

УДК 7.071.2Грі+791.43

**Ірина Мацішина**  
(Одеса)

**«МИ НЕ ВМІЄМО БАЧИТИ, ТОМУ ЩО ЗВИКЛИ ЧИТАТИ»  
(Пітер Грінуей та візуальна революція)**

Візуальна мова сьогодні пронизана кодом. Звідси соціальний зв'язок між відправником та отримувачем інформації формується завдяки алгоритмам. І кіно не є винятком. Пітер Грінуей у своєму фільмі «Рембрандт. Я звинувачую» робить спробу розширити розуміння візуального тексту. На прикладі аналізу картини Рембрандта «Нічний дозор» режисер не лише доводить це, а й пропонує власний варіант виходу із кризи.

**Ключові слова:** візуальна революція, кінотекст, код, комунікація.

Визуальный язык сегодня пронизан кодом. По этой причине социальная связь между отправителем и получателем информации формируется на основе алгоритмов. И кино здесь не исключение. Питер Гринуэй в своем фильме «Рембрандт. Я обвиняю» делает попытку расширить понимание визуального текста. На примере анализа картины Рембрандта «Ночной дозор» режиссер нам не только доказывает это, но и предлагает свой вариант прочтения.

**Ключевые слова:** визуальная революция, кинотекст, код, коммуникация.

The visual language nowadays is pierced with code. Hence, the social link between the sender and the recipient of the information is based on algorithms. Movie is not an exception. Peter Greenaway in his film *Rembrandt. J'accuse* attempts to expand the comprehension of visual text. By way of example of the analysis of Rembrandt picture *Night Watch* the director not only proves it, but also offers his own way out version.

**Keywords:** visual revolution, film text, code, communication.

Візуальна грамотність належить до групи зорових компетенцій людини та активізує інші сенсорні переживання. Завдяки цьому людина може не тільки розрізняти й інтерпретувати видимі дії, а й розвивати власну здатність до комунікації в цілому. Канадський психолог Аллан Пайвіо зазначає, що пізнання обслуговується двома підсистемами, які дозволяють обробляти інформацію: це образ і мова. Функція подвійного кодування як візуально, так і вербально розвиває інтерпретацію як спосіб розуміння світу. Проводячи експерименти із розпізнаванням об'єктів, А. Пайвіо представляв різні пари об'єктів у вигляді слів, малюнків та «слова-малюнка». Реципієнти повинні були швидко визначити, що є більш круглим. Виявилося, що найбільше часу витрачалося на виявлення форми в парі «слово-слово» і найменше – в парі «малюнок-малюнок». Учений дійшов висновку, що розпізнавання спрощується і не спотворюється, якщо інформація надається у вигляді слова і зображення.

У. Еко і П. Пазоліні вказували на щільність кінематографічного коду, що містить у собі не подвійну структуру кодування, а потрійну – тобто коли двомірний персонаж (здатний говорити й бачити) опиняється у третьому вимірі. Кіно долає подвійне кодування, оскільки воно є аналогом реальності (П. Пазоліні). Тож П. Грінуей, будучи свідомим провокатором, надає цю реальність. Він насичує її образами й мовою, за допомогою чого відкривається інший вимір.

Поняття «візуальна грамотність» було розроблено Дж. Дебсом у 1969 році як набір візуальних компетенцій, які розвивають чуттєвий досвід людини [3, с. 232].

Дж. Хортін розуміє візуальну грамотність як об'єднання знань лінгвістики, мистецтва, психології, філософії та багато іншого. Тобто, візуальна грамотність не можлива без знання теорій розвитку суспільства. Це здатність розуміти й використовувати зображення, в тому числі здатність думати, вчитися і виражати себе з точки зору зображення [4, р. 492].

Наталія Сімбірцева зазначає, що традиційно візуальну грамотність розглядають у поєднанні трьох елементів:

- процес комунікації між об'єктом і суб'єктом сприйняття;
- особливість взаємодії елементів зорового образу із суб'єктом сприйняття;
- уміння суб'єкта адекватно сприймати і продукувати зорові образи в культуротворчій діяльності [3, с. 232].

І якщо останні два елементи досить активно розвиваються серед психологів та культурологів (Е. Гомбрих, Р. Арнхейм, Д. Бергер), то соціо-політичний аналіз візуальної комунікації створює безліч питань.

На сьогодні візуальна комунікація – одне з основних джерел передачі інформації. Розуміння і прочитання символів стало викликом системі освіти, де лінійне читання вступило в протиріччя з діагональним. Сучасне суспільство завдяки цифровому простору сформуло дві головні цінності: знання та інформація. Велике розмаїття інформаційного шуму призвело до розмиття знань, коли будь-яке лжевічення стає актуальністю дослідження.

Кіно як засіб масової комунікації не є винятком. Пройшовши шлях від кіномистецтва до засобу масової розваги, воно вимагає підготовленого глядача. І саме про це заявляє своєю роботою П. Грінуей. Нині він вважається великим провокатором. Письменник, лібреттист, куратор численних виставок, митець П. Грінуей за допомогою виражальних засобів кіно намагається не лише довести головну тезу сьогодення, а й пропонує свої шляхи розв'язання проблеми. За його словами, сучасна людина не має належної освіти, щоб розуміти кіномову. Для цього необхідно розвивати систему освіти, у якій кіно б виконувало одну з головних функцій розвитку людини. Саме тому фільм «Рембрандт. Я звинувачую!» є спробою надати майстер-клас із такої освіти.

Документальний фільм П. Грінуея «Рембрандт. Я звинувачую!» важко віднести до класичних документальних фільмів. Структура, режисура, монтаж не є зафіксованою хронологією. Фільм побудовано на відомому творі Рембрандта «Нічний дозор», що взято за основу як документ. Однак цифрове відтворення картини вже призводить до спотворення, і глядач має справу з екранною репродукцією картини. Колір, форма, освітлення на екрані не можуть замінити колір, форму та світло на картині. Приблизні форми автора, завдяки яким він закликає до візуальної освіти, стають причиною і приблизного сприйняття, а звідси сама теорія авторського розуміння «Нічного дозору» викликає суперечність і нерозуміння, і про це хотілося б поговорити більш докладно.

1) П. Грінуей починає розповідати про картину з історії Амстердама XVII ст. Він знайомить глядача з розвитком Міста, де фактично економічне і моральне право належало дванадцяти родинам, які відігравали на той час значну роль і в долі самого художника. Вказавши у своїй картині на одного з керівників місцевого мушкетерського загону, що готував підлу змову, Рембрандт став жертвою заколоту проти себе самого.

«Ми не вміємо бачити, оскільки нас привчили читати», – ось головний виклик автора фільму сучасному глядачеві. І на прикладі аналізу картини Рембрандта «Нічний дозор» П. Грінуей нам це доводить. Препаруючи кожен образ 34 героїв картини, режисер (він же – автор, ведучий та експерт) демонструє нам власне розуміння твору. Він бере убивство за головну річ і намагається підтвердити свою теорію, досліджуючи 33 + 1 загадку картини. Вказуючи на її суперечності, режисер не забуває про дійсний зміст картини, і практично завжди вона знаходиться перед очима Глядача.

2) Із точки зору уявлення візуального, фільм починається з руху панорами біля будівлі Державного музею в Амстердамі, що змінюється денним та нічним життям. Подібний прийом створює відчуття руху часу як образного розуміння швидкоплинності та знищення зрозумілих істин.

Відвідувачі музею постають перед нами в образах спостерігачів, які постійно думають. Зйомка крупним планом різних облич, які вдивляються в картину, залишає

її за спинами людей. Проте зміщення логіки кадру не збиває розуміння усього, що відбувається. Вміло розмістивши картину за спинами, режисер дає шифр до розгадки розгублених поглядів, які дивляться у центр камери. «Як завжди історія і час стирають, перебільшують, спотворюють або змінюють контекст кожного предмета або події. Особливо візуальних об'єктів, і особливо – картин», – говорить автор. Символіка минулого присутня в компонованні фрагментів кадру, і тут пряма перспектива «Нічного дозору» візуально вказує саме на минуле.

«Кіно вбоге, тому що не вміємо візуально мислити». Ця теза П. Гринуея від початку кінострічки нівелює всю його працю. Однак сама візуальна мова режисера прагне змінити оповідання за допомогою камери. Тут усе є незвичайним: кліпове відтворення переплітається із рваними доказами, історія мистецтва змішується з грою акторів.

Умовно фільм можна розділити на три складові: *автор* (який завжди присутній як головний обвинувач); *фотографія картини* (що анімується за допомогою руху і світла); *актори* (які спілкуються як всередині сцени, так і з самим автором). Принцип «картинка у картинці» дозволив режисерові вміло розбавляти усі три форми подачі візуального тексту. Композиція, колір, світлотінь зумовлюють розуміння драматургії не лише долі художника, а й драматургії самого телевізійного тексту. У фільмі немає зйомок на природі, усі акти зняті в напівтемряві й на величезній сцені. Тут стиль витриманий по всій вертикалі: простір, межі якого йдуть у ніч; актори, які розуміють, що вони знаходяться під прицілом глядача; автор, який своє оповідання різко змінює допитом героїв сюжету, періодично влітаючи в діалог костюмовані елементи.

Спосіб, яким режисер споглядає картину, ще раз переконує нас у значенні візуальної революції, яку ми не в змозі до кінця зрозуміти. Серед 16 офіцерів, 16 чоловіків, 2 жінок і одного собаки Рембрандт зумів знайти місце і для себе самого на задньому плані. Спрямовуючи погляд, що підглядає через спину на глядача, художник закликає розгадати якусь таємницю.

Відсутність емоцій у картині художника продовжується беземоційністю автора. Серед 34 загадок картини, на які вказує П. Гринуей, двадцятою загадкою є звукова доріжка. Дивно, але автор наполягає на тому, що картини вміють говорити, адже слова можна промовляти пензлем. І на тлі загального гулу присутніх найгучнішим звуком є постріл, сліди якого досить важко, але можливо прочитати на обличчях героїв, на яких відсутні будь-які емоції. Питання, поставлене на початку фільму «Хто вбив Хассельбурга?», у середині кінострічки вказує на випадковий постріл молодого юнака, який став жертвою підступної змови. Однак до кінця фільму глядач усвідомлює, що замість Хассельбурга режисер має на увазі і самого Рембрандта. Розгляд убивства Хассельбурга, який проводиться паралельно з історією знищення Рембрандта й усвідомлення причетності одних і тих самих осіб, веде до розуміння заплутаних і підступних інтриг верхівки суспільства Амстердама. «Класика завжди дозволяє зрозуміти світ, і вона впливає на наш світогляд», – фраза, промовлена на початку фільму, розуміється як запрошення прийняти авторську точку зору вже наприкінці картини.

Порівнюючи художників з іміджмейкерами, які протягом двох тисячоліть формували загальний світогляд, П. Гринуей закликає усвідомити недооцінку суспільством діяльності митців минулого через усвідомлення власної неграмотності у візуальному розумінні. І крізь власний кінотекст він демонструє кіномову як приклад візуальної мови.

**Виразальні художні засоби автора фільму.** *Панорама* використовується найчастіше тоді, коли треба показати картини. Вона тісно пов'язана з використанням великих планів, за допомогою яких автор робить акценти на певних деталях кінострічки під час своєї розповіді. Завдяки цьому режисер детальніше показує глядачеві таємні посилення, зашифровані на полотні.

*Чіткість та розмитість.* Дуже часто використовується метод накладання одного зображення на інше, тому межі зображення, що знаходиться на передньому плані, трохи розмиваються на задньому плані. Гра з чіткістю та розмитістю дозволяє автору робити необхідні акценти.

Саме для цього П. Гринуей використовує *контраст та колір*. За допомогою більш яскравих елементів кадру, вкладених у чіткий кольоровий прямокутник на тлі більш світлого кольору, автор звертає увагу на конкретні деталі, які глядачі повинні обов'язково помітити. Гра з кольором і контрастом відкриває нові грані сприйняття звичного зображення.

*Поліфонічність тексту* проявляється тоді, коли режисер використовує різні способи подачі інформації: у вигляді інтерв'ю, театральних постановок, елементів ігрового кіно, де реконструйована історія XVII ст. Незвичні комбінації поєднання непоєднуваного на одному екрані водночас ніби й не дають глядачеві можливість відволіктися від перегляду фільму і не дозволяють зосередитися на чомусь одному, аби до кінця зрозуміти ідею автора.

Приміром, в одному з епізодів одночасно можна почути гру на скрипці; жіночий голос, який називає імена зображених на полотні; голос оповідача. Використана музика переважно тривожна, із швидким та різким переходом. Також у фільмі рясно представлені епізоди з інтершумом, які зображують природний шум у музеї під час великого скупчення людей. Мета стрічки – розкрити й показати змову, таємницю, тому кожен персонаж у кінокартині має власну «партію», і для висловлення поліфонічності в картині П. Гринуей почергово демонструє персонажів та вводить їх у фільм. Сенс полягає в тому, що кожен герой – самостійний, але усі вони об'єднані спільною метою.

*Персонажі та їхні функції*. П. Гринуей виступає в образі Слідчого – він намагається розібратися у причинах зрадницького вбивства й довести причетність до нього конкретних персонажів. Рембрандт теж займається розслідуванням і водночас працює над полотном. Учні намагаються допомогти своєму вчителю у розкритті злочину. Дружина Рембрандта Саскія ван Ейленбурх виступає в ролі свідка. Жіночі персонажі найчастіше виступають у ролі очевидців, з якими веде діалог слідчий (П. Гринуей). Чоловіки в картині більш активні, вони є учасниками дії, що розгортається. Їхні ролі іноді агресивні, герої проявляють характер, злість, силу, скритність. Героїні ж переважно розважливі, спокійні (як у кадрі з вагітною) або показані в ролі «жертв», безпорадних істот. Іноді їх демонструють у сльозах або в істеричі (фрагмент із дощем), в агресивному стані.

Повертаючись до головної тези, що її висуває автор фільму «Рембрандт. Я звинувачую!», зупинимося на проблемі візуальної комунікації, яка сьогодні стає одним із вагомих засобів передачі інформації. Парадокс полягає в тому, що чим більше зображень потрапляє до сприйняття глядача (в динаміці або статично), тим більше людина залишається за межами інформаційного впливу. Сьогодні мало кого здивуєш гарними кадрами, паралельним монтажем або 3-D ефектами. За допомогою комп'ютерної графіки візуальна комунікація насичується кодом, який поступово підміняє її собою. Як у людини періоду фільму П. Гринуея все пронизане Богом і акуратно ховається за подієвими описами, так і сучасна людина комунікацію замінює кодом. Існують лише ескізи, штрихи, натяки, які відсилають нас до множинності тексту. Їх прочитання вимагає не лише знань із відсутньою структурою, про яку писав ще У. Еко, а й володіння самими алгоритмами, за допомогою яких коди розгортають текст у просторі й часі. Звідси – проблема в недопрочитанні самого фільму автора.

«Чи може кіно бути тільки масовим?» – задається питанням П. Гринуей. Адже не завжди кіно повинно звертатися до глядача через емоцію – воно ще може діяти через інтелект. Воно не повинно бути в статусі заступника (вчителя). Не лише книги та п'єси можуть бути інсайдерами візуальності.

Пропонуючи кіно на рівні емоцій, глядач не помічає його маніпулюючих ефектів. Сентименти та вилізани ситуації стають шаблоном. І глядач тут невимогливий, оскільки його бажання задовольняються за пізнаванням ним же сценарієм. Тому П. Гринуей закликає ставитися до глядача як до «інтелектуального партнера» [2, с. 120].

Телебачення зіпсувало кіно. Переклад кіно на відеоплівку, субтитри, зміна колірного коду і час, яке має іншу хронологію на екрані, призвели до втрати його сенсу.

