому, иначе говоря к репрезентации. В 1990-е гг. одна за другой выходят работы, рассматривающие кино в качестве гаптического искусства.

### 1.1. Понятие гаптического

Термин «гаптическое» был взят исследователями у Алоиза Ригля, который его применял к статичному искусству Древнего мира. По Риглю, осязание – это единственная возможность постигнуть замкнутые в единстве целого индивидуальные объекты. Глаз сам по себе даёт нам лишь отдельные элементы пространства, глубина же определяется через восприятие и

---

<sup>3</sup> Беньямин В. Производство искусства в эпоху его технической воспроизводимости. М.: «Медиум», 1996. С. 48.

<sup>4</sup> Burch N. *Life to Those Shadows*. Berkeley: University of California Press, 1990. P. 176.

<sup>5</sup> Шкловский В. О законах кино // Новое литературное обозрение. 2014. 4 ([https://www.nlobooks.ru/magazines/novoe\\_literaturnoe\\_obozrenie/128\\_nlo\\_4\\_2014/article/11027/](https://www.nlobooks.ru/magazines/novoe_literaturnoe_obozrenie/128_nlo_4_2014/article/11027/)).

<sup>6</sup> Mitchell W.J.T. *The Picture Theory*. Chicago: University of Chicago Press, 1995. P. 11-13.



осязание. Так античное искусство стремилось изобразить внешние объекты в качестве определённых материальных предметов<sup>7</sup>. Пространство не может быть индивидуализировано в материальной форме, поэтому для греков представлялось проблематичным наличие глубины, она осознавалась как препятствие. Поэтому греки изображали предметы будто бы на плоскости, доступной осязанию, и подавляли, вслед за египетским искусством, ракурсы и тени, которые могли создать объём и глубину (не всегда удачно). Последнее, т.е. восприятие глубины и объёма, Ригль и называет понятием *Nachsicht*, т.е. «ближним зрением», или, иначе говоря, «гаптическим восприятием»<sup>8</sup> (которое противоположно оптическому, или «дальному зрению», *Fernsicht*, которым мы смотрим, например, на плоскость пейзажей). Это различие будет принципиально в теории гаптического кино.

Сам же по себе концепт гаптического восприятия восходит к психологии конца XIX в., когда прикосновение рукой и «восприятие» зрением считались связанными друг с другом двумя формами визуальной перцепции. Прикосновение было своего рода грубым сканированием с близкого расстояния, тогда как зрение рассматривалось как более тонкая форма «прикосновения» на расстоянии. Гаптическое было таким зрением «с близкого расстояния». Эта концепция была также востребована и некоторыми историками и теоретиками искусства, хотя они и не использовали термин «гаптический». Так знаменитый теоретик искусства Г. Вёльфлин, предвосхищая теорию гаптического в кино, также описывал особого рода глубину пространства изображения, которая создаётся с помощью различных визуальных эффектов. Так, например, он пишет: «Предметная ясность отступает на второй план перед явлением, очертания и плоскости которого отклонились от чистой формы вещи»<sup>9</sup>. Т.е. искажение пространства на картине создаёт особого рода эффект движения, который

---

<sup>7</sup> Riegl A. *Late Roman Art Industry*. Translated by Rolf Winkes. Rome: G. Bretschneider, 1985. P. 19-31.

<sup>8</sup> *Ibid.* P. 181.

<sup>9</sup> Вёльфлин Г. *Основные понятия истории искусств*. СПб.: Мифрил, 1994. С. 47.

заставляет зрителя «целиком отдаться» впечатлениям от воспринимаемого изображения<sup>10</sup>. Близкие по духу идеи о целостном восприятии, когда зритель «целиком отдаётся» впечатлению от изображения, высказывали и Г. Зедльмайер, Э. Панофски и Э. Гомбрих.

## 1.2. Теория гаптического кино

Теоретики кино адаптировали концепцию «ближнего зрения» Ригля и идею целостного восприятия, высказанную другими искусствоведами, к своей области, и разумеется, столкнулись с очевидными проблемами, которые мы рассмотрим ниже. Первым гаптическое в кино рассмотрел в своей книге Ноэль Бёрч. Он понимал гаптическое как возможность особого рода пространства «внутри» фильма, к которому зритель получает доступ. В качестве метафоры Бёрч использует образ трёхмерной коробки, в которую зритель может попасть (в отличие от экрана, то есть стены, на которую можно только смотреть). Если смотреть на кино гаптически, то актёры двигаются не в плоскости, а в глубине, из угла в угол трёхмерной коробки<sup>11</sup>. Бёрч специально рассматривает те технические средства, с помощью которых в кино создаётся гаптическое пространство (*haptic space*): искусственное освещение для придания рельефности, разрушение границ кадра посредством тени, подразумевающей закадровое пространство, использование ракурсов, избегающих фронтальности, вообще умножение ракурсов, особенности движения камеры<sup>12</sup>. При этом если в раннем кино существовал разрыв между оптическим и гаптическим (и Бёрч его тщательно исследует в своей книге), то уже к 1910-м гг. устанавливается баланс, и зритель становится «неподвижным путешественником»<sup>13</sup>, который совершает свой путь внутри фильма вследствие погружения в его систему образов. Таким образом, для Бёрча гаптическое – это активизация телесного

---

<sup>10</sup> Там же. С. 48.

<sup>11</sup> Burch N. *Life to Those Shadows*. P. 172.

<sup>12</sup> *Ibid.* P. 179.

<sup>13</sup> *Ibid.* P. 181.

восприятия, когда с помощью определённых приёмов стирается граница между зрителем и фильмом, т.е. разрушается плоскость экрана, характерная для парадигмы репрезентации, и создаётся ощущение трёхмерного пространства.

Такой взгляд на гаптическое критикует Антонина Лэнт, ссылаясь на Ригля и полагая, что Бёрч «искажил ясность определения, которое дал Ригль понятию гаптического»<sup>14</sup>. Лэнт считает, что гаптическое может означать исключительно возможность прикоснуться к чему-либо, но кино не даёт такой возможности непосредственно, а значит, этот термин едва ли применим к кинематографу<sup>15</sup>. Вместе с тем, Лэнт не учитывает, что Ригль определял гаптическое относительно изобразительного искусства, которое функционирует совсем иначе, нежели чем кино, включающее в себя множество ракурсов, меняющихся во времени. Без теорий Бергсона и Мерло-Понти, как показывает опыт последующих исследователей гаптического в кино, обойтись невозможно.

Для Бергсона бытие шире мышления, оно представляет собой творческую силу, поток. Иначе говоря, человек как субъект включён в жизненный процесс, и мышление существует в нём нераздельно от ощущений, он не изолирован «от всего остального», но является органической частью общего потока<sup>16</sup>. Это единство обеспечивается временем, которое, как мелодия, соединяет жизнь в единое целое, постоянно меняющийся процесс, а не в статичную, застывшую идею. Эта концепция, если её применить вслед за Делёзом к кино, демонстрирует, что мы воспринимаем фильм не просто как набор картинок, соединённых последовательно, но как временной поток, в который мы невольно вовлекаемся, делаясь его частью.

Пожалуй, наибольшее влияние на теорию гаптического кино оказала концепция М. Мерло-Понти о преодолении границы между субъектом и

---

<sup>14</sup> Lant A. *Naptical Cinema* // October, 1995. №74. P. 71.

<sup>15</sup> Ibid. P. 73.

<sup>16</sup> Бергсон А. *Творческая эволюция*. М.: Канон, 2001. С. 74.

объектом. В своём знаменитом эссе «Око и дух» Мерло-Понти говорит о том, что невозможно принять познающего субъекта исключительно в качестве наблюдателя. «Вещи и моё тело сплетены в единую ткань», пишет он о так называемом хиазме. «Необходимо, чтобы видение тела каким-то образом осуществлялось в вещах или же чтобы их внешняя, явная видимость дублировалась внутри него своего рода тайной видимостью. «Природа пребывает внутри нас», – говорит Сезанн. Качество, освещение, цвет, глубина – всё это существует там, перед нами, только потому, что пробуждает отклик в нашем теле, воспринимается им»<sup>17</sup>. Образ, который возникает у субъекта о мире, формируется в процессе телесного постижения этого мира, и телесное оказывается частью нашего познания, частью объекта. Образ это не неподвижно застывшее изображение, а постоянно меняющееся ощущение жизни, непосредственное присутствие мира, не как объекта для зрения, но как, в первую очередь, осязаемого целого. В каком-то смысле можно говорить о том, что наше тело формирует окружающий нас мир. Поэтому репрезентативная модель искусства перестаёт работать в рамках концепции Мерло-Понти, и для осмысления образа требуется преодоление дистанции между наблюдателем и миром, вовлечение субъекта в реальность, которую он уже не просто созерцает, а в которой он живёт<sup>18</sup>. Такой взгляд стал возможен потому, что в философском поле благодаря А. Бергсону появилось понятие времени и движения, жизненного порыва. Именно оно выстраивает основание для кинематографа, в котором изображения сменяются во временном потоке<sup>19</sup>.

На Мерло-Понти опирается, пожалуй, наиболее важный теоретик гаптического в кинематографе: Вивиан Собчак. Собчак рассматривает гаптическое не просто как создание объёмного пространства «внутри» кино и

---

<sup>17</sup> Мерло-Понти М. Око и дух // Эстетика и теория искусства XX века. Хрестоматия. Отв. Ред. Н.А. Хренов, А.С. Мигунов. М.: Прогресс-Традиция, 2007. С. 114.

<sup>18</sup> См. также анализ теории Мерло-Понти применительно к кинематографу: Журавлёва Ю.В. К возможной онтологии кино: феноменология тела М. Мерло-Понти // Вестник ПНИПУ. Культура. История. Философия. Право. 2018. 4. С. 85-94.

<sup>19</sup> Ср.: Базен А. Что такое кино: М.: Искусство, 1972. С. 45.

сокращение дистанции между зрителем и экраном, но и как особый способ коммуникации, когда зритель посредством визуального получает опыт сенсорного восприятия. Долгое время любые отсылки к чувствам в области исследования кино рассматривались как риторический излишек, феномен чувствительности относился к языку, а не к телу, которому она по праву изначально принадлежит. Вопреки гегельянской оптике, которая сводит всего человека к мышлению, подавляя телесное и игнорируя ощущения, Собчак предлагает оптику Мерло-Понти. Зритель представляет собой не бесплотное око, созерцающее и анализирующее увиденное, а вовлечённое и переживающее эмоции тело<sup>20</sup>. Как это возможно? Просмотр кино осуществляется не только через зрение, но и через восприятие увиденного всем телом. Именно вследствие вовлеченности всего тела в процесс восприятия оно, пишет Собчак, становится связующим звеном, медиумом, соединяющим «субъективное видение и объективный образ»<sup>21</sup>. Кино само по себе обладает особой тактильной силой образа (*tactil force of the image*), которая воздействует не только на зрение, но на всё тело зрителя. Собчак приводит в пример сцену из фильма «Пианино» (1993, реж. Дж. Кэмпбелл), где нам показывают крупным и размытым планом пальцы, сквозь которые смотрит главная героиня (илл. 1).



Илл. 1

«Перед тем, как я увидела этот образ со своей стороны, случилось нечто экстраординарное», пишет Собчак. Несмотря на то, что весь визуальный

<sup>20</sup> Sobchak V. *Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 2004. P. 58-59.

<sup>21</sup> Ibid. P. 60.

образ фактически представляет собой слепое пятно, до того, как зритель «видит» образ, всё происходящее воспринимает тело: «мои пальцы узнали то, на что я смотрю». Это «дореклексивное» восприятие, возникающее до того, как оптический образ увиден, и является гаптическим. Таким образом, по Собчак, гаптическое задаёт особый характер оптическому и делает его более чувственно воспринимаемым<sup>22</sup>. При этом Собчак особенно отмечает, что такое понимание не является каким-то исключительным эффектом для некоторого рода фильмов, а свойственно вообще любому кинопроизведению, потому что мы смотрим не только глазами. «Мы видим, воспринимаем и ощущаем фильм всем нашим телесным существом, включающим в себя полностью историю и знание плоти нашего возросшего посредством культуры сенсориума»<sup>23</sup>. Так мы можем прикоснуться к «коже фильма», а также сами испытать прикосновение «субстанции и текстуры» образов кино, почувствовать «визуальную атмосферу» фильма<sup>24</sup>. В частности это происходит, когда на экране мы видим такие визуальные образы, которые выражают чувства, например, прикосновения к коже. В момент репрезентации такого рода образов у зрителя могут возникнуть сенсорные ощущения, зритель может почувствовать то же, что и герой фильма: «внезапно моя кожа оказывается одновременно и моей и не моей», пишет Собчак по поводу упомянутой сцены из фильма «Пианино»<sup>25</sup>. Как замечает вслед за Собчак Т. Эльзессер, «мы воспринимаем фильмы соматически»<sup>26</sup>, т.е. ещё прежде, чем мозг обработал визуальную информацию с экрана. В согласии с концепцией феноменологии тела Мерло-Понти, мы можем говорить, что наше восприятие кино носит смешанный характер, ведь ни один из органов чувств не работает изолированно. Так оказывается, что если на экране показаны пальцы вблизи, то мы можем смотреть фильм

---

<sup>22</sup> Ibid. P. 62-63.

<sup>23</sup> “We see and comprehend and feel films with our entire bodily being, informed by the full history and carnal knowledge of our acculturated sensorium” (Ibid. P. 63).

<sup>24</sup> Ibid. P. 65.

<sup>25</sup> Ibid. P. 65.

<sup>26</sup> Эльзессер Т., Хагенер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. СПб.: Сеанс, 2016. С. 223.

посредством этих пальцев, чувствуя своими же пальцами то, что демонстрируется в фильме<sup>27</sup>.

Эффект такого рода ощущения потребовал особого обзора и формулирования концепции *кинэстетического субъекта* (kinesthetic subject)<sup>28</sup>. Тело в фильме и тело за его пределами обладают определённой связью, при которой последнее может субъектом отождествляться с первым. Такое тело Собчак называет *субверсивным*. Но чтобы избежать обвинений в метафоризации, исследовательнице приходится пойти дальше, и для обоснования своего подхода опереться на феномен синестезии, когда стимуляция одного чувства выражается посредством восприятия, предназначенного для другого. Так, например, в некоторых случаях (например, под наркотиками) человек может буквально слышать цвет или увидеть звук. Определённые визуальные приёмы действуют в кино подобно наркотику, приводя к схожему с синестезией кинэстетическому эффекту, а субъектом восприятия этого эффекта является кинэстетический субъект<sup>29</sup>. Именно он вовлекается в кино настолько, что его тело может отождествиться с телом кино, и тогда дистанция, характерная для репрезентации, исчезает, и срабатывает гаптический эффект. При этом поскольку когда мы смотрим фильм, «все наши чувства мобилизованы»<sup>30</sup>, гаптическое оказывается естественным пространством нашего вовлечения в фильм. Собчак не объясняет сам механизм работы подобных отождествлений, например, на каких именно визуальных приёмах основано гаптическое, но приводит характерные примеры, в которых зритель может ощутить запах свежего белья или текстуру кожи<sup>31</sup>.

Конкретные механизмы работы гаптического мы находим у Лоры Маркс, исследовательницы, которая развивает и конкретизирует подход

---

<sup>27</sup> Там же. С. 224.

<sup>28</sup> Sobchak V. Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture. P. 67.

<sup>29</sup> Ibid. P. 68-69.

<sup>30</sup> Ibid. P. 80.

<sup>31</sup> Ibid. P. 76-77.

Собчак, особенно в своей знаменитой работе с говорящим названием «Кожа фильма», а также в книге 2004 г. «Прикосновение». Маркс пишет, что гаптическое – это не просто вовлечение, это «то, как мы переживаем прикосновение»<sup>32</sup>. Прикосновение становится возможным благодаря тому, что дистанция между субъектом-зрителем и объектом-кинообразом сокращается настолько, что сам экран «становится тоньше, чем мембрана»<sup>33</sup>. При этом гаптический образ не обязательно должен быть смутным, как в фильме «Пианино», главное в нём это способность вызывать не только оптические ощущения (которые у нас вызывает, например, созерцание красивого пейзажа), но и сенсорные (когда нам кажется, что мы ощущаем то же, что и персонаж, когда он прикасается к чему-то, пробует что-то на вкус или вдыхает какие-либо запахи).

Для нас как для зрителей в тот момент, когда мы только смотрим, гаптическое и оптическое не отличаются в сенсорном восприятии. Однако сама репрезентация в кино предполагает не только оптику, но и гаптику, а значит, ведёт к сенсорному восприятию. Человек никогда не является просто зрителем, он всегда оказывается вовлечённым в происходящее на экране благодаря движению, которое там демонстрируется. Оптическое с этой точки зрения является первой ступенью на пути к гаптическому, в целом же любое кино основано на гаптическом, его задача заключается в том, чтобы погрузить зрителя в свою атмосферу, а лучше всего и эффективнее это достигается через визуальные приёмы, которые вызывают у зрителя сенсорные ощущения.

Более того, как пишет Эльзессер, движение от репрезентации к сенсорному восприятию в истории кинематографа «стало основной причиной появления классического кино <...>: чтобы классическое кино могло раскрыть свои возможности, зрители должны были научиться держать дистанцию, наслаждаться индивидуальным восприятием и привыкнуть к

---

<sup>32</sup> Marks L.U. The Skin of the Film. P. 162.

<sup>33</sup> Ibid. P. 12.



молчаливому наблюдению». Именно поэтому, продолжает он, «в теоретических подходах, которые в широком смысле можно отнести к парадигме контакта, рассматриваются фильмы, различным образом выходящие за рамки парадигмы классической (ранний кинематограф, авангард, постклассическое кино)»<sup>34</sup>.

### 1.3. Визуальные приёмы создания гаптического

Каким образом технически возможно погружение зрителя в атмосферу фильма? Лора Маркс в различных местах своей книги перечисляет следующие формальные и технические характеристики фильма, позволяющие говорить о гаптическом характере его визуальности<sup>35</sup>: размытость, чувственные образы, влияющие на сенсорную память (деревья или вода), текстура детализированных объектов (морщины на коже, например), образы сенсорной активности (герой что-то вдыхает, к чему-то прикасается, что-то пробует на вкус), экстремально крупный план, панорамная демонстрация поверхности предмета, вообще съёмка с близкого расстояния, слишком тёмные или засвеченные изображения, изменение фокусного расстояния до объекта, зернистость и другие подобные эффекты. Мы рассмотрим эти приёмы, а также особенности их совместного использования и функционирования в кино, но особое внимание уделим образу прикосновения к телу. Последнее представляет исключительный интерес, потому что прикосновение это то, что максимально разрушает дистанцию на экране. Запахи, образы, звуки можно вообразить на расстоянии, прикосновение вообразить гораздо сложнее. Между телом и тем, что видится, слышится и вдыхается, есть расстояние. И есть две вещи, которые нуждаются в сокращении и уничтожении этого расстояния: вкус и прикосновение. И если вкус включает сложный букет ощущений, которые

---

<sup>34</sup> Эльзессер Т., Хагенер М. Теория кино. С. 234.

<sup>35</sup> Например: Marks L.U. Touch: sensuous theory and multisensory media. Minneapolis/London: University of Minnesota Press, 2002. P. 9-10. См. также и в других местах в работах Л. Маркс.

передать образами почти невозможно, то прикосновение хорошо формулируется в виде образов на экране. И когда зритель отождествляет себя с персонажем, то его тело может реагировать так же, как реагирует тело персонажа, будто прикоснулись к самому зрителю. Прикосновение это не просто взгляд, это сокращение дистанции между субъектом и поверхностью, т.е. образ прикосновения это гаптический образ сам по себе. Отождествляя себя с персонажем, к которому прикасаются, или который прикасается к другому персонажу, мы совершаем наиболее стремительное восхождение в гаптическое пространство фильма. Ярким примером такого рода является образ прикосновения в фильме «Привидение» (1990, реж. Джерри Цукер). Подробнее мы рассмотрим особенности гаптического в этом фильме в следующей главе, а здесь приведём пример сцены, в которой Сэм Уит, будучи бесплотным призраком, вселяется в тело героини Вупи Голдберг для того, чтобы прикоснуться к своей горячо любимой невесте, обретая таким образом утраченную плоть, как и зритель, получая возможность прикосновения через отождествление (илл. 2).



Илл. 2

Другим примером, ещё более ярким, того, как на нашу сенсорную активность влияют образы прикосновения, является такой жанр, как порнография. Л. Уильямс описывает, что при просмотре порно, несмотря на то, что перед зрителем по факту плоскость экрана, наблюдается соответствующий эффект: использование специальных визуальных приёмов заставляет зрителя ощутить себя частью происходящего в фильме. Тот же принцип работает и в фильмах ужасов, в которых ощущение страха

порождается как раз за счёт сокращения дистанции между зрителем и фильмом, осуществляемое вследствие использования определённых визуальных приёмов<sup>36</sup>. И в том, и в другом случае мы имеем дело с гаптическим.

В качестве материала для исследования было выбрано американское кино 1990-х г. Во многом на такой выбор повлиял тот факт, что перед цифровой эпохой в кино наблюдался своего рода итог развития различных технических приёмов, не основанных, как правило, на спецэффектах и применении технологий CGI (хотя подобные технологии и начинают уже распространяться в это время). В этом отношении кино 90-х представляет наглядный пример того, насколько изощрёнными могут быть техники создания гаптической визуальности в эпоху, когда компьютерная графика ещё только начинает завоёвывать массовое кино. Американское кино было взято для того, чтобы показать фундаментальность гаптического в киноискусстве: даже коммерчески успешное в целом кино, созданное голливудскими кинокомпаниями, имеет в основании гаптическую визуальность.

Мы не стремимся теоретизировать, наше исследование ориентировано на изучение конкретных механизмов создания гаптической визуальности. Поэтому мы выделили ряд элементов, которые, по мнению теоретиков гаптического кино, могут функционировать как триггеры сенсорного восприятия, и потому пониматься и использоваться как визуальные приёмы, создающие гаптическое пространство в кино. Основным фактором создания гаптического можно считать сокращение дистанции между зрителем и кинообразами, как это полагал ещё Бёрч, но это описание далеко не исчерпывает всей специфики гаптического. Анализ конкретной системы образов поможет нам лучше понять, как работает гаптическое и чем оно

---

<sup>36</sup> См. подробнее: Williams L. Film Bodies: Gender, Genre, and Excess // Film Quarterly 44. 1991. Summer. 4. P. 2-13.

отличается принципиально от оптического. Итак, перечислим эти элементы гаптической визуальности:

1. Крупный план (особенно крупный план тела и кожи, волос, вообще ярко выраженная поверхность);
2. Игра со светом, яркий свет, или наоборот, затемнение;
3. Смутность, зернистость, любое искажение изображения, в том числе за счёт таких образов, как дождь, грязь, трава и листья (крупным планом), всё, что «препятствует» зрению определить ясно предмет;
4. Тактильные образы (прикосновение, поцелуи, объятия и т.п.);
5. Расположение камеры, погружающее нас «внутри» фильма;
6. Изображение элементов телесных выделений (слюны, слёз, пота, крови и т.п.);
7. Образы памяти (журчание воды, лучи солнца сквозь полупрозрачные листья деревьев и прочие подобные образы).

Все перечисленные способы построения гаптического могут сочетаться друг с другом, а также могут быть частью репрезентации. Чем же репрезентация принципиально отличается от сенсорного восприятия, основанного на создании гаптического пространства? Основным элементом, отличающим репрезентацию, является дистанция, которая создаётся между зрителем и экраном. Само понятие экрана обусловлено этой дистанцией, на которую искусственно становится зритель от наблюдаемого предмета. Если же зритель осмеливается взаимодействовать с фильмом, то дистанция начинает сокращаться, и тогда гаптические приёмы, изначально заложенные в визуальном языке практически любого фильма, начинают работать. Экран превращается из стеклянного закрытого окна в открытую дверь, дающую возможность проникнуть в гаптическое пространство фильма и испытать сенсорные переживания. Рассмотрим, как это происходит на конкретных примерах из американского кино 1990-х гг.

## Глава 2. Приёмы гаптической визуальности

Прежде чем приступить к конкретным примерам, следует оговориться, что скриншоты далеко не всегда передают динамику, в которую погружается зритель в результате восприятия того или иного использованного создателями фильма приёма. Само восприятие объекта, как писал Сартр, требует постепенного освоения всех его сторон, чтобы затем сознание соединило полученные в процессе восприятия впечатления в единый образ<sup>37</sup>. Поэтому в идеале следует обратиться к просмотру тех фрагментов, на которые мы будем ссылаться далее.

В этой главе мы рассмотрим наиболее распространённые визуальные приёмы, которые призваны создать гаптическое пространство в фильме. Большую часть этих приёмов перечисляет Л. Марк, как мы об этом упоминали в предыдущей главе, но мы расширили этот перечень и соединили в единый список, включающий семь пунктов: крупный план, игра со светом, искажение изображения, тактильные образы, образы телесных выделений, образы памяти и определённый ракурс, погружающий зрителя в пространство фильма. Рассмотрим все эти приёмы на конкретных примерах из голливудского кино 1990-х гг. В дальнейшем визуальные приёмы, используемые для создания гаптического, мы будем называть ради краткости *гаптическими приёмами*.

### 2.1. Крупный план

Самым, пожалуй, распространённым гаптическим приёмом в кино является экстремально крупный план, при котором предметы становятся неестественно близкими к зрителю, намеренно нарушая тем самым дистанцию между глазом и экраном. Особенно крупный план работает гаптически, если предмет не умещается в кадр. Так, например, в начале фильма «Парк юрского периода» (1993, реж. Стивен Спилберг), чтобы сразу

---

<sup>37</sup> Сартр Ж.-П. Воображаемое. Феноменологическая психология восприятия. СПб.: Наука, 2001. С. 59.

завлечь зрителя в пространство кино, нам показывают в сцене с рапторами лицо человека крупным планом (илл. 3), при этом в первом кадре обрезается нижняя половина лица, а во втором – верхняя. Также используется (намеренно) световой контраст, подчёркивающий фактуру кожи.



Илл. 3

Крупный план практически сразу стал важнейшей составляющей кинематографа, поскольку позволял преодолеть границы кадра и приблизить то, что в театре было увидеть так близко невозможно: человеческое лицо. Именно поэтому, как пишет Д. Кузнецов, «крупный план является самым совершенным на сегодняшний день средством передачи человеческих эмоций в искусстве»<sup>38</sup>. Для того, чтобы создать гаптический эффект, крупный план должен приблизить не просто, например, лицо актёра, а какую-то часть поверхности его кожи (глаза, пальцы, волосы и т.п.). Так, например, в «Красоте по-американски» (1999, реж. Сэм Мэндес) в знаменитой сцене в спортзале нам постепенно укрупняют план, показывая попеременно то Лестера, то Анджелу. Сначала мы видим его в толпе зрителей, потом его лицо нам показывают крупным планом, а затем демонстрируют одни только его глаза, что создаёт соответствующий эффект. Таким же образом параллельно укрупняется план с Анджелой, при этом нам показывают сначала крупным планом её лицо, а затем, как её руки прикасаются к её собственному телу (про тактильные образы как

---

<sup>38</sup> Кузнецов Д. Язык кино. М., 2020. С. 84.

гаптический приём см. далее), т.е. соединяется несколько элементов в единое целое (илл. 4).

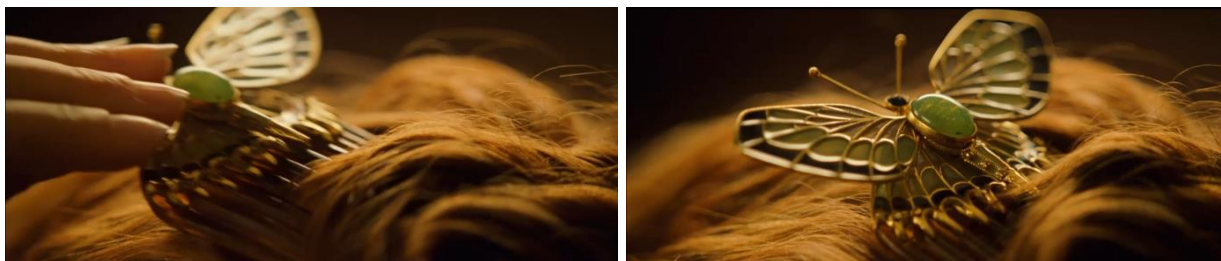


Илл. 4

Здесь укрупнение работает в связке с параллельным монтажом и светом (про свет см. следующий пункт). Гаптическое, как правило, создаётся посредством использования не одного, а сразу нескольких приёмов, которые функционируют в зависимости от визуального языка режиссёра и сюжетной линии.

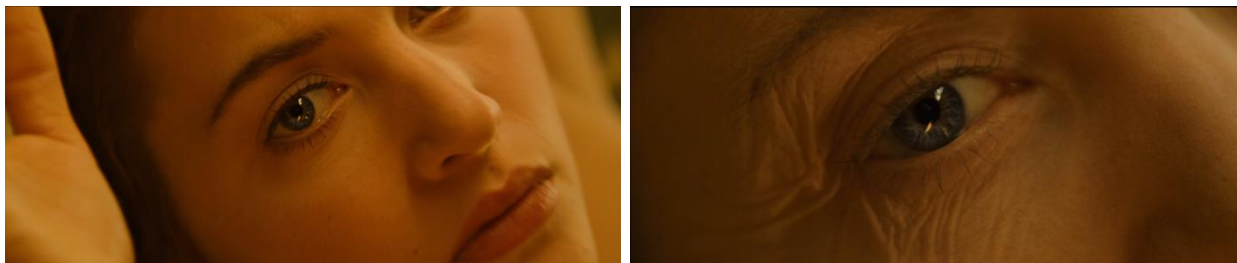
Особенно важную роль крупный план играет, когда передаёт ярко выраженную поверхность тела, кожу и волосы. Если при этом видна фактура кожи, то гаптический приём работает с ещё большей эффективностью. Мы смотрим на морщины или элементы кожи, и ещё до создания оптического образа, мы уже чувствуем гаптическое пространство фильма. Такой приём

используется очень часто, особенно, когда возникает необходимость сделать акцент на какой-либо эмоциональной сцене. Так, например, в фильме «Титаник» (1997, реж. Джеймс Кэмерон), перед «самым эротическим моментом в жизни» Роуз вынимает заколку из волос, что нам показывается крупным планом, подготавливая таким образом к знаменитой сцене (илл. 5).



Илл. 5

Указанная сцена имеет плавный переход с использованием спецэффекта к сцене, в которой уже пожилая Роуз рассказывает свою историю, и этот переход сделан через укрупнение плана и спецэффект старения кожи, который также вызывает гаптический эффект, усиливающийся детализированным изображением морщин на лице пожилой Роуз (илл. 6).

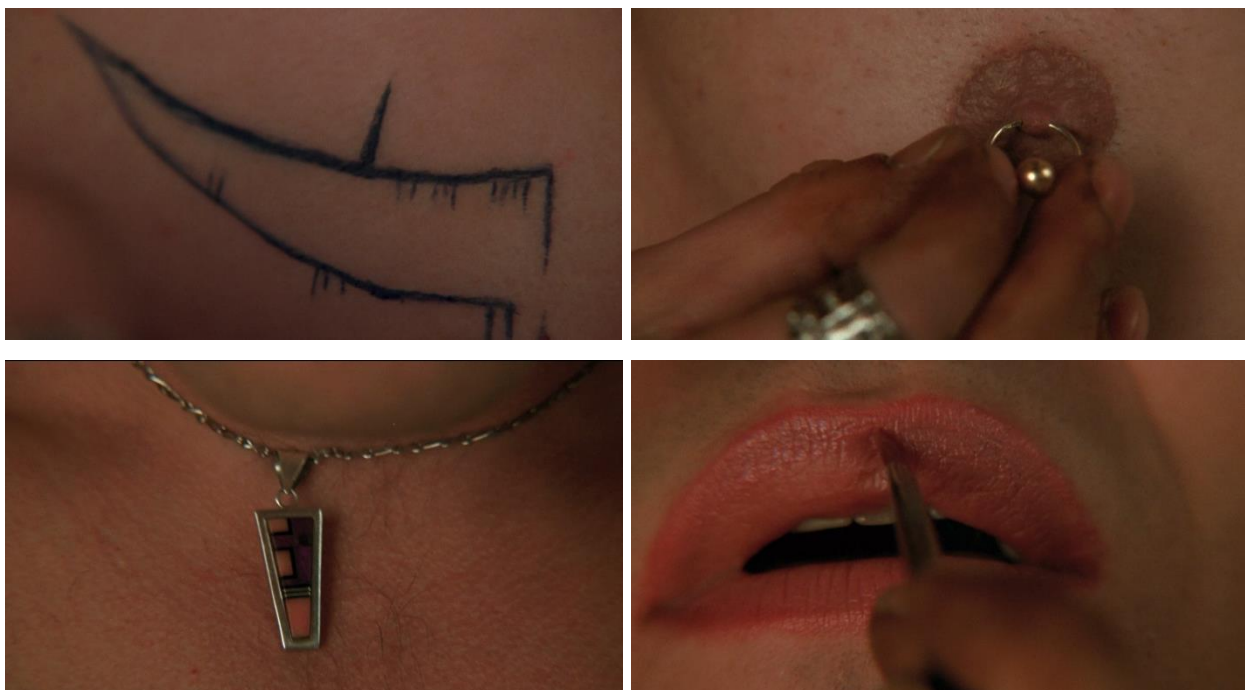


Илл. 6

В фильме «Молчание ягнят» (1991, реж. Джонатан Демми) нам даётся крупный план частей тела главного злодея прежде, чем показать его всего. Здесь гаптическая визуальность призвана погрузить нас во внутренний мир сумасшедшего убийцы и в его пространство телесности (илл. 7). При этом, как видим, эффективность этого приёма достигается за счёт наличия в кадре волос (даже если часть из них выбрита) и различных предметов, например, проникающий сквозь кожу пирсинг или цепочка с кулоном. Также эффект создаёт нанесение каких-либо жидкостей или веществ на тело (в данном случае Буффало Билл красит себе губы). Все эти элементы, соединённые с



крупным планом поверхности кожи, уничтожают дистанцию между зрителем и персонажем, мы практически находимся не только внутри его подвала, но и внутри его мира.



Илл. 7

Наконец, крупный план может работать как гаптический приём не обязательно только при репрезентации поверхности тела. Это может быть также любая другая поверхность, особенно поверхность рисунка, картины, или книги. Если на этой поверхности присутствуют какие-либо ярко выраженные предметы, жидкости, создающие рельефную фактуру, то эффект достигается наилучшим образом. Вообще понятие фактуры играет огромную роль в построении гаптического пространства. Э. Уиддис отмечает, что ещё в советском кино фактура предмета, демонстрируемого на экране, была частью не просто трёхмерной, а «мультисенсорной» репрезентации, которую она также называет «тактильной»<sup>39</sup>. Иначе говоря, рельеф и объём, проявляющиеся в фактуре, дают нам ощущение того, что к поверхности можно прикоснуться. Так, например, в фильме «Виртуозность» (1995, реж.

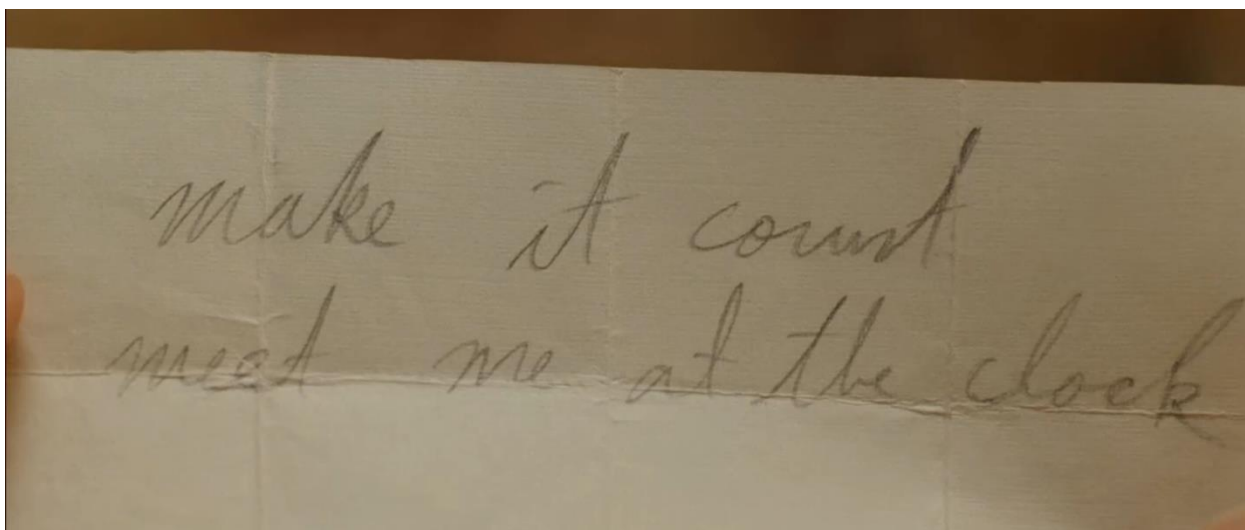
<sup>39</sup> Уиддис Э. Фактура: поверхность и глубина в кинодекорационном искусстве раннего советского кино. Пер. с англ. Натальи Рябчиковой // Киноведческие записки. 2011-2012. №99. С. 44.

Бретт Леонард) нам показывают крупным планом, как главный герой рисует краской по поверхности, при этом сам процесс рисования – это воспоминание. Таким образом, гаптический приём направлен на то, чтобы глубже вместе с главным героем погрузиться в его воспоминания (илл. 8).



Илл. 8

Множество раз подобный приём используется и в «Титанике». Так, например, нам показывают записку на фактурной бумаге, которую оставил Джек для Роуз (илл. 9).



Илл. 9

Но особого внимания заслуживают первые сцены с появлением рисунка Роуз: сначала он показывается нам отмываемым от грязи, лежащий в воде (вода работает как образ памяти, см. п. 7), затем он несколько раз показывается нам через телеэкран (искажение изображения, см. п. 3), и, наконец, непосредственно в сцене, когда Джек рисует обнажённую Роуз (илл. 10).



Илл. 10

Таким образом, крупный план очень часто сочетается с различными другими визуальными приёмами, призванными вовлечь зрителя в происходящее и сократить дистанцию между ним и кинопространством. Чаще всего крупный план сочетается с определённой игрой света и тени.

## 2.2. Игра со светом

Свет всегда играл огромную роль в изобразительном искусстве. Именно посредством изображения света художнику удавалось создать объём и таким образом сделать своё произведение максимально реалистичным. Как пишет М. Ямпольский, наиболее полная репрезентация нуждается в объёме<sup>40</sup>. А лучше всего объём подчёркивается игрой света и тени. Справедливо это и для кинематографа. Если необходимо обратить особое внимание зрителя на ту или иную деталь, то самый простой путь к этому: направить на неё луч

---

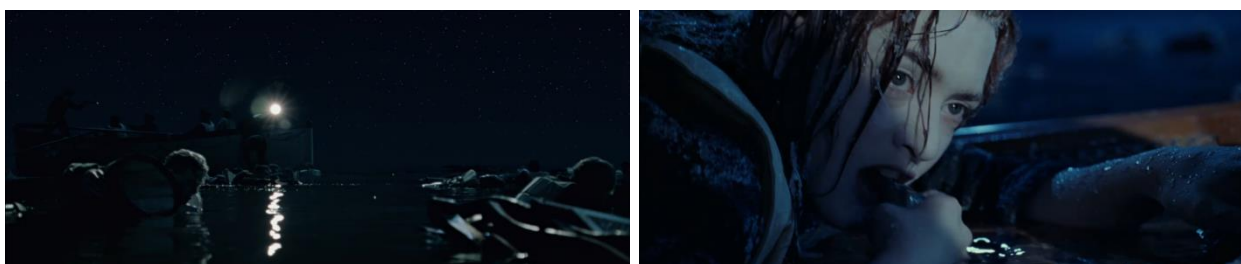
<sup>40</sup> Ямпольский М. Язык – тело – случай. Кинематограф в поисках смысла. М.: НЛО, 2004. С. 183.

света, как это сделано, например, в фильме «Каспер» (1995, реж. Брэд Силберлинг) (илл. 11).



Илл. 11

Наличие пыли в луче света, а также определённый контекст могут работать на создание гаптического пространства. Например, если луч направлен «изнутри» пространства фильма на нас, то это создаёт ощущение присутствия, будто мы являемся частью освещаемого пространства. Для усиления этого эффекта некоторые постановщики используют разрушение четвёртой стены, когда свет светит прямо на нас, «изнутри» кинопространства. Так, например, свет электрического фонаря, направляемый на зрителя, создаёт гаптическое пространство таким образом, что мы начинаем ощущать этот свет всем телом, и иногда интуитивно зажмуриваемся или закрываем глаза рукой. В «Титанике» матросы на лодках используют электрические фонари. В этом Дж. Кэмерону пришлось отойти от историчности (у реальных матросов того времени не было электрических фонарей) для того, чтобы создать гаптический эффект. Свет от фонаря отражается на лице Роуз, и мы вместе с ней ощущаем не только холод, но и свет фонаря (илл. 12).



Илл. 12

Иногда свет фонарей выражен гораздо резче, например, в напряжённых и страшных сценах «Списка Шиндлера» (1993, реж. Стивен Спилберг), когда немецкие солдаты уничтожали краковское гетто (илл. 13).



Илл. 13

Вообще в «Списке Шиндлера», который снят был на черно-белую пленку (за исключением сцен с девочкой в красном пальто, а также вводных и заключительных сцен), свет играет огромную роль. Януш Камински, оператор фильма, использовал все возможности, которые давал свет: от естественного, солнечного, до электрического. На тему использования света в этом фильме можно было бы написать отдельную работу, но мы ограничимся лишь указанием на некоторые приёмы, вызывающие гипотический эффект.

Так, например, в сцене в концентрационном лагере, когда Исхак Штерн уходит обратно в барак, свет прожектора светит на нас изнутри лагеря настолько ярко, что в какой-то момент у нас возникает непроизвольное желание заслониться от него (илл. 14). И уже потом, анализируя, мы понимаем, что перед нами аллегория мученичества и райского света, ожидающего праведников в конце пути.



Илл. 14

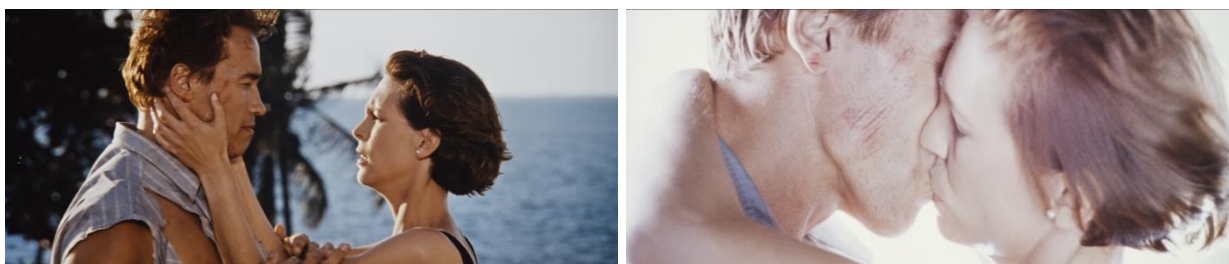
Ещё больший эффект оказывает солнечный свет, который гораздо ярче и естественнее электрического, и за счёт этой естественности гораздо эффективнее создаёт гаптическое пространство. Приведём несколько примеров. На илл. 15 показан свет солнца, которое светит нам прямо в глаза в тот момент, когда мы наблюдаем главных героев фильма «Титаник» со спины, как бы обнаруживая наше присутствие в самом фильме.



Илл. 15

Дополнительным эффектом является проявление силуэтов на фоне солнечного света, их волосы и одежда становятся под влиянием падающего на них света осязаемыми. Мы продолжаем смотреть и воспринимать

происходящее на экране оптически, но яркие лучи заходящего солнца заставляют нас забыть о том, что мы всего лишь смотрим фильм: мы почти ощущаем дуновение ветра, слышим шум волн и жмуримся от ярких лучей заходящего солнца. Обычно яркий свет в таких случаях служит дополнением к другим элементам и приёмам гаптической визуальности. Так, например, в «Правдивой лжи» (1994, реж. Джеймс Кэмерон) яркий свет от взрыва ядерной бомбы подчёркивает чувства, которые также обозначены с помощью образа прикосновения к телу: свет усиливает ощущения, возникающие от использования тактильных образов (илл. 16).



Илл. 16

В некоторых случаях свет солнца представлен ещё более ярким, например в фильме «Воздушная тюрьма» (1997, реж. Саймон Уэст), при этом сцена с выкапыванием самолёта даётся нам в ракурсе снизу, что также значимо для создания гаптического пространства (илл. 17).



Илл. 17

Может быть использован в тех же целях создания гаптического также и обратный приём, когда изображение намеренно затемняется, света

становится меньше, и нам приходится вглядываться, что заставляет испытывать ощущения сходные с теми, которые испытывает человек, оказавшийся в тёмной комнате. Такой приём характерен для жанров триллера и хоррора. Так, например, в «Молчании ягнят» в сцене убийства Буффало Билла мы видим затемнение – убийца выключает свет. Какое-то освещение, конечно, присутствует, но оно настолько незначительное, что мы испытываем необходимость всматриваться и прислушиваться (илл. 18). При этом из темноты на нас смотрит главный злодей, и фактически какое-то время мы видим его глазами (он смотрит на героиню через очки ночного видения). Искажение изображения относится уже к следующему типу визуальных приёмов, создающих гаптическое пространство, здесь оно органично соединено с затемнением.



Илл. 18

Этот же приём использован в фильме «На гребне волны» (1991, реж. Кэтрин Бигелоу), где показывается ночное катание героев на серфе, но здесь затемнение имеет уже другую функцию: сцена катания предшествует интимной сцене между главными героями, и таким образом подготавливает её восприятие, заранее создавая гаптическое пространство для неё (илл. 19).

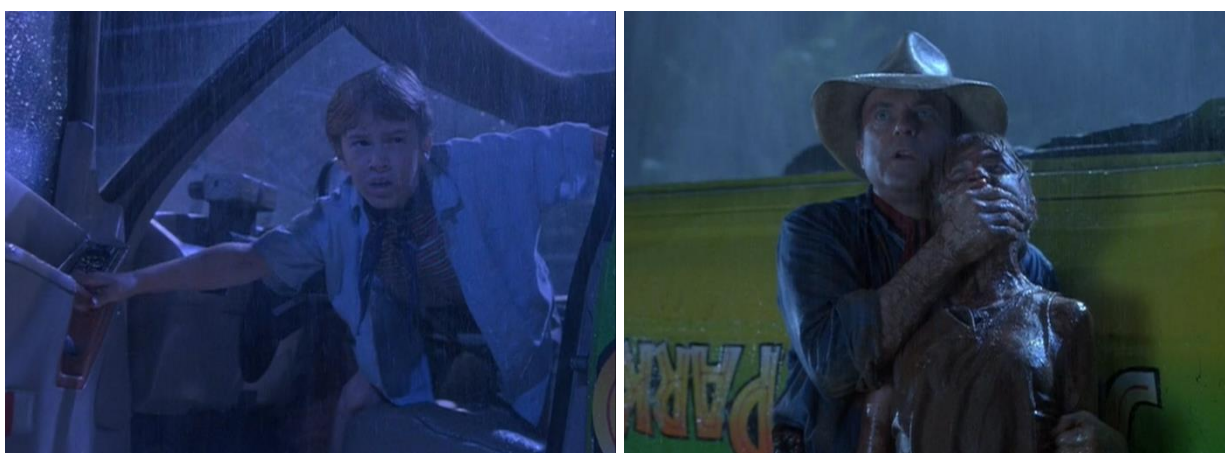


Илл. 19



### 2.3. Искажение изображения

Искажение изображения призвано заменить оптическое восприятие на гаптическое, что достигается посредством намеренного уничтожения дистанции между образом и зрителем. Для этого, например, между предметом, на который мы смотрим, и нами может внезапно появиться какой-то посторонний элемент (дождь, грязь, трава, листья), и если нам автоматически захочется убрать этот предмет рукой, значит, эффект достигнут: «мешающий» зрению объект заставил нас почувствовать и воспринять кино гаптически. Самым распространённым гаптическим приёмом такого рода является дождь. В 90-е гг. дождь в кино приобрёл особенную популярность (что, как нам кажется, связано именно с возросшим интересом к гаптическим эффектам). Одним из режиссёров, часто использующих образ дождя как гаптический приём, был Стивен Спилберг. Так, например, в «Парке юрского периода» дождь начинается именно тогда, когда динозавры вырываются на свободу. Дождь делает объекты более объёмными, и таким образом пространство фильма становится гаптическим. Кроме того, дождь позволяет создавать грязь, которая в свою очередь также служит элементом, подчёркивающим объём, и вызывающим сенсорные ощущения (илл. 20).



Илл. 20

Ещё более эффективно оказывается использование дождя для создания гаптического пространства в фильме «Спасти рядового Райана» (1998, реж. Стивен Спилберг), где в одной из сцен капли дождя падают на камеру

так, как если бы они попадали нам в глаза, и в результате этого (а также соответствующего ракурса камеры) создаётся невероятное ощущение вовлеченности в происходящее (илл. 21).



Илл. 21

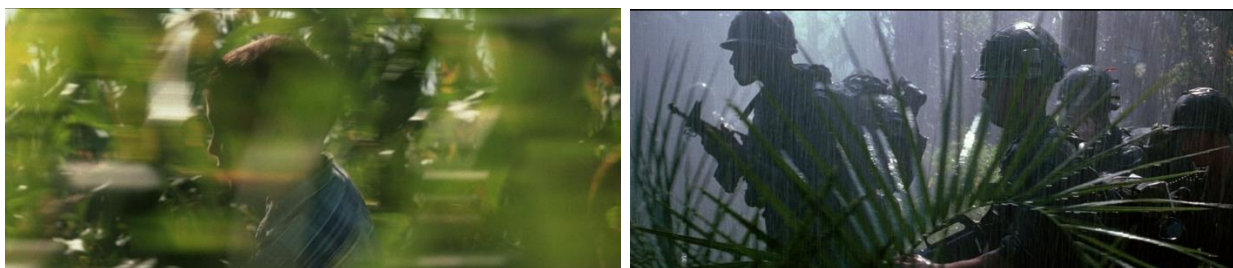
Вместо дождя также может использоваться любая жидкость, например, жидкость из лужи. Для достижения максимального эффекта капли должны попасть на камеру, как если бы они попали нам в глаза или на очки, и нам захотелось бы их протереть. Яркий пример использования этого приёма мы встречаем в «Терминаторе 2» (1991, реж. Джеймс Кэмерон), когда Джон проезжает на мотоцикле по луже, убегая от T-1000 (илл. 22).



Илл. 22

Также такими посторонними элементами может быть трава, кусты и вообще различная растительность, заслоняющая от нас объект, на который мы смотрим. Так в «Форресте Гампе» (1994, реж. Роберт Земекис) мы находим две сцены, которые, очевидно, связаны друг с другом по смыслу: в

первой мальчик Форрест бежит по кукурузному полю, во второй уже будучи взрослым он идёт вместе со своим отрядом по вьетнамским джунглям, при этом во втором случае гаптический эффект усиливает дождь (илл. 23).



Илл. 23

Также мешать зрению и таким образом создавать гаптический эффект могут любые посторонние предметы, попадающие в кадр и заставляющие нас ощутить дискомфорт, связанный с невозможностью только смотреть на происходящее, но ещё и ощущать, как в фильме «Маска»<sup>41</sup> (1994, реж. Чак Рассел) (Илл. 24). Гаптический эффект здесь усиливается и за счёт мокрых следов и промокшей одежды Стенли Ипкиса, а также затемнения, которое здесь присутствует.



Илл. 24

Чаще всего такими посторонними предметами являются всё же естественные явления, такие как дым или пар, как например, в «Титанике», где пар скрывает от нас главных героев (илл. 25).

---

<sup>41</sup> На чувственные образы и внимание постановщиков к гаптической стороне в этом фильме обращает особое внимание В. Собчак: Sobchak V. Carnal Thoughts. P. 46.



Илл. 25

В том же фильме есть знаменитые кадры с ладонью руки, которая скользит по запотевшему стеклу машины. Здесь мы видим пример комбинированного использования различных визуальных приёмов, направленных на создание гаптического эффекта: поверхность, отделяющая нас от предмета созерцания, образ прикосновения к этой поверхности и влага, выступившая на запотевшем стекле (илл. 26). Странное ощущение, которое мы испытываем, глядя на эти кадры, связано с тем, что мы находимся по эту сторону стекла машины, хотя и благодаря гаптическому эффекту, в пространстве самого фильма (поэтому оптическое здесь сохраняется в виде дистанции, но эта дистанция существует «внутри» фильма).



Илл. 26

Также размытость может возникать в результате динамичности сцены, и в этом случае необходимо учитывать не только отдельные кадры, но прежде всего всю сцену целиком. Так, например, в фильме «На гребне волны» в сцене катания на серфе мы видим мастерское использование как океанских капель и волн, так и размытости в результате движения (илл. 27).



Илл. 27

Ещё большую размытость мы встречаем в фильме «Спасти рядового Райана», где помимо всего прочего использовались также специальные объективы времён второй мировой войны, чтобы передать дух времени и погрузить нас в атмосферу фильма. В этом отношении сцена высадки в Нормандии представляет собой беспрецедентное сочетание приёмов гаптической визуальности (что было отмечено кинокритиками<sup>42</sup>). В этой сцене использовались практически все из перечисленных нами приёмы для создания гаптического эффекта, размытость изображения встречается практически на протяжении всей сцены (илл. 28).



Илл. 28

Наконец, могут быть намеренно наложены специальные фильтры, создающие эффект зернистости изображения. Очень часто такие фильтры рассчитаны на просмотр в кинотеатре, и на экране телевизора или компьютера они выглядят иначе. В этом отношении представляет интерес проблема вида поверхности, на которой «происходит» фильм, но эта тема, тем не менее, находится за пределами нашего исследования. Ярким примером использования зернистости является сцена в «Терминаторе 2», в

---

<sup>42</sup> Williams D. Flashback: Saving Private Ryan (1998) // American Cinematographer. 2017. URL: <https://theasc.com/articles/saving-private-ryan-the-last-great-war> (12.01.2023)

которой Сара Коннор после кошмарного сна уезжает менять судьбы мира, а её сын Джон не успевает её остановить. В кадрах, где Джон стоит в отчаянии в сумерках, были использованы специальные фильтры для создания соответствующего ощущения, будто перед нами старинная плохо проявившаяся фотография (илл. 29).



Илл. 29

Вообще говоря, любое искажение экранного пространства может вызвать соответствующий эффект. Напоследок приведём пример сцены из «Каспера», в которой постановщикам нужно было показать удивление детей, увидевших привидение, для чего был использован специальный эффект, имитирующий отражение картинки на закруглённой и растягивающейся по краям поверхности (илл. 30).

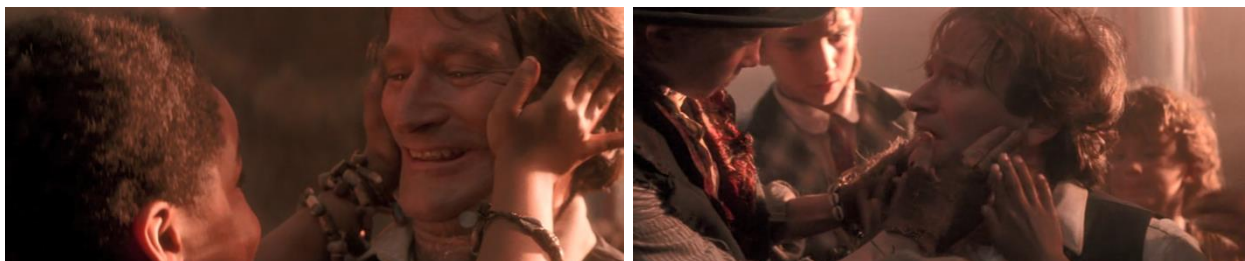


Илл. 30

В результате такого искажения перспективы достигается гаптический эффект: мы оказываемся в пространстве самого фильма, и удивлённые дети смотрят непосредственно на нас.

#### 2.4. Тактильные образы

Наиболее значимыми с точки зрения теории субверсивного тела являются, конечно, тактильные образы, поскольку отождествляя себя с тем или иным персонажем, мы продолжаем находиться в оптической парадигме до тех пор, пока этот персонаж не прикоснется к кому-либо (и мы вместе с ним). Именно это и вызывает сенсорные ощущения. Если герой прикасается к кому-то, мы ощущаем это прикосновение. Прикосновение как бы являет нам персонажа, делает его по-настоящему зримым. Обыгрывание этой темы мы встречаем в двух фильмах начала 1990-х. В «Капитане Крюке» постаревшего Питера Пена дети узнают только после того, как прикасаются к его лицу, одного зрения им для этого оказывается недостаточно (илл. 31). Вместе с ними и мы удостоверяемся в том, что Питер Пен настоящий.



Илл. 31

Другим ярким примером является уже упоминавшийся фильм «Привидение», в котором герой Патрика Суэзи умирает и становится невидимым призраком. Однако по ходу фильма мы, как зрители, постепенно вместе с главным героем переживаем ступень за ступенью погружение в реальность, и получаем возможность прикоснуться к ней. Как и Сэм Уит для окружающих людей, мы долгое время остаёмся не видимыми для персонажей фильма, но постепенно эта ситуация меняется. Сначала призрак Уита ощущает кошка, затем его слышит Ода Мэй Браун, и, наконец, посредством инкарнации мы вместе с Уитом получаем возможность гаптически прикоснуться к Молли и даже обнять её (илл. 32). Таким образом, постановщики фильма сознательно поставили проблему незримости зрителя, которая является основным свойством репрезентации. Посредством

гаптического эффекта мы получаем возможность воплотиться в того или иного персонажа и пережить то же, что переживает он, в том числе различные сенсорные ощущения. В этом отношении фильм «Привидение» представляет собой уникальный опыт гаптического восприятия кино.



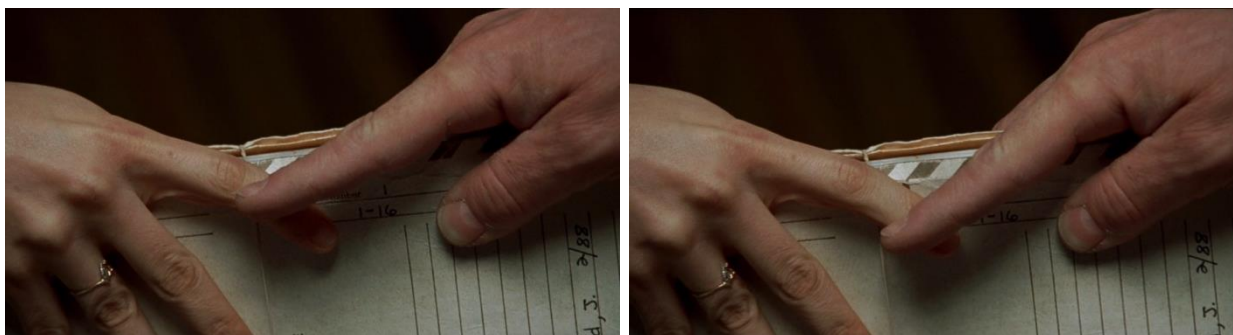
Илл. 32

Тактильных образов много, но все их можно разделить на виды в зависимости от тех эмоций, которые они призваны вызывать. Как правило, речь идёт о любви, влечении, страхе или власти. По форме прикосновения можно разделить на прикосновение рук, прикосновение руки к телу, объятия и поцелуи. Каждый из этих образов имеет свои функции в рамках визуального языка. Каждый вид образа прикосновения функционирует по-своему, и очень часто его значение для сенсорного восприятия определяется сюжетом и предшествующими событиями.

В «Молчании ягнят» Кларисса и Ганнибал Лектор практически всё время взаимодействуют друг с другом только через зрение и речь, что отдельно подчёркивается сохранением постоянной дистанции между ними, несмотря на тонкую психологическую игру, которую ведёт Лектор. Однако в сцене, где они обмениваются документами, Лектору удаётся дотронуться



пальцем до пальца Клариссы, и эта сцена вызывает у нас определённые сенсорные ощущения. Мы почти чувствуем своим собственным пальцем это прикосновение (илл. 33).



Илл. 33

В «Списке Шиндлера» применяется параллельный монтаж с двумя сценами прикосновения, чтобы показать контраст между прикосновением власти и прикосновением любви (илл. 34). При этом в первом случае мы испытываем страх, а во втором удовольствие. Сцены подаются в сравнении для того, чтобы усилить эффект от сцены насилия, которое совершает Гёт над Хеленой<sup>43</sup>.



