

С.А. ФОКИНА (Одесса, Украина)

УДК 791.43(931/96)(Никол Э.)
ББК Щ374.3(8Ноз)6-7

МИФОЛОГИЗАЦИЯ МИРООЩУЩЕНИЯ КРИЗИСНОЙ ЭПОХИ И ЛИТЕРАТУРОЦЕНТРИЧНОСТЬ В ДИСКУРСЕ ФИЛЬМА ЭНДРЮ НИККОЛА «СИМОНА» («SIMONE»)

Аннотация. В данной статье предпринята попытка раскрыть интертекстуальный потенциал и соответствующие игровые стратегии, формирующие литературоцентрическое своеобразие фильма «Simone». В соответствии с заявленной концепцией в ходе анализа был определен ряд ключевых позиций. Выявлены в ткани кинотекста различные интертекстуальные отсылки. Осмыслены факторы виртуальной реальности и симулякрности в природе Симоны. Проанализированы проявления трикстерского и фаустианского начал в герое фильма – Викторе Тарански. Перспективы дальнейшего исследования открываются в плане изучения смыслопорождающей функции контекста – интертекста – подтекста на материале современного кинематографа.

Ключевые слова: кризисная эпоха, интертекстуальность, литературоцентричность, мифологизация, симулякр, кинотекст, виртуальность, трикстер, фаустианский дух.

В контексте современных поисков филологии и культурологии актуален взгляд на кинотекст как потенциальный интегратор реминисценций, аллюзий, символики, притчевости и философских метафор.

В данном плане существует достаточно разветвленный ряд знаковых работ о проявлении диалога различных смысловых пластов и интертекстуальности в кино. Вышеуказанным аспектом, так или иначе, занимались Р. Барт, Ю. Лотман, Вяч. Иванов, М. Ямпольский, В. Бычков, Н. Маньковская, Н. Хренов, Р. Перельштейн, С. Бежанов, Р. Пересецкий и многие другие. Часть работ обозначенных ученых была использована в ходе данного исследования в качестве теоретической базы. При этом различные интертексты, фактор мифологизации и литературоцентричности в сюжете фильма Эндрю Никкола «Simone» до сих пор не рассматривались. Такой анализ представляется перспективным и был осуществлен в рамках данной статьи.

Говоря о художественном фильме как особом типе текста, представляющем рецепцию эстетических поисков, целесообразно осмыслить проявления в нем интертекстуальности. В этом аспекте показательна мысль киноведа Р. Пересецкого, что «современный этап развития мирового кино проходит под воздействием постмодернистских идей, которые породили стойкую моду на игру стилями и цитатами» [Пересецкий 2009: 115.]. Действительно, кино вписывается в контекст сегодняшней культурной эпохи во многом благодаря различным игровым и смысловым приращениям, задаваемым на уровне интертекстуальных отсылок. Кинотекст, подобно любому тексту, выступает полем встречи различных цитат, аллюзий и реминисценций, которые в совокупности с интенциями создателя фильма порождают некое креативное полифоническое единство.

При принципиальной семиотичности и диалогическом характере интертекстуальности в целом, в исследовательских практиках в большей степени внимание обращено к её литературоцентрическому ракурсу. Ю. Кристева связывает интертекстуальность с рядом факторов: «пермутацией текстов», понятием идеологемы текста, способностью ассимилировать различные множественные коды и дискурсы, которые попадая «в интертекстуальное пространство помещаются в различные возможные контексты» [Кристева 2013: 172]. Интертекстуальность, будучи достаточно емким понятием, активизирует также уровни контекста и главное, подтекста. Благодаря этой особенности интертекстуальность становится фактором расширения рамок новеллистичности сюжета. Вышеуказанный фактор, проявившейся в специфике новеллы XX века, наследуется и современным кинематографом.

Обращаясь к интерпретации фильма Эндрю Никола «*Simone*» (2002), следует отметить диалог между новеллистичностью сюжета и интертекстуальными отсылками. Именно интертекстуальность, задающая литературоцентричность сюжету фильма, расширяет жанровые рамки, насыщая кинотекст различными смыслами. Новеллистичность сюжета «*Simone*» в свою очередь определяется непредсказуемым развитием явно анекдотической ситуации несуществования в реальности главной героини. По замечанию В.В. Бычкова, критический взгляд на процессы глобализации выявляет в качестве доминантного аспекта «в сфере искусства и эстетики – превращение реальности в универсальный имидж-симулякр» [Бычков 2012: 160]. Такая точка зрения показательна и для своеобразия художественности данного фильма. Несомненно, Симона – это симулякр. Даже имя героини прямо обыгрывает термин,

предложенный Ж. Бодрийяром, для рецепции состояния современного культурного универсума. Если постараться конкретизировать природу Симоны именно как симулякра, то она будет, по бадрийяровской классификации, соответствовать одновременно симулякрам естественным и симулятивным. Ведь Симона – с одной стороны, имитация, ориентированная на «идеальную институцию природы по образу и подобию Божию» [Бодрийяр 2015: 163]. С другой же – существование идеальной актрисы основано на «информации, моделировании, кибернетической игре» [Бодрийяр 2015: 163].

В центре сюжета два мотива: презентация миру несуществующей Симоны и изменение благодаря этому жизни её создателя – режиссера Виктора Тарански¹, чьей маской, по сути, Симона является.

Герой Аль Пачино – режиссер Виктор Тарански, находящийся в состоянии карьерного и жизненного кризиса, получает по завещанию от компьютерного гения Хэнка Алино программу «S1m0ne»² для создания образа виртуальной актрисы. Изначально Тарански не принимал потенциальную возможность замены актеров техническими голограммами, расценивая эту идею как бредовую, но дальнейшее развитие событий и его тайное желание взять реванш, доказав миру свое величие как режиссера, побуждает героя обратиться к компьютерным разработкам Алино.

Характерно, что конец XX века и особенно начало XXI столетия ознаменованы высокой активностью категории виртуальности, внедряющейся «в сферу современной художественно-эстетической культуры, а понятие “виртуальная реальность” все активнее используется в эстетической теории» [Бычков, Маньковская 2006: 33]. Для современного этапа развития кинематографа вполне закономерно использование как различных голограмм и технологий для создания отдельных образов или даже образных систем, так и обыгрывание темы виртуальной реальности. По замечанию С. Бежанова, «короткая, но бурная история применения компьютеров в кино создала настоящее чудо: зачастую происходящее на экране не вписывается в законы реального мира» [Бежанов 2005: 161]. Так диалог кино с широкими возможностями компьютерного пространства, помимо того, что способствует отдаленности от реалистичности, при этом

¹ Имя героя Виктора Тарански, видимо, отсылка к личности Романа Полански. Кроме того, заставляет вспомнить о Викторе Франкенштейне и его творении.

² Название «S1m0ne» расшифровывается как «симуляция № 1» («simulation number one»).

фактографически отражает рецепцию современности, её мифологизацию и своеобразие существования в этих рамках культуры.

В фильме Виктор Тарански становится идейным создателем Симоны, наполняя её как оболочку теми смыслами и образами, которые ему дороги, так реализуя её форму воплощения, центонную природу, манеру игры.

Симона, кроме того, что это симулякр, предстает и как центон, составленный из различных парафразов. В данном плане интересна мысль М. Ямпольского, что интертекстуальность, формируя определенный горизонт понимания, принципиально «сопровождается возникновением тайны. <...> позволяя нам хотя бы издали прикоснуться к тому невыразимому, загадочному, таинственному, что издавна составляет прелесть всякого искусства» [Ямпольский 1993: 90]. Видимо, интертекстуальная природа Симоны и определяет её притягательность и непредсказуемость как для поклонников, так и для её идейного создателя. Героиня олицетворяет некую тайну, возможно лишь мнимую, ведь она лишена подлинности. Но в то же время тот факт, что Симона недостижима вне виртуальной реальности, возможно, и распаляет желания и фантазии. Ведь стремление приблизиться к кинодиве полнится именно невозможностью осуществления, даже потенциальной, тем, что тайна Симоны не может быть разгаданной. В противном случае, чары развеются и сменятся всеобщим разочарованием и горечью от осознания обмана.

Именно воля и творческий поиск Виктора Тарански являются мостом между несуществующей Симоной и очарованными ею бесчисленными поклонниками. (В сюжете фильма в прямом смысле для встречи зрителей и коллег с виртуальной актрисой используется функция телемоста³). При этом Симона для режиссера, воплощенного на экране Аль Пачино, своеобразная маска, скрывающая его личность в конструируемом по его желанию женском облике. Характерно размышление о сути маски в исследовании о киноискусстве Р. Перельштейна, «маска <...> является символом замутненности нашего существования, символом его ложных, хотя и неизбежных движений» [Перельштейн 2012: 33]. Помимо того, что природа Симоны, несомненно, это природа симулякра, она изначально становится для героя возможностью не только победы над

³ Вымышленная боязнь людей Симоны, в подтексте заставляет вспомнить Грету Гарбо, которая на пике карьеры отдалась от людей и стремилась к одиночеству.

непониманием его режиссерских исканий (не зря его имя Виктор означает «победитель»), но и диалога с киноаудиторией, оказавшейся так легко одуроченной.

Особая роль Виктора Тарански как посредника высвечивает в герое трикстерское начало. Н. Хренов отмечает, что «искусство превращения позволяет трикстеру избегать жестких оппозиций и, соответственно, разрушительных инверсий и утверждать связанное с медиацией начало» [Хренов 2002: 355]. Такая разность и даже взаимодополняющая противоположность начал, заключенных в архетипе трикстера, уже сама по себе соответствует некой центонности современной культуры, повышая значимость интертекстуальности.

Среди трикстерских черт и функций, скрыто проявляющихся в герое фильма, следует отметить: обман-мистификацию (презентация несуществующей Симоны), пограничность его сознания и своего рода общение с потусторонним (погруженность в себя, роль посредника, создание из небытия идеального образа, сцена разговора-исповеди на могиле компьютерного гения Алино). Но наиболее симптоматичным оказывается перевоплощение героя в женский персонаж, реализованный только благодаря таланту Тарански. Ведь Симона «альтер эго» Виктора Тарански и не только его маска, но и своего рода анима.

Такая форма двойничества, акцентирующая помимо нереальности и вымышленности Симоны, также и её демоничность, заставляет вспомнить не только о мифологических коннотациях характера героя как трикстера. Мироощущение Виктора Тарански соотносимо с переходной, кризисной эпохой. Ведь, человек, отождествляющий себя с «двойниками, оказывается распространенным типом личности в переходные эпохи», более того, не знает чего ожидать не только от других, но «в тех или иных ситуациях <...> и от себя» [Хренов 2002: 138]. Одним из воплощений подобного типа личности в западной культуре наравне с трикстром оказывается одновременно сходный и отличный от него Фауст, символизирующий особый тип духа человека и культуры.

Согласно мысли Г. Якушевой, в культуре XX века «преимущественная идентификация образа Фауста с образом современного интеллигента» маркируется неизменными кодами «вечных “будоражителей” (в паре с Мефистофелем) прогресса» [Якушева 2005: 191]. Несомненно, Виктор Тарански фаустианский герой по своему мироощущению, жизненным и духовным поискам.

Фаустианский ракурс расширяет жанровые рамки фильма «*Slm0ne*»⁴, манифестируемого Эндрю Никколом в качестве комедии. Так в современной комедии нравов, осуществляющейся в мире симулякров, особенно ярко раскрывается притчевый потенциал этой истории. Роль Фауста, соотносимая с личностью Виктора Тарански, высвечивает в этом персонаже фатальное начало, подразумевая, что воображаемый триумф – следствие пакта с Мефистофелем, а за осуществление мечты придется расплата – утрата собственной души.

В фильме «*Slm0ne*» представлен образ Фауста-кинорежиссера, главным творением которого становятся даже не его фильмы, а несуществующая в реальности исполнительница главных ролей в них. Образ режиссера по своей семиотической наполненности претендует на обыгрывание мифологемы божественного начала или же дерзания приблизиться к сакральному статусу. С культурологической точки зрения, «творчество в кино приобретало поистине сакральный характер, а художник превращался в настоящего демиурга <...> Именно ему дается право творить миф, ориентироваться на космологический принцип творения» [Хренов 2006: 669].

Эстетические поиски Виктора Тарански – художника фаустианского мироощущения, без участия Симоны зрителям не интересны. Желание Тарански избавиться от Симоны, попробовав дискредитировать её в глазах поклонников шокирующим поведением и столь же резкими высказываниями, приводит лишь к признанию её искренности и еще большему обожанию. Главным итогом этих неудачных попыток становится шумный успех фильма-короткометражки, который якобы снят самой Симоной в качестве режиссера, с провокативным названием «Я – свинья», что явно становится символом «нечистых побуждений, обратной трансформации <...> способности превратить высокое в низкое» [Андреева 2001: 449]. В этой вставной новелле Симона предстает в свадебном платье в образе невесты. Она катается в грязи, ест из одного корыта со свиньями, обретая на постере еще и свиной пятачок.

Несомненна знаковость данного эпизода, имеющего явно иносказательный характер и вызывающего ряд ассоциаций. Среди многочисленных интертекстуальных отсылок, возникающих при

⁴ Кроме фаустианских мотивов, можно провести линию к сущности человека в новеллистике Гофмана «Песочный человек», где кукла Олимпия, принимаемая героем за женщину, очаровывает и губит его.

просмотре вставной новеллы, наиболее явно проявляется, несомненно, библейский пласт как пародирование притчи о Блудном сыне. Герой библейской притчи, как известно, покинул родной дом, выбрал неверный путь жизни, растратил наследство, которое ему было дано, в итоге вынужден питаться объедками, воруя еду у свиней, из одного корыта. Неожиданно возникающий подтекст, актуализируемый историей Блудного сына, видимо, ускользает от Виктора Тарански, одержимого идеей компрометировать и опорочить столь всеми вожделенную Симону. Бессознательно Фауст-кинорежиссер представляет исповедь своего пути – пути современного Блудного сына, неожиданно принявшего виртуально женское обличие.

Не менее важны ассоциации и парафразы, связанные с образом женского начала в современном мире, не просто превратившегося в товар для эротических фантазий, но и утратившего реальную телесность (как повествует вставная новелла). Мотив оскверненной чистоты обыгрывает тему Сусанны и старцев, а свадебное белое платье и «обвенчанность» со свиньями знак сюжетно развернутой метафоры «метать бисер перед свиньями». Симона предстает своего рода бисером, жемчужиной, что в метафорическом смысле отсылает к мифологеме античной красоты и, в частности, к картине С. Боттичелли «Рождение Венеры», а также подразумевает христианский идеал непорочности.

Другая античная ассоциация – отсылка к Цирcee, превратившей спутников Одиссея в свиней, видимо, актуализирует небезобидное поглощение человеческих желаний виртуальной реальностью, чьим порождением Симона и является.

Ипостась блудницы, актуализированная испачканным в грязи свадебным платьем, модифицирует мифологему Марии Магдалины, из которой Иисус Христос изгнал бесов, вселившихся после этого в свиней. В отличие от Магдалины, именно Симона фантазией Тарански, желающего от нее избавиться, опорочив её образ, уподоблена свиньям и даже якобы манифестирует это названием короткометражки. В подтексте утверждается бесноватость виртуальной актрисы, чья истинная суть быть демоническим маревом. Колоссальный успех этой кинозарисовки подводит некий саркастический итог духовному потенциалу общества, боготворящему свое виртуальное наваждение. При этом Фауста-кинорежиссера, дерзнувшего противопоставить свое виртуальное творение объективно существующему миру, постигает неизбежное наказание, невозможность развеять им же наведенные чары, принявшие облик всеми обожаемой Симоны и начинающие

губить его самого.

Кодом фаустианской темы становится и меланхоличность героя Аль Пачино, вызванная ощущением одиночества и тотального непонимания в нем человека и художника. По словам швейцарского исследователя Ж. Старобинского, «Ад покоряет нас <...> через меланхолическое уныние ... Это ясно показывает легенда о Фаусте. <...> царство меланхолии – это царство гения в обоих смыслах слова, понимаемого и как творческая сила, и как одержание дьяволом» [Старобинский 2016: 591]. Именно меланхолическая печаль, составляющая своеобразие режиссерского взгляда героя, побуждает его бросить фаустовский вызов миру, заставив полюбить презентацию своей анимы. Но именно этот путь и ведет к утрате цельности личности, усталости от бесконечной подмены, оборачивающейся еще большей горечью и одиночеством.

Незаметно для самого Виктора Тарански, Симона начинает роковым образом поглощать его, мешать его карьере и даже личной жизни. Героя вновь перестают замечать, его игнорируют, о нем забывают, и он превращается из креатора в слугу столь вожделенного и идеального образа, явно поработавшего своего создателя. Характерна мысль А. Степановой, что в «образе Фауста-демиурга в литературе XX в. Мефистофель выступает как его alter ego, концентрируя синтез божественного и демонического в демиургическом начале» [Степанова 2015: 144-145]. В фильме Эндрю Никкола мефистофелевские черты начинает обретать призрак Елены Прекрасной, воплощенной в Симоне. Следствием этого становится решение Виктора Тарански погубить свое творение, именно силой его же таланта ставшего кумиром. Лишить Симону – вернее фантом-симулякр, той любви, которой она была окружена. Кафкианская атмосфера задает дальнейшее развитие сюжета фильма, внося переключки с романами «Процесс» и «Замок». Виктора Тарански должны судить за то, что он якобы убил Симону, никогда в реальности и не существовавшую. После признания героя в его мистификации, он объявлен безумным. Никто не хочет смириться с тем, что Симоны никогда и не было.