Але інший синтаксис став викликом кіно на великому екрані, який згодом потрапляє на телеекран. Народжується нова мова, яка стає візуальною еkleктикою, композиція, колір, освітлення враховуються під час створення фільму.

Розуміння візуального образу як одиниці механізму репрезентації розширює культурологічний підхід у бік диктатури знака. Репрезентація суспільства як текст, де все структуровано знаком, з'явився новий дискурс знака, де останній стає визначальним у розвитку суспільства. Значну роль відіграють семіотика Ч. Пірса, теорія влади М. Фуко, образотворчий поворот М. Мітчелла. Останній звертається до іконоборства як до метафори, що довгий час тримала суспільство в полоні. Влада умовностей, які конструювалися за допомогою правил їх використання, була головним механізмом правління. Або ж згадаймо VII Вселенський Собор, на якому були встановлені правила зображення ікон. Правило 82, наприклад, регламентувало необхідні умови зображення (перехід від символіко-алегоричних форм до антропоморфної техніки). Воно дозволило зображати Христа в образі людини. Таким чином церква прагнула через упізнаваний образ мученика підкреслити велич Бога. Так і автор фільму П. Гринуей, закликаючи творців кіно апелювати до інтелектуального глядача, спотворює саму картину Рембрандта. Створюючи іншу форму і пропонуючи власну версію картини, режисер породжує її гіпертекст, який втрачає зв'язок із художнім твором.

1. Бергер Дж. Искусство видеть / пер. с англ. Е. Шраги. – Санкт-Петербург : Клаудберри, 2012. – 184 с.
2. Гринуэй П. Пять голландских фильмов, поставленных в воображении / П. Гринуэй // Искусство кино. – 1991. – № 8. – С. 113–129.
3. Симбирцева Н. А. Визуальное в современной культуре: к вопросу о визуальной грамотности / Н. Симбирцева // Политическая лингвистика. – 2013. – № 4 (46). – С. 230–233.
4. Braden R. A. Visual literacy / R. Braden // Handbook of research for educational communications and technology. – 1996. – P. 491–520.
5. Pettersson R. Views on Visual Literacy [Digital source] / R. Pettersson. – Mode of acces : [http://vjjc.org/vjjc2/?page\\_id=214](http://vjjc.org/vjjc2/?page_id=214).

## SUMMARY

The visual language nowadays is pierced with code. Hence, the social link between the sender and the recipient of the information is based on algorithms. Movie is not an exception. Peter Greenaway in his film *Rembrandt. J'accuse* attempts to expand the comprehension of visual text. By way of example of the analysis of Rembrandt picture *Night Watch* the director not only proves it, but also offers his own way out version.

Writer, librettist, curator of numerous exhibitions, the artist, P. Greenaway with the help of expressive means of the movie tries not only to prove the main thesis of the present day, but also offers his own solutions of problems. According to him, modern person does not have proper education to understand film language. It is therefore necessary to develop a system of education where the movie will have one of the main functions of human development.

Calling for the formation of visual education, the director is already starting to break down cultural and language structure of visual phenomenon. Because digital reproduction of the painting leads already to distortion, and the viewer is dealing with the on-screen reproduction of the painting. Color, form, light on the screen can't change the color, shape and light on the painting. The approximate forms of the author, through which he calls for visual education lead to an approximate perception, and hence, the theory of the author's understanding of *Night Watch* causes contradiction and misunderstanding.

The way the author looks at the picture, once again proves the sense of a visual revolution that we are not able to understand completely. Among 16 officers, 16 men, 2 women and one dog Rembrandt managed to find a place for himself on the background. Directing the gaze, peeping at the viewer over the back, the artist calls to solve some sort of mystery.

Comprehension of the visual image, as a unit of the representation mechanism, extends and cultural-political approach towards the dictatorship of the sign power. Power of conventions, designed with the help of rules for their use, has been the main mechanism of governance. And P. Greenaway as the author of the film, calling filmmakers to appeal to an intellectual audience, distorts the actual picture of Rembrandt. Creating another form and offering his version of the painting, the filmmaker finds its hypertext losing connection with the artwork.

**Keywords:** visual revolution, film text, code, communication.