Илл. 34

Особую роль играют объятия, которые подчёркивают, как правило, либо мелодраматический момент, либо эротический. Приведём для сравнения соответственно два кадра из фильма «Форрест Гамп»: в одном мы видим, как Форреста обнимает его мама на фоне озера (образа памяти), в другом он

<sup>43</sup> Про репрезентацию телесности и связанное с этим чувство страха, возникающее при просмотре триллеров, см.: Козлова С.С. Динамика телесности и статичные модели пространства в драматургии триллера // Вестник ВГИК. 2017. №1(31). С. 50-59.

встречает свою возлюбленную Дженни (илл. 35). Мы видим, что чувственное работает в обоих случаях, но по-разному.



Илл. 35

На этом различии основана знаменитая сцена из «Красоты по-американски», в которой полковник Фиттс обнимает и целует Лестера (илл. 36). Лестер обнимает Фиттса без какого-либо эротического подтекста, подобно тому, как отец обнимает сына, тогда как Фиттс, вовлекаясь в какую-то психологическую игру, спровоцированную его же фантазиями об отношениях его сына и Лестера, проявляет знаки сексуального влечения через прикосновение, и напряжение и неловкость этой сцены передаётся моментально и нам.



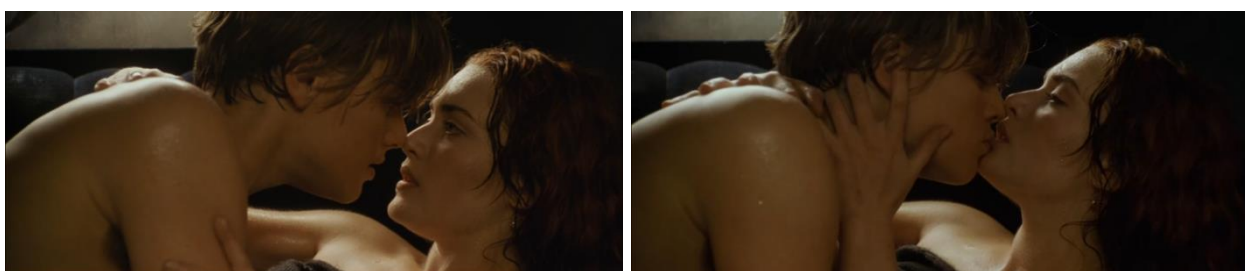
Илл. 36

Вообще образ поцелуя при определённой репрезентации вызывает сильный гаптический эффект. Как правило, он создаёт эротическую атмосферу, но может быть, конечно, и вполне невинным, как в сцене поцелуя Питером Венди из «Капитана Крюка» (1991, реж. Стивен Спилберг), где гаптический эффект также подчёркивается светом, на фоне которого выделяются силуэты героев, но без эротизма (илл. 37).



Илл. 37

Эротические прикосновения являются наиболее сложным образом, потому что такой образ требует наличия различных дополнительных элементов. Так, например, в эротической сцене из «Титаника» поцелуй дополняется тем, что главные герои все в поту, они усиленно дышат, их волосы мокрые и спутались, на них особым образом падает свет, и мы почти физически ощущаем, как им жарко. В контексте того, что только что между ними было, поцелуй становится особенно сильным образом (илл. 38).



Илл. 38

Однако нагое тело далеко не всегда может обозначать эротическое. Как верно замечает О.С. Якушенкова<sup>44</sup>, оно может также нести в себе угрозу потери элементарной защиты в виде одежды, подверженности пытки и т.п.

<sup>44</sup> Якушенкова О.С. Ужас нагого тела: голая правда хоррор-фильма // Corpus Mundi. 2022. №1. С. 155-156. См. также: Hanich J. Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers: The Aesthetic Paradox of Pleasurable Fear. London, New York: Routledge, 2010.

Примером такого рода репрезентации тела может служить сцена в фильме «Скалолаз» (1993, реж. Ренни Харлин), где героя Сталлоне преступники заставляют снять куртку на заснеженной горной вершине зимой в метель. Мы ощущаем вместе с ним незащищённость и холод, хотя тело обнажено лишь частично (илл. 39). Мы чувствуем холод, когда герой Сталлоне в одной футболке карабкается по холодной скале и особенно когда он прикасается к снегу.



Илл. 39

В подобном контексте прикосновения к телу могут таить угрозу, в том числе угрозу насилия, как это показано в уже упоминавшейся сцене из «Списка Шиндлера» (илл. 40).



Илл. 40

## 2.5. Расположение камеры

Обычное расположение камеры привязывается к определённой точке зрения (как правило, это точка зрения стороннего наблюдателя, т.е. зрителя). Но часто для погружения в атмосферу фильма используется и отождествление камеры с точкой зрения, и тогда мы оказываемся как бы внутри фильма. Классическим примером здесь может служить кадр из

фильма «Парк юрского периода», в котором тираннозавр ломает верхнее стекло автомобиля, и мы видим происходящее со стороны Лекси и Тимми (илл. 41). При этом оператор неоднократно подчёркивает зыбкость границы, которую мы условно называем экраном: в указанной сцене эта граница разрушается (характерно, что при этом используется ряд других гаптических приёмов: дождь, грязь и ближний план).



Илл. 41

Часто при тесном взаимодействии между персонажами нам показывают их точки зрения друг на друга. Так, например, в «Титанике» в сцене танца Джека и Роуз (илл. 42) мы видим ритмическое чередование соответствующих кадров с усилением эмоции, которая невольно передаётся и нам (порой вызывая головокружение от просмотра этой сцены).



Илл. 42

При передаче точки зрения персонажа усиление эффекта достигается через необычный ракурс, например, снизу или сверху. Примером может служить сцена из «Молчания ягнят», где агент Старлинг находит в колодце похищенную девушку и они смотрят друг на друга (илл. 43).



Илл. 43

Точка зрения снизу при этом создаёт гораздо больший гаптический эффект, чем сверху, поскольку последняя ассоциируется с позицией наблюдателя. Достаточно привести в пример два кадра с ракурсами снизу, где мы видим подошву ботинок главных героев, из фильма «Парк юрского периода», чтобы почувствовать гаптический эффект (илл. 44). При этом в первом случае гаптическое усиливается за счёт яркого света, тогда как во втором в результате затемнения и использования подошвы ботинка в качестве элемента, мешающего зрению.



Илл. 44

Ещё более необычными являются ракурсы, когда мы смотрим не просто снизу, а из-под воды. Вода в целом является гаптическим образом, а функционирующая как пространство, она искажает изображение и тем

самым создаёт эффект гаптического. Так, например, в фильме «На гребне волны» мы оказываемся под водой и смотрим оттуда вверх (илл. 45).



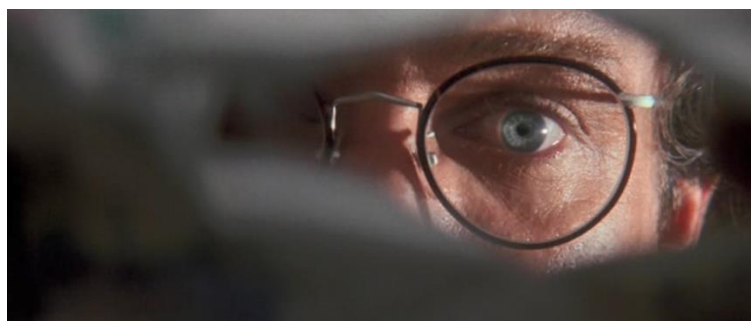
Илл. 45

Ещё более сильный эффект оказывает подобный приём в фильме «Титаник», когда мы смотрим на постаревшую Роуз с точки зрения рисунка из-под воды (что физически невозможно, но что тем не менее вызывает соответствующий эффект) (илл. 46). Дополнительными элементами гаптического пространства здесь является свет, который просвечивает волосы, фактура кожи, а также ближний план.



Илл. 46

Наконец, мы можем смотреть на персонажа через какие-то узкие пространства, например, через дыру или щель, каковой образ с одной стороны, будет уменьшать оптическое пространство, с другой стороны – усиливать наше внимание к тому, что нам всё же удаётся увидеть, как это можно видеть на примере фильма «Капитан Крюк» (илл. 47).



Илл. 47

Подобный приём, усиливающий впечатление, мы наблюдаем и в фильме «Смерть ей к лицу» (1991, реж. Роберт Земекис), когда бессмертная героиня Голди Хоун оказывается продырявленной, и мы смотрим на остальных героев сквозь эту дыру. Гаптическое подчёркивается водой, вытекающей из этой дыры (до этого героиня лежала в бассейне) (илл. 48).



Илл. 48

Как правило, ракурсы, погружающие нас в пространство фильма, всё же играют служебную роль и не используются сами по себе для создания гаптического. К ним обязательно прилагаются ещё какие-либо элементы, обычно связанные с искажением изображения, игрой света или элементами вроде воды или дождя.

## 2.6. Изображение элементов телесных выделений

Изображение различных телесных выделений на экране (таких, как кровь, пот или слёзы) не только является инструментом для создания эффекта реалистичности происходящего, но и вызывает определённые ощущения сенсорного характера у зрителя. Например, кровь, которая часто используется в боевиках и фильмах про войну, вызывает ощущение боли, отвращения, страха и т.п. Яркий пример мы находим в фильме «Спасти рядового Райана», где в одной из сцен умирает один из главных героев, и мы видим, как друзья пытаются его спасти, и здесь прикосновение соединяется с образом крови, которая буквально заливает всё вокруг (илл. 49). Множество рук пытаются удержать потоки крови, мы едва ли не ощущаем, что и сами среди остальных пытаемся удержать своей рукой кровь, льющуюся из его ран, настолько сильным оказывает гаптический эффект в этой сцене.





Илл. 49

Кровь также может служить индикатором, который определяет движение сюжета, и посредством этого также может вовлекать нас в пространство фильма. Так, в фильме «Смерть ей к лицу» Хелен Шарп, видя, как Мадлен уводит у неё из-под носа жениха, так сильно сжимает платок, что появляется кровь (илл. 50).



Илл. 50

Ещё большую сюжетную роль кровь играет в «Молчании ягнят». В одной из сцен мы оказываемся замкнуты в пространстве лифта, и тут видим, как капли крови капают на белую простыню, которой накрыт якобы раненый офицер полиции (илл. 51). Мы ещё не знаем, что это означает, но уже начинаем подозревать, что всё не так, как нам кажется.



Илл. 51

Помимо крови также могут использоваться пот и вообще любые жидкости, собирающиеся в виде капель на поверхности кожи. Такие образы появляются в качестве индикаторов эмоциональных сцен и часто носят эротический подтекст, как например, сцена в «Красоте по-американски», где Лестер после тренировки весь в поту, и это возбуждает Анджелу и она к нему прикасается (илл. 52). Таким образом, здесь комбинируется несколько элементов (подобно тому, как это было в упоминавшейся сцене из фильма «Титаник», илл. 38).



Илл. 52

Если пот обычно подчёркивает эротическую атмосферу, то слёзы свойственны мелодраматическому повествованию. Так, например, в фантастической драме «Привидение» слёзы усиливают и так довольно мощный драматический эффект, вызванный способностью увидеть бесплотное привидение своего возлюбленного, который теперь уходит от неё навсегда (илл. 53).



Илл. 53

Наконец, используются также другие жидкости, например, слюни. В «Молчании ягнят» мы встречаемся с очень смелым для массового кинематографа образом спермы (которую бросает в лицо Клариссе один из

заклоченных психиатрической лечебницы), что вызывает у зрителя соответствующие эмоции (илл. 54).



Илл. 54

Мастерски использует образ слюны в «Титанике» Джеймс Кэмерон. Когда Джек учит Роуз плевать «по-мужски», внезапно подходит мама Роуз со своими спутницами, и Джеку приходится сглотнуть слюну (илл. 55), при этом часть слюны всё ещё остаётся у него на подбородке (и тот факт, что мы это видим, а он ещё нет, добавляет эффектности этой сцене). Мы практически машинально сами сглатываем слюну и переживаем тот же дискомфорт, что и главный герой.



Илл. 55

Таким образом, любые элементы, связанные с кожей, могут играть роль в построении гаптического пространства, особенно в комбинации со световой игрой и использованием тактильных образов.

## 2.7. Образы памяти

Реже всего в массовом кино 1990-х используются так называемые образы памяти. Сами по себе образы памяти восходят к определённым архетипам: воде, деревьям, траве, старому дому, чёрно-белым фотографиям и т.п. Их часто использовали режиссёры, исследовавшие историческую память

(например, А. Тарковский или Т. Ангелопулос). В массовом кино они используются как элементы драматургии и довольно редко в качестве гаптических приёмов. В качестве исторической памяти такие образы используются в исторических драмах: например, в «Списке Шиндлера» нам показывают множество фотографий из чемоданов людей, отправленных в лагерь на верную смерть (илл. 56).



Илл. 56

Такую же функцию исторической памяти играют кадры из фильма «Титаник», где показывают вещи пассажиров внутри затонувшего корабля (илл. 57). И вода, и песок играют также гаптическую роль (а также соответствующее освещение). Мы фактически ощущаем, что можем прикоснуться к прошлому, настолько стирается граница между зрителем и образом.



Илл. 57

В целом же, как правило, образы памяти в голливудском кино служат для того, чтобы мы вместе с персонажем вспомнили его прошлое. Например, в «Форресте Гампе» завершающая сцена с могилой жены Форреста и огромным деревом, вокруг которого и на котором они столько провели

времени, начиная с детства (илл. 58), заставляет нас задуматься. Мы почти ощущаем вечерний ветер и лучи заходящего солнца, просвечивающего сквозь ветви соседнего дерева.



Илл. 58

## Заключение

Итак, мы выявили и классифицировали различные визуальные приёмы, использовавшиеся в американском кино 1990-х для создания гаптического эффекта. Мы привели примеры каждого из них и кратко описали механизм работы гаптической визуальности. В ходе проведённого исследования мы пришли к следующим выводам.

Во-первых, теория гаптического кино, сформулированная Н. Бёрч, В. Собчак и Л. Маркс, имеет под собой фактические основания: собранный в нашей работе материал действительно позволяет говорить об особом рода визуальности: гаптической.

Во-вторых, приёмы гаптической визуальности работают практически всегда в комбинации с различными другими приёмами сенсорного восприятия. Иначе говоря, выделение тех или иных приёмов носит искусственный характер: внутри фильма они начинают работать как гаптические только в контексте целого и в прямой зависимости от реакции на них зрителя.

В целом говорим ли мы о гаптических эффектах или, следуя терминологии Н. Бёрча, о гаптическом пространстве фильма, в основе киноискусства лежит идея не только зрительного, но и сенсорного восприятия происходящего на экране. Кино не только являет нечто, но и увлекает зрителя в свой мир. В американском кинематографе 1990-х гг. мы наблюдаем активное использование различных визуальных приёмов, вызывающих гаптические эффекты. Одни режиссёры (например, С. Спилберг или К. Бигелу) используют их чаще, чем другие, однако все в той или иной мере при необходимости вовлечь зрителя в атмосферу фильма, обращались к гаптической визуальности. Мы считаем, что гаптическое лежит в основании кинематографа как искусства.

## Фильмография

1. «Виртуозность» (реж. Бретт Леонард, 1995)
2. «Воздушная тюрьма» (реж. Саймон Уэст, 1997)
3. «Капитан Крюк» (реж. Стивен Спилберг, 1991)
4. «Каспер» (реж. Брэд Силберлинг, 1995)
5. «Красота по-американски» (реж. Сэм Мэндес, 1999)
6. «Маска» (реж. Чак Рассел, 1994)
7. «Молчание ягнят» (реж. Джонатан Демми, 1991)
8. «На гребне волны» (реж. Кэтрин Бигелоу, 1991)
9. «Парк юрского периода» (реж. Стивен Спилберг, 1993)
10. «Правдивая ложь» (реж. Джеймс Кэмерон, 1994)
11. «Призрак» (реж. Джерри Цукер, 1990)
12. «Скалолаз» (реж. Ренни Харлин, 1993)
13. «Смерть ей к лицу» (реж. Роберт Земекис, 1991)
14. «Спаси рядового Райана» (реж. Стивен Спилберг, 1998)
15. «Список Шиндлера» (реж. Стивен Спилберг, 1993)
16. «Странные дни» (реж. Кэтрин Бигелоу, 1995)
17. «Терминатор 2. Судный день» (реж. Джеймс Кэмерон, 1991)
18. «Титаник» (реж. Джеймс Кэмерон, 1997)
19. «Форрест Гамп» (реж. Роберт Земекис, 1994)

## Библиография

1. Базен А. Что такое кино: М.: Искусство, 1972. 384 с.
2. Беньямин В. Производство искусства в эпоху его технической воспроизводимости. М.: «Медиум», 1996.
3. Бергсон А. Творческая эволюция. М.: Канон, 2001. 384 с.
4. Вёльфлин Г. Основные понятия истории искусств. СПб.: Мифрил, 1994.
5. Делёз Ж. Кино. М.: Ад Маргинем Пресс, 2013. 560 с.
6. Журавлёва Ю.В. К возможной онтологии кино: феноменология тела М. Мерло-Понти // Вестник ПНИПУ. Культура. История. Философия. Право. 2018. №4. С. 85-94.
7. Козлова С.С. Динамика телесности и статичные модели пространства в драматургии триллера // Вестник ВГИК. 2017. №1(31). С. 50-59.
8. Кузнецов Д. Язык кино. М., 2020.
9. Мерло-Понти М. Око и дух // Эстетика и теория искусства XX века. Хрестоматия. Отв. Ред. Н.А. Хренов, А.С. Мигунов. М.: Прогресс-Традиция, 2007. С. 111-122.
10. Сартр Ж.-П. Воображаемое. Феноменологическая психология восприятия. СПб.: Наука, 2001. 319 с.
11. Уиддис Э. Фактура: поверхность и глубина в кинодекорационном искусстве раннего советского кино. Пер. с англ. Натальи Рябчиковой // Киноведческие записки. 2011-2012. №99. С. 35-59.
12. Шкловский В. О законах кино // Новое литературное обозрения. 2014. 4 ([https://www.nlobooks.ru/magazines/novoe\\_literaturnoe\\_obozrenie/128\\_nlo\\_4\\_2014/article/11027/](https://www.nlobooks.ru/magazines/novoe_literaturnoe_obozrenie/128_nlo_4_2014/article/11027/)).
13. Эльзессер Т., Хагенер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. СПб.: Сеанс, 2016. 440 с.
14. Якушенкова О.С. Ужас нагого тела: голая правда хоррор-фильма // Corpus Mundi. 2022. №1. С. 123-159.



15. Ямпольский М. Язык – тело – случай. Кинематограф в поисках смысла. М.: НЛО, 2004.
16. Barker J. The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience. Berkeley: University of California Press, 2009.
17. Burch N. Life to Those Shadows. Berkeley: University of California Press, 1990.
18. Hanich J. Cinematic Emotion in Horror Films and Trillers: The Aesthetic Paradox of Pleasurable Fear. London, New York: Routledge, 2010.
19. Lain L. Feeling Cinema: Emotional Dynamics in Film Studies. New York: Continuum, 2011.
20. Lant A. Haptical Cinema // October, 1995. №74. P. 45-73.
21. Marks L.U. The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses. Durham, N.C.: Duke University Press, 2000.
22. Marks L.U. Touch: sensuous theory and multisensory media. Minneapolis/London: University of Minnesota Press, 2002.
23. Merleau-Ponty M. Le visible et l'invisible. Paris: Gallimard, 1964.
24. Merleau-Ponty M. Phenomenology of Perception. Trans. by C. Smith. London, NY: Routledge Classics, 2002.
25. Mitchell W.J.T. The Picture Theory. Chicago: University of Chicago Press, 1995.
26. Riegl A. Late Roman Art Industry. Translated by Rolf Winkes. Rome: G. Bretschneider, 1985.
27. Sobchak V. The Address of the Eye: A Phenomenology and Film Experience. Princeton, NJ.: Princeton University Press, 1992.
28. Sobchak V. Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 2004.
29. Williams D. Flashback: Saving Private Ryan (1998) // American Cinematographer. 2017. URL: <https://theasc.com/articles/saving-private-ryan-the-last-great-war> (12.01.2023)

30. Williams L. Film Bodies: Gender, Genre, and Excess // Film Quarterly 44. 1991. Summer. 4. P. 2-13.
31. Yacavone D. Film and the Phenomenology of Art: Reappraising Merleau-Ponty on Cinema as Form, Medium, and Expression // New Literary History. 2016. Vol. 47. P. 159-186. <https://www.jstor.org/stable/24772802>