

Ключевые слова: визуальная культура, постмодернизм, кинематограф, полиэкранный, Питер Гринуэй, «Ад Данте», «Божественная комедия».

Эвалльё Виолетта Дмитриевна
Независимый исследователь, Москва
ORCID ID: 0000-0002-4531-4922
amaris_evally@mail.ru

Key words: visual culture, postmodernism, cinematography, split screen, Peter Greenaway, *A TV Dante*, *The Divine Comedy*.

Evallyo Violetta D.
Independent researcher, Moscow
ORCID ID: 0000-0002-4531-4922
amaris_evally@mail.ru

ЭВАЛЛЬЁ В. Д.

Архитектоника полиэкрана Питера Гринуэя в интерпретации «Божественной комедии»

В статье анализируется архитектура визуального текста «Ада Данте», выстроенного Питером Гринуэем. Опираясь на бессмертное произведение Данте Алигьери, режиссер-новатор выстроил сложную архитектуру собственного произведения, многоуровневую, со сложной сетью гиперссылок, оплетающую историю культуры в целом. Однако, согласно постмодернистским веяниям, произведение Питера Гринуэя во многом амбивалентно: серьезные, болезненные темы современности граничат с ироническим отношением автора к значимым артефактам поп-культуры.

EVALLIYO VIOLETTA D.

An Architectonics of Split Screen in the Interpretation of *The Divine Comedy* by Peter Greenaway

Author analyzes the architectonics of the visual text of *A TV Dante* built by Peter Greenaway. Basing on the immortal masterpiece of Dante Alighieri, the postmodernist director has built a multilevel architecture of his own work. This new visual text includes a complex network of hyperlinks in its structure, braiding the whole history of culture. However, according to postmodern ideas, the work of Peter Greenaway is largely ambivalent: serious, painful themes of modernity are bordered with the ironic attitude to the key artifacts of pop culture.

В следующем году исполнится уже тридцать лет со времени выхода «Ада Данте» Питера Гринуэя. Это особенный проект даже для такого активно экспериментирующего режиссера, поскольку в нем он выходит из берегов своей демонстративной элитарности и рафинированной игры ума, стремясь к сочетанию в едином целом усложнения и упрощения, интеллектуального и высокоэмоционального, объясняющего и затемняющего. На ощущение масштабности работает совершенно непривычное и неожиданное слияние сериального формата и полиэкранности, определяющей жизнь визуальной материи произведения. В данной статье мы рассмотрим «Ад Данте» (П. Гринуэй, Т. Филлипс, Р. Руис, 1989) подробно и попытаемся понять, что происходит с экранной формой в этом высокооригинальном авторском произведении, которое относится к самым удачным экранным высказываниям постмодернизма конца XX века.

«Ад Данте» является телевизионным сериалом и состоит из 8 эпизодов – первых восьми песен «Божественной комедии». Как известно, Питер Гринуэй является противником экранизаций, однако сам признает доминанту нарративного элемента в визуальных произведениях, лишь с некоторым уточнением: «Я всегда в качестве замысла сначала имел перед собой образ, а потом пытался уже как-то воплотить его на экране. Но ведь и само слово – тоже образ. Так что, понимая, что от слова полностью не избавиться, я пытался включить слово-как-образ в свои работы» [5]. Однако, как отмечает И.В. Кондаков, сегодня экранная и книжная культуры находятся в постоянном диалоге, последняя при взаