


Даниил Смолев

# ДОГМА-95

и ЛАРС ФОН ТРИЕР

О П Ы Т   а с к е з ы

 **БОМБОРА**  
ИЗДАТЕЛЬСТВО  
Москва

# СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ.....	5
<b>ГЛАВА 1. ЛАРС ФОН ТРИЕР: ГЕНИАЛЬНЫЙ ШАРЛАТАН.....</b>	<b>12</b>
Первые опыты в кино .....	13
«Трилогия Европы» .....	27
«Золотое сердце» .....	37
«США – страна возможностей».....	48
«Депрессия».....	57
<b>ГЛАВА 2. «ДОГМА-95»: ТЕОРИЯ.....</b>	<b>78</b>
Акция по спасению кинематографа .....	79
Философия движения: победы и провалы.....	89
Манифесты Триера: от исповеди к методологии .....	98
«Догма-95» и видео .....	112
<b>ГЛАВА 3. «ДОГМА-95»: ПРАКТИКА.....</b>	<b>124</b>
«Идиоты» .....	127
«Торжество» .....	137
«Итальянский для начинающих» .....	150
«Осленок Джулиэн» .....	160
Закат «Догмы».....	174

ГЛАВА 4. НАСЛЕДИЕ.....	185
Цифровое кино.....	186
Мамблкор.....	192
Постдок.....	200
Видео-арт.....	221
ГЛАВА 5. ПИСЬМА «ДОГМАТИКОВ».....	231
ПОСЛЕСЛОВИЕ.....	272
ФИЛЬМОГРАФИЯ.....	278

# ПРЕДИ- СЛОВИЕ

**О**дной из старейших и неразрешимых проблем кино остается реализм: как показать жизнь на экране такой, какая она есть, да и возможно ли это в принципе? Еще до братьев Люмьер важной фигурой в решении этого вопроса стал американец Томас Эдисон, чей кинетоскоп представлял собой громоздкий ящик с окуляром. Бросив в аппарат монетку и заглянув в глазок, зритель мог посмотреть короткие фильмы, в которых люди чихали, целовались, боксировали, танцевали. Как правило, снимались в них рядовые сотрудники Эдисона, иногда это были артисты популярных мюзик-холлов, а временами перед камерой появлялись просто известные люди — сейчас мы назвали бы их медийными персонами. Они приходили в павильон «Черная Мария», где на однородном фоне, будто в фотоателье, воспроизводили то, что лучше всего умели.

Так можно ли назвать это игрой на камеру? Конечно! А может, это была всего лишь документация того, что люди и так делали в жизни? Пожалуй, и это тоже!

Прозорливые Люмьеры, сумевшие вытащить изображение из кинетоскопа и спроецировать на большой экран, также не видели особой разницы между постановочными и непостановочными сценами. Разумеется, поезд из их самого известного фильма прибыл на вокзал Ла-Сьота строго по расписанию, а вот уже в толпе пассажиров имелись «подсадные утки» — люди, которым авторы велели вести себя естественно и по возможности не коситься в объектив. Или возьмем фильм братьев Люмьер «Выход рабочих с фабрики». Кто бы сомневался, что всей этой массовке дали команду, в какой момент открыть дверь и начать движение. И вновь перед зрителем не неуловимая правда жизни, а выстроенное представление, более-менее подготовленное к съемке.

По мере усложнения кинематографа и его языка Жорж Мельес, которого называют отцом игрового кино, не только колдовал с воспроизведением пленки, заставляя предметы исчезать и возникать из ниоткуда, размножаться, двигаться задом наперед, но и инсценировал целые исторические события, — например, снял фильм «Коронация Эдуарда VII» за день до этой самой коронации. Простейшие кинопавильоны, быстро собранные по обе стороны океана, позволили авторам больше не зависеть от капризов погоды, управлять пространством и временем, а также создавать никогда не существовавшие миры.

И даже сама природа кино оказалась двойственной: с одной стороны, съемочный аппарат послушно фиксировал мир перед объективом, а с другой — немного его искажал. Это фундаментальное противостояние между «настоящими» и «постановочными» элементами не только легло в основу дальнейшего разделения кино на виды

(игровое и неигровое), но и проявило себя в каждом жанре, в каждом направлении, в каждом отдельно взятом произведении.

Проще всего заметить это противоборство, посмотрев любой игровой фильм, снятый в 1900–1910-е годы. Вне зависимости от настроения картины — будь она смешная или трагическая, — современный зритель уверен: все актеры, появляющиеся на экране, уже ушли из жизни. Умерли и кинематографисты, стоявшие за камерой. Нет в живых даже зрителей, которые приходили смотреть картину в дни ее премьеры. Одна эта экзистенциальная предпосылка заставляет взглянуть на героев

игрового кино уже не как на артистов, а как на людей из плоти и крови — теперь они яркие выразители не только порученной роли, но и своей эпохи. Похожим образом в каждом постановочном фильме отыщется своя «документальная» подкладка — та случайно зафиксированная часть жизни, что не должна была, по замыслу авторов, чем-либо привлекать внимание публики. Дома, одежда, мебель, автомобили, животные, даже лица — все они вдруг выходят на первый план, обнажая неигровую природу кино, запертую в игровой оболочке.

А как быть с документалистикой? Ведь далеко не все авторы, подобно Эдисону, Люмьерам или Мельесу, пытались привнести в свои работы нечто искусственное

## ПРОСТЕЙ- ШИЕ КИНО- ПАВИЛЬОНЫ ПОЗВОЛИ- ЛИ АВТОРАМ СОЗДАВАТЬ НИКОГДА НЕ СУЩЕСТВО- ВАВШИЕ МИРЫ

и поддельное? Парадоксальный ответ состоит в том, что мы не найдем ни одного документалиста, запечатлевшего жизнь такой, какая она есть. Уже в тот момент, когда оператор включил камеру, он принял массу «насильственных» для реальности решений: когда начать кадр и когда закончить, с какого ракурса снять происходящее, на какой объектив, статично или в движении, со звуком или без. Но и дальше, на этапе монтажа, привередливая реальность продолжает стремительно убывать из документального фильма, что еще в конце 1920-х годов доказал советский киноавангардист Лев Кулешов. Смонтируйте крупный план актера с тарелкой супа, предложил этот новатор, и зрителю покажется, что он проголодался. Смонтируйте тот же крупный план с прекрасной девушкой, и нам покажется, что он влюблен. В этом контексте ни один документальный фильм не является запечатленной реальностью, потому что «играет» с аудиторией каждую секунду экранного времени.

Итак, не бывает на практике ни чистого игрового кино, ни чистого неигрового — это лишь полюса, пределы, в которых киноискусство эволюционирует на протяжении всей своей истории. Другое дело, что оно никогда не делает этого равномерно. В некоторые эпохи бал правит скорее Игра: зрители жаждут трюков и спецэффектов, невообразимых костюмов и грима, фантастических баталлий. В другие времена мировые кинозалы захватывает условная Правда: люди хотят видеть фильмы

**НЕ БЫВАЕТ  
НА ПРАКТИКЕ  
НИ ЧИСТО-  
ГО ИГРОВОГО  
КИНО, НИ ЧИ-  
СТОГО НЕИ-  
ГРОВОГО**

не про супергероев, монстров или тайных агентов, а про себя самих, причем снятые настолько тонко, чтобы угадать в сочетании кадров и звуков собственные невзгоды, надежды, сомнения.

К последней традиции относится и движение «Догма-95», придуманное Ларсом фон Триером и Томасом Винтербергом для того, чтобы на излете XX века вернуть кино в русло реализма. Заметим, что попыток проанализировать «догматические» правила, определить их место в реалистической традиции кино предпринималось не так уж много. Подавляющее большинство такого рода текстов было написано, когда движение еще действовало или только-только сошло на нет: его наследие оставалось максимально невнятным.

Другая проблема заключается в том, что для многих зрителей движение «Догма-95» — это всего лишь короткий этап в творчестве Ларса фон Триера, его главного участника и амбассадора. А потому, уделив этому периоду несколько абзацев, авторы монографий со спокойной душой идут дальше. Мы же поступим ровно наоборот — сначала разберемся, как, что и почему делал Ларс фон Триер вне рамок «Догмы», а потом с головой окунемся в историю киногоруппы.

Несмотря на то что современные киноведы видели не более 15 фильмов, отмеченных сертификатами группы (это такие режиссеры, как Серен Краг Якобсен, Кристиан Левринг, Жан-Марк Барр, Хармони Корин, Лоне Шерфиг и другие), общее число «догматических» лент переваливает за сотню. Можно констатировать, что после первых фильмов Триера и Винтерберга, которые произвели фурор в Каннах в 1998 году, сначала возник датский круг «Догмы», а после и мировой — к движению подключились

постановщики из других европейских стран, США, Латинской Америки, Африки, России. К сожалению, большая часть фильмов «догматического» корпуса на сегодняшний день недоступна для просмотра — ознакомиться с ними получится, лишь проведя дотошные изыскания или связавшись с режиссерами напрямую (что мы и сделали).

Поэтому уникальный материал этой книги — это небольшие интервью, которые удалось взять у некоторых «догматиков» из США, Мексики, Чили, Италии и Великобритании, чьи имена ранее не были широко известны в нашей стране. Их письма приведены в конце книги без сокращений, как в переводе, так и на языке оригинала. Они представляют собой осмысление «догматического» опыта от первого лица — и тем особенно ценны.

Наконец, получить полноценное представление о киногруппе как о явлении в истории кино невозможно без обращения к ее наследию — тем тенденциям, направлениям и течениям, которые аккумулировали философские и стилистические наработки «Догмы».

Не все они укладываются в традиционные представления о кинофильме, и в отдельной главе мы заступим на территорию современного искусства, попробовав отыскать побеги «Догмы» в таких пограничных средах, как нет-арт, мейл-арт, гипертекст, скринлайф и др. А еще, став частью большой реалистической традиции, берущей начало от люмьеровских фильмов, «Догма» не перевернула кинопроцесс с ног на голову, но оказалась одной из ступеней на пути демократизации кино — массовое удешевление съемочных аппаратов позволило делать фильмы не только на профессиональных студиях, но и дома, на собственных компьютерах. Не со съемочной группой, а в одиночку. Не показывать их в кинотеатрах,

а выкладывать в соцсетях. Развитию этой тенденции посвящена отдельная глава нашей книги.

Итак, сойдя на нет в начале 2000-х годов, перестав быть притчей во языцех, «Догма-95» продолжает влиять и на современный реалистический экран. Ее каноны мутировали, правила трансформировались, их подхватили и переосмыслили режиссеры следующего поколения. Так можно ли сказать, что «Догма» по-прежнему жива? Рискнем предположить, что да. Во всяком случае, пока жива несбыточная мечта: схватить жизнь на камеру и отразить на экране такой, какая она есть.

Глава 1

# ЛАРС ФОН ТРИЕР:

гениальный

шарлатан

# ПЕРВЫЕ ОПЫТЫ В КИНО

**Е**сли бы было нужно представить Ларса фон Триера зрителю, который не видел ни одного его фильма, то идеально подошла бы короткометражка «Профессии». В 2007 году он снял ее для киноальманаха «У каждого свое кино», куда вошли работы таких знаковых режиссеров, как братья Коэн и братья Дарденн, Алехандро Гонсалес Иньярриту и Аки Каурисмяки, Такеши Китано и Дэвид Линч. Но кто теперь вспомнит, что они там сняли, — датчанин затмил их всех.

В этом маленьком фильме показан заполненный кинозал, а на экране мелькают кадры из триеровского «Мандерлея» (сказать по правде, не лучшей его картины). С интересом наблюдает за происходящим на экране и сам режиссер. Но вот незадача — рядом расположился назойливый сосед, который постоянно донимает Триера рассказами о себе: тем оглушительным полушепотом, ко-

торый особенно невыносим в кинотеатрах.

Изрядно утомив своей болтовней, мужчина наконец задает вопрос Ларсу: «А вы чем занимаетесь?» — «Я убиваю», — отвечает режиссер. После чего он встает с кресла, достает молоток и вонзает болтуну в лоб. Следует серия жестоких ударов. Куски плоти отрываются от черепа вместе со скальпом. Наконец, тело обмякает в кресле. Ошарашенная публика постепенно успокаивается, а кино продолжается.



Существенное уведомление: имея стойкую репутацию скандалиста, нарцисса, алкоголика, нациста и женоненавистника, в убийствах своих зрителей Триер пока уличен не был — разве что метафорически. И действительно, мало кто из современных режиссеров первой величины может позволить себе отрезать своей героине клитор и посвятить это зрелище Андрею Тарковскому («Антихрист»). Снять арт-порно, снабдив его размышлениями о Боге и числах Фибоначчи («Нимфоманка»). Соткать на экране образ святой грешницы, которая, по словам автора, «протрахала себе путь на небеса» («Рассекая волны»).

Ничего удивительного, что в большинстве случаев реакция зала на эти художественные «изыски» полярна: для одних важность триеровских высказываний оправ-

дывает выбор самых радикальных, иногда шокирующих приемов и образов; другие же считают их безвкусными, вульгарными и манипулятивными — за гранью добра и зла. А вот воздержавшимся киноселенная Триера места как будто не оставляет: этого «мифмейкера» можно либо любить, либо ненавидеть, но относиться к его лентам нейтрально практически невозможно.

Работает на ультимативное «или-или» и медийное положение самого Триера, заслужившего статус живого классика, а вместе с ним приписку *Enfant terrible*. Если о соседней Швеции обыватели знают благодаря Карлсону, «ИКЕА» и Бергману, то список датских эмблем задают «Лего», сказки Андерсена и он, эпатажный Ларс. Мотивы его вызывающего поведения становились предметом не одного кинокритического расследования, но всякий раз куда-то ускользает ответ на главный вопрос: насколько осознанно Триер вляпывается во все мыслимые и немыслимые скандалы?

Ключи здесь стоит поискать в детстве режиссера, выросшего в семье, где практиковалась система свободного воспитания. Родителей он называл не иначе как Ингер и Ульф — по именам. Играли с ним крайне редко. А после совместных ужинов члены семьи расходились по отдельным комнатам — каждый был предоставлен сам себе. Спустя годы Триер вспоминал, что в детстве безумно боялся двух вещей — аппендицита и ядерной войны. Да и что значит боялся? Он пребывал в тихом ужасе. Страх этот был настолько всепоглощающим, что подолгу не давал уснуть, а потому Ларс просил маму хоть немного его успокоить — просто пообещать, что за ночь не случится ничего плохого, что он проснется не от рези внизу живота и не от ослепительных вспышек в небе (на дворе был ко-

нец 1960-х, разгар холодной войны). Но мама оставалась непреклонно верна своим принципам: «Вероятность этого очень и очень мала», — говорила не самая эмпатичная, но очень честная Ингер Хест.

Новаторская система воспитания дала неожиданные плоды — запредельную творческую свободу и запредельное количество фобий, от которых Триер страдает всю жизнь. Одна из главных — боязнь замкнутого пространства, которая не позволяет режиссеру ни путешествовать на самолетах, ни смотреть фильмы в кинотеатрах, если только он не занял место у выхода. Так что ни о каком убийстве соседа молотком не может идти речи... убивают, согласно описаниям Триера, в эти моменты, скорее, его самого.

С годами проблема перемещений по Европе худо-бедно решилась — режиссер освоил автомобиль, в котором чувствует себя куда лучше, чем на высоте. Но как быть с пробками, тоннелями, пересадками на паромы? Иной раз, не сумев перебороть свой страх, Триер просто разворачивался на полпути и отправлялся восвояси. И как тут не вспомнить безымянную героиню Шарлотты Генсбур из «Антихриста», которая никак не могла пройти по мосту в Эдеме? Или упрямого коня Жюстин из «Меланхолии»: он наотрез отказался преодолеть то же самое препят-

## НОВАТОРСКАЯ СИСТЕМА ВОСПИТАНИЯ ДАЛА НЕОЖИДАННЫЕ ПЛОДЫ — ЗАПРЕДЕЛЬНУЮ ТВОРЧЕСКУЮ СВОБОДУ И ЗАПРЕДЕЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО ФОБИЙ