

ГИПЕРТЕКСТУАЛЬНОСТЬ И КИНОПРИТЧА*

Аннотация: В статье рассматривается гипертекст как форма, характерная для кинопритч, снятых в эпоху постмодернизма и постпостмодернизм как один из смыслообразующих факторов. Гипертекст исследуется на материале притчи К. Вимера «Эквилибриум».

Ключевые слова: кинопритча, гипертекстуальность, гипертекст, постмодернизм.

В эпоху постмодернизма интертекст в фильмах, снятых в эстетике постмодернизма, принял форму гипертекста, то есть сверткста (иерархия текстов, одновременно составляющих единство и множество текстов). Понятие гипертекста пришло в нонклассику из внехудожественного компьютерного опыта организации текстового пространства, оказавшегося созвучным структуралистски ориентированной культурологии, философии, эстетике. Суть его в гуманитарных науках состоит в том, что культура в целом, как и все его фрагменты, включая и обычные вербальные тексты, рассматриваются в качестве некой целостной структуры, складывающейся из совокупности текстов, определенным образом внутренне и (или) внешне коррелирующих между собой. Часто эти связи трудно вербализуемы, но они ощущаются исследователем, сумевшим проникнуть в суть данного гипертекста и найти некий шифр для его прочтения.

Наиболее активно понятие гипертекста работает применительно к культуре, искусству XX века (в литературе и кинематографе), многие произведения которых, особенно второй половины столетия, сознательно создаются в рамках гипертекста, ибо этот тип текста наиболее адекватен ситуации XX века, в которой причудливая смесь элементов культуры и посткультуры сама представляет собой супергипертекст.

Понятие гипертекста было введено в науку в 1960–1980-е годы Т. Нельсоном, который определил его как нелинейный развертывающийся текст, позволяющий читателю самому выбирать маршрут движения по его фрагментам, то есть путь чтения. Структуралисты, постмодернисты, а затем теоретики сетевой литературы довели определение гипертекста почти до строгой формулы, которая сводится к тому, что гипертекст – это многоуровневая система информационных (вербальных или каких-либо иных) блоков (или гнезд), в которой реципиент волен свободно нелинейным образом прокладывать себе путь считывания информации.

Структура гипертекста, основу которой составляют многоуровневая разветвленность и обилие перекрестных ссылок, программно предполагает возможность свободного входа в текст в любом его месте и произвольное странствие по его лабиринту, состоящему из, как правило, самодостаточных фрагментов-симулякров, размытость функции автора, множественность авторов, активизацию реципиента (или читателя) до уровня полноправного автора, самостоятельно выбирающего, например, линию развития сюжета. На этих принципах построены гипертексты компьютерных романов (1). Более того, гипертекст децентрирован по своей природе – идея централизации неизбежно разваливается в бесконечности референтных ссылок. Что касается безграничности гипертекста, то масштабы виртуального пространства глобальной сети практически не знают никаких границ и барьеров.

* © Тугуши С.А.

Интертекстуальная игра и свобода мыслимая через интертекстуальную составляющую превратилась в ее практическом воплощении в «клиповое сознание». Конечно, можно говорить о том, что благодаря этому возникает так называемое «гипертекстуальное сознание», к которому апеллируют композиция текста, в какой-то мере приравнивающая на уровне интерпретации автора фильма и зрителя, поскольку прочтения текста фильма зависит по преимуществу от самого зрителя. Это совершенно иное сознание, ориентированное на свободу выбора, и есть свои плюсы в проявлениях мозаичности, серийности, дискретности как элементов новой постмодернистской стратегии сознания и прочее. Эффект обладания сознанием подобного свойств – классический фундамент, для которого это свобода нелинейности является усилением его возможностей.

Словом, это еще одно изменение в сознании современного человека. Он сталкивается с проблемой симуляционного пространства, создаваемого новейшими технологиями. В 90-е годы на передний план вышла специфически новая форма передачи и восприятия данных, связанная с использованием технологий виртуальной реальности. Сегодняшнее информационное пространство значительно отличается от того, которое окружало человека 70–80-х годов, и, главным образом, тем, что в жизнь людей вошла виртуальная реальность. Если говорить об онтологии виртуальной реальности, то необходимо отметить, что это не что иное, как область симулякров (означающих без означаемых).

Собственно симулякр приходит на смену тому, что было принято называть художественным образом. Если интертекстуальность базируется на понятиях художественного образа, символа и т.д., то гипертекст ориентирован, прежде всего, на симулякр. Конечно, это не означает, что гипертекст начисто лишен символа и образа, но именно идеологический дрейф, в который ложится гипертекст, лишает во многом его образности и символизма. Отсюда появляется абсолютно умозраительная замена – симулякр, как элемент бесконечного пространства. Новый тип текста принципиально меняет способ построения текстового пространства и пространства мышления – на смену одномерному тексту пришел многомерный гипертекст. Гипертекстуальность совершенно свободна в выборе любых отсылок и ассоциаций.

Гипертекст в эпоху постмодернизма стал в кинематографе гораздо эффективнее, чем в литературе. Гипертекст оказался гибким приспособлением, которым можно манипулировать и так и эдак, что было удобно кинематографу. Чтобы пояснить, что мы имеем в виду, надо проследить за лабиринтом, в образе которого предстает гипертекст, погружающий зрителя в свой нелинейность, понятие которого способствует восприятию смысла фильма.

В кинопритчах, снятых в эстетике постмодернизма, гипертекст получает свое разрешение. Примером могут служить притчи и фильмы с притчевым началом режиссеров представляющих разные национальные киношколы: «Основной инстинкт» (1992) П. Верховена, «Адвокат дьявола» (1997) Т. Хэкфорда, «Матрица» (1999) Э. и Л. Вачовски, «Эквилибриум» (2002) К. Виммера и др.

Притча «Эквилибриум» представляет синтез притчи, фантастической утопии и триллера. При рассмотрении в ней феномена гипертекста, эта картина вызывает интерес с той точки зрения, что она «вобрала» в себе тексты из тех фильмов, которые реализованы в эпоху модернизма и постмодернизма, представляя собой культуру кино постпостмодернизма.

Фильм «Эквилибриум» представляет авторское кино. Виммер автор сценария и режиссер постановщик. Он показал картину мира в начале XX века, свое ощущение

ние апокалипсиса, после окончания третьей мировой войны. Ознакомимся с текстом фильма, посмотрим, как выглядят гипертекстовые отсылки, то есть, как одна отсылка переходит к другой отсылке в процессе формирования смыслового поля картины.

Текст фильма вызывает гипертекстуальную ассоциацию с притчами «451⁰ по Фаренгейту» (1966) Ф. Трюффо, «Альфавиль» (1965) Ж.Л. Годара, «Матрица» (1999) Л. и Э. Вачовски и их героями, и прежде всего с «Метрополисом» (1927) Ф. Ланга. В картине автор, наряду с другими трепещущими темами, обращается к теме апокалипсиса, которая волновала мастеров кино на протяжении долгих лет ушедшего столетия. Виммер с темой апокалипсиса перекликается с режиссерами разных национальных киношкол.

Прежде всего, гипертекстовая реминисценция «Эквилибриума» отсылает к тексту фильма Ланга «Метрополис», который повествует о фантастическом городе, которым правит жестокий и бесчеловечный диктатор на основе классового неравенства, мечтая овладеть всем миром. Образ города представлен как расколотую на две половины жизнь: люди-рабы, ютящиеся среди разрухи и нищеты, создают несметные богатства для обитателей Верхнего города, где находятся роскошные апартаменты хозяина метрополиса.

В фильме Виммера действие происходит в вымышленном государстве Либрия (2), которым управляет диктатор, упоминающийся как отец. Либрианцы подчинены воле отца, они превращены в рабов, живут одинаковым образом и одинаковой жизнью. В «Метрополисе» жители города движутся в глухих коридорах, в герметических лифтах, они обезличены и как бы стертые. Либрианцы, одетые в одинаковые униформы, так же двигаются по глухим коридорам, полностью подчинены правилам существования в городе, их лица не выражают никаких чувств и эмоций. В обоих фильмах на экране идут колонны рабочих с низко опущенными головами – живые роботы индустриального мира, а город представлен в виде домов-цилиндров, небоскребы освещены тусклым серым цветом, узкие городские улицы напоминают трущобы (изобразительная часть гипертекста).

Гипертекстуальная ассоциация «Эквилибриума» отсылает зрителя к тексту фильма «451⁰ по Фаренгейту». Трюффо в фильме повествует о разрушении духовных ценностей, выступая в их защиту, без которой человек превращается в бездумного робота, одержимого манией разрушения. Он вводит в фильм тему любви человека к книгам, и героями фильма вместе с людьми становятся книги.

Герои фильма – пожарники, обязанности которых заключаются не в том, чтобы гасить пожары, а в том, чтобы сжигать книги и охотиться за интеллектуалами. Тема сжигания книг оказалась одной из тем фильма. Пожарные машины мчатся на фоне разных пейзажей, чтобы разжигать огонь, ведь пожарников хорошо обучили, как находить спрятанные от них книги, чтобы сжечь их с помощью огнемета. Старая дама сгорает вместе со своей тайной библиотекой. Эта сцена снята как трагедия человечества. Гибель каждой книги – это гибель каждого человека, и самосожжение старой женщины символизируют гибель человечества и его культуры. Сцену сожжения книг режиссер снял предельно эмоционально, драматически показывая насилие над мыслью и над теми словами, которые создали художественный мир культуры.

Виммера, как Трюффо и Годара, тоже волнует разрушение духовных ценностей. Поэтому в «Эквилибриуме», как в «451^е по Фаренгейту», охотятся за интеллектуалами, их обирают и истребляют. Шедевры мировой культуры находятся вне закона. Они хранятся у интеллектуалов в тайниках. Сжигаются книги, фильмы, картина

Джаконда Леонардо Да Винчи, запрещено слушать музыку, уничтожаются интерактивные компьютерные программы. Персонажи фильма, правительственный агент Джон Престон и его соратники ассоциируются с персонами Трюффо, с Брандмейстером и пожарниками, которые сжигают человека и уничтожают духовное наследие человечества.

Гипертекст проявляется и в отсылке к «Альфавиле» Годара, действие которого происходит в будущем, в городе гипотетического государства Альфавиль (Альфа – 60), которое управляется Священной машиной – электронно-кибернетическим мозгом, логичным и бездушным, диктующим гражданам определенное состояние, положение и настроение, то есть народ превращен в рабов электронной машины. Людям дозволено пользоваться словами из так называемой «библии», которую имеет каждый житель города; она переиздается ежедневно и толкует принятый смысл слов; люди разговаривают циклическими фразами. Им неизвестны виды искусства, им чуждо чувство любви. Люди живут в состоянии патологического страха, особенно старшее поколение, которое доживает свой век с ностальгией об ушедших временах, когда человек чувствовал себя человеком и личностью. Инакомыслящие подлежат уничтожению: театрализованные казни происходят в бассейне и сопровождаются фигурным плаванием: девушки добивают жертву ударами кинжала под аплодисменты присутствующих.

В «Эквилибриуме» либрианцы лишены возможности выразить какие-либо чувства, эмоции, потому что они запретны. Эта та цена, которую человечество платит за устранение из своей жизни войны. Либрианцы обязаны ежедневно принимать принудительное лекарство «Либриум», делающего из человека живого робота, оно также принимается для претворения в жизнь существующие в государстве правила. Лекарство характеризуется следующим образом: «... наркотик наших масс, клей нашего общества, бальзам и снадобье, он избавит от горе и бед, от глубокой меланхолии, от ненависти, он заглушает горе, уничтожает ревность, стирает гнев, он вызывает импульс в радости и в любви, и эйфорию в маленьких дозах, которых мы принимаем как жертв. Мы принимаем «Либриум» во всей его величии и это делает нас великим» (3). В государстве есть люди, которые отказываются от лекарства, они живут человеческими чувствами и предназначены для уничтожения, их сжигают. Жертвой оказывается Вивиан Престон, жена самого Джона Престона, которую обвиняют в хранении человеческих чувств и сжигают. У Годара в фильме чувство является тайным оружием, им нельзя жить, нельзя выражать свои эмоции, так как страх является формой существования. Еще одна жертва интеллектуалка Мэри Обрайн, хранительница шедевров искусства. Она тоже подлежит сжиганию. Мери ассоциируется с героиней Трюффо, со старой женщиной которую сжигают за хранение книг.

В лабиринте гипертекста «Эквилибриума» теряется зритель, в котором можно найти отсылку к тексту фильма «Матрица».

В «Матрице» существует два мира, виртуальный, созданный искусственным разумом и реальный, подземный, город Сеин, то есть город бытия. Жители виртуального мира находятся в сонном, в бессознательном состоянии, созданной Матрицей ложном мире, где скрывается истина о мироздании.

Подземный город населен теми людьми, которые не пребывают в бессознательном состоянии. Они герои «Матрицы» – Морфеус, Нео и Тринити, предстающие в виде аллегорической троицы – Морфеус (Бог Отец), Нео (Сын) и Тринити (Святой дух). Троица бунтует против матрицовского уклада жизни, служит доброму

началу, противостоит генератору искусственного мира и виртуальной реальности, реализующей идею ее автора – невидимого зла – управлять миром.

Это положение вызывает гипертекстовую реминисценцию с «Метрополисом» и с «Альфавилем». В «Эквилибриуме» то же существует два мира, но они оба реальные. Первый, государство Либрия, символом которого является модернизированная символика, напоминающий фашистский знак, вызывает ассоциацию с также модернизированным знаком в фильме Ч. Чаплина «Великий диктатор» (1940) и с его героем. Чаплиновский диктатор Гинкель и его единомышленники носят на руке аналогичный модернизированный фашистский знак и ими же увешаны стены его дворца, улицы и т.д.

В первом мире действует государственный агент Джон Престон и его соратники, который выступают хранителями «священных» законов диктаторского государства. В государстве любое чувство – это уже преступление, наказуемое смертью. Джон борется с интеллектуалами, с теми, кто нарушает правила «игры», сохранили в себе человеческие чувства и живут ими. Интеллектуалка Мэри Обрайн упрекает Джона в том, что он потерял чувство любви, ощущение гнева и горя, и во дворце справедливости на процессе осуждения человека за ношения чувств и при исполнении смертельного приговора присутствует с хладнокровностью. Об этом свидетельствует сцена сожжения жены Джона Вивианы Престон.

Второй, подпольный мир, представляют интеллектуалы, которые живут духовным миром. Они хранят в тайниках шедевры изобразительного искусства, картины мастеров живописи разных эпох, виниловые пластинки с записью симфонии Л.В. Бетховена и других композиторов, книги классиков. Предводителем подпольного мира является Юрген, который в судьбе Джона сыграет свою роль.

Джон Престон вызывает ассоциацию с образами «Матрицы». Он предстает как антигерой и герой, вызывая ассоциацию с матрицовскими персонажами, с Саифером, Нео и Смитом.

У Вачовских Сайфер вызывает ассоциацию с двумя образами – Люцифера и Иуды. Саифер бунтует против Морфеуса и предает троицу. Если в фильме троица представлена как сила, то Сайфер олицетворяет слабость, страх, сомнения, двуличность. У Виммера Джон вызывает ассоциацию с Саифером. Он предает интеллектуалов, конфискует у них спрятанные от глаз государственных агентов шедевры искусства для уничтожения, посылает на смерть тех, кто вне игры, ради длительности этого великого, диктаторского общества, чтобы выжить в абсурдном мире.

Но в один прекрасный момент Джон забывает принять очередную дозу лекарства и на глазах зрителя он начинает меняться, проходит путь от антигероя к герою. Толчком для этого является сцена, где расстреливают породистых собак, которых хранили и прятали от глаз агентов женщины и дети. Джон спасает щенка, переживает за его жизнь, уводит от глаз государственных агентов, начинает думать, почему он выбрал такой жизненный путь, почему он не смог уберечь любимую жену, почему он как посторонний человек смотрел на процесс ее сожжения. Он переживает за то, что те речевые акты и языковые игры, которым он был обучен играть, те психологические установки и мотивации, с которыми он привык существовать, оказались оплотом его жизни. Джон не может понять, почему в абсурдном мире, да и вообще в мире соблазн так велик.

Он становится решительным и сильным человеком, решает уйти совершенно в другое пространство, к совершенно другим людям, к другим проблемам, к определенному образу мысли, которая возродит его как нравственного человека, ищущего

в себе силы выбраться из мира насилия, то есть он начинает выступать за жизнь. Словом, Престон начинает бунтовать против абсурдного существования человечества, против насилия, который привел мир к войне. Джон приходит к противоречию с самим собой и с начальством. Начинается процесс духовного превращения антигероя. Он отрицает свои деяния в прошлом, понимая, что это дало на благо зла, понимает предназначения человека на Земле и суть его деяния, в чем смысл жизни.

Джон ищет и находит связь с Юргеном, который ассоциируется с Морфеусом. Юрген как Морфеус, предводитель бунтовщиков, подпольного мира, где скрываются интеллектуалы от насилия и хранят сокровище мирового искусства. Юрген вводит его в подпольный мир, знакомит с его единомышленниками, предлагает уничтожить отца Либрии и помочь людям приобрести истинную свободу, свободу мысль и жить духовным миром на благо человечества.

С начала фильма Джон предстает как антипод, «прототип» Нео, который сразу не смог осознать что он «мессия». И Джону не приходится выполнить миссию доброго человека. Нео к своей миссии приходит благодаря Морфеуса, а Джону на этот путь толкает Юрген.

Джон на пути духовного возрождения. Если Нео борется с Матрицей и его создателем, то Джон начинает бороться с отцом Либрии и в поединке с ним одерживает победу. Джон, как и Нео, становится «мессией».

Гипертекстуальная отсылка проявляется и в том, что «хореография» движения Джона походит на Нео в тот период, когда он сформировался как герой. В образе государственного агента действия Джона ассоциируется с матрицовским агентом Смитом, который служил искусственному интеллекту.

Таким образом, Виммер в этой картине показал духовное прозрение человека, затерявшегося в абсурдном мире и ставшего его жертвой, бунт которого имел смысл на благо будущего.

Кризисное сознание, кризисное мироощущение сопровождают человечество на всех этапах его исторического развития, нередко облекаясь в апокалипсическую форму. Тема кризиса рассматривается как одна из общезначимых и сквозных в философии и в искусстве XX века, в частности в кинематографе.

Во второй половине века жизнь была постоянно насыщена опасностью, необычностью конфликтов между государствами, человечество стояло перед лицом третьей мировой войны. Люди помнили и помнят о Хиросиме и Нагасаки, они не хотят пережить ядерную катастрофу. Кинематограф противостоял ядерному безумию, изображая ужас и состояние человечества в случае ядерной войны. Убежденность в неизбежной гибели мира в случае термоядерной войны объединила художников различных политических взглядов, сторонников различных философских систем. Ими двигала потребность послужить утверждению мира на Земле, что стало первостепенной задачей для выживания человечества.

Апокалиптические пророчества особенно громко заявили о себе в XX веке, когда количество губительных ситуаций в современной цивилизации ставило жизнь перед лицом все убыстряющихся перемен и катаклизмов. Тема апокалипсиса волновала многих мастеров кино. Фильм «Метрополис» Ланга оказался провидцем апокалиптических картин. В притче «Седьмая печать» (1956) (действие происходит в эпоху раннего средневековья) Бергман разработал тему гибели мира. В официальных выступлениях режиссер говорил, что его фильмы рождены угрозой гибели человечества от атомной бомбы. В притче С. Креймера «На последнем берегу» (1959), в финальной сцене, герои картины открыто и прямо обращались в

зрительный зал с призывом не допустить термоядерную катастрофу. Ф. Феллини в картине «Сатириконт-Феллини» (1969) в сумрачно-апокалиптических образах показал крушение древнеримской цивилизации, чтобы помнить об этом и не привести мир к гибели. В притче «Репетиция оркестра» (1979) мастер выразил свое ощущение над-вигающегося апокалипсиса. Д. Джармен в притче «Сад» (1990) ведет философское размышление о значении Христа и церкви в современном мире, вводя в фильм тему апокалипсиса, который также присутствует в картине «Все, что осталось от Англии» (1987).

Гипертекст «Эквилибриума» подсказывает еще одну отсылку к теме апокалипсиса, которая проявляется в фильме не только на тематическом уровне, но и на изобразительном. Во многих сценах Виммер показывает «пейзаж после битвы», то есть после свершившегося апокалипсиса и предупреждает об грядущем апокалипсисе. «По сути люди как существа Земли, возвращаются к одному, к войне. И снова мы исправляем не симптомы, а саму болезнь» (4), – говорится в фильме. С темой апокалипсиса Виммер, повторим, переключается с разными мастерами кино. Надо отметить тот факт, что апокалиптическое видение мира нелегко трактовать, так как они требуют основополагающее философское подтверждение исходя из анализа тех кризисных ситуации, в которых погряз весь XX век.

Итак, интертекстуальность способствуют смыслопонимания и процессу смыслопорождения. Работа с интертекстом важна как для создателя фильма, так и для зрителя, дающий ему возможность прочтения смысла кинопритчи. Интертекст оказался предваряющим феноменом гипертекстуальности, текст можно воспринимать в любом порядке, образуя разные нелинейные тексты. Гипертекст позволяет приблизиться к пониманию сложных художественных текстов не только в фильмах снятых в эстетике постмодернизма, но и в эстетике постпостмодернизма, через него взглянуть на жанр кинопритчи и эволюции его языка.

ПРИМЕЧАНИЯ:

1. Известны компьютерные романы «Полдень» М. Джойса, «Виртуальный свет» У. Гибсона и др.
2. Название Либрия произвольное от слова Либерта (свобода) и в фильме обозначает свободу в замкнутом пространстве.
3. Запись по фильму.
4. Запись по фильму.

S. Tuguchi

HYPERTEXTUALITY AND FILM PARABLE

Abstract: The article tackles hypertext as a form typical of film parables produced in the era of postmodernism and postpostmodernism – as one of meaning forming factors. Hypertext is reviewed based on the materials of the parable by K. Wimer “Equilibrium”

Key words: Film parable, hypertextualism, the hypertext, postmodernism.