Доминирование в современном киноуниверсуме фантазмной женской сущности не приводит героя Аль Пачино к реальному безумию, но абсолютно безумным и утратившим границы реальности оказывается влюбленный в Симону мир. Наказанием герою становится его уничтожение как творческой личности и самодостаточного человека на фоне им же созданных чар виртуальной актрисы.

Неожиданна почти новеллическая развязка фильма, своего рода

хеппи энд. Симона оживает, восстановленная стараниями семьи Виктора Тарнски, под всеобщее ликование воссоединяется со своим создателем в телеэфире.

Выявление симулятивной и интертекстуальной природы героини позволяет осмыслить факт мифологичности мироощущения кризисной эпохи. Анекдотичность сюжета фильма о влюбленности бесчисленных зрителей в несуществующую актрису по ходу развития переходит в модус притчи, не лишенной не только игрового начала, но и трагического пафоса.

Подводя итоги, следует отметить, что именно отсутствие у Симоны чего-то живого позволяет ей становиться не просто анимой, что объединяет её с Еленой Прекрасной, но и приравнивает к наваждению, порожденному гением Виктора Тарански. Притча о дегуманизации современного социального и культурного пространства свидетельствует, что людские фантазии и желания могут быть безгранично воплощены только в пустую оболочку. Люди хотят быть обманутыми и держатся за этот обман. Лишенность человеческих свойств Симоны и делает её столь привлекательной.

ЛИТЕРАТУРА

Андреева В. Свинья. – Энциклопедия. Символы. Знаки. Эмблемы / [авт.-сост. В. Андреева и др.]. – М.: Астрель, АСТ, 2004. – С. 449.

Бежанов С. Г. Виртуальный мир кинематографа (эстетический аспект) // Эстетика: Вчера. Сегодня. Всегда. – Вып. 1. – М.: ИФ РАН, 2005. – С. 147-162.

Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции; [пер. с фр. А. Качалова]. – М.: ПОСТУМ, 2015. – 240 с.

Бычков В. В., Иванов Вяч., Маньковская Н. Б. Триалог. Живая эстетика и современная философия искусства. – М.: Прогресс-Традиция, 2012. – 840 с.

Бычков В. В., Маньковская Н. Б. Виртуальная реальность как феномен современного искусства // Эстетика: Вчера. Сегодня. Всегда. – Вып. 2. – М.: ИФ РАН, 2006. – С. 32-60.

Кристева Ю. Семиотика : Исследования по семанализу ; [пер. с фр. Э. А. Орловой]. – М. : Академический Проект, 2013. – 285 с.

Перельштейн Р. Конфликт «внутреннего» и «внешнего» человека в киноискусстве. – М. : Центр гуманитарных инициатив, 2012. – 253 с.

Пересецький Р. Від сінефілії до метакіно: з історії самокінорефлексій // El topos: как возможна философия кино?

[Исследования. Интервью. Эссе. Переводы. Кинотексты]; [под ред. Д. Петренко и Л. Стародубцевой]. – Харьков: El Topos Cinema Club Foundation, 2009. – С. 102-115.

Старобинский Ж. Чернила меланхолии ; [пер. с франц., общ. ред. и предисл. С. Зенкина]. – М.: Новое литературное обозрение, 2016. – 616 с.

Степанова А. А. «Закат Европы» Освальда Шпенглера и литературный процесс 1920-1930-х гг.: поэтология фаустовской культуры. – СПб.: Алетейя, 2015. – 496 с.

Хренов Н. А. Кино: реабилитация архетипической реальности. – М.: Аграф, 2006. – 704 с.

Хренов Н. А. Культура в эпоху социального хаоса. – М.: Едиториал УРСС, 2002. – 448 с.

Якушева Г. В. Фауст в искушениях XX века: Гётевский образ в русской и зарубежной литературе. – М.: Наука, 2005. – 258 с.

Ямпольский М. Память Тиресия: Интертекстуальность и кинематограф. – М.: Культура, 1993. – 464 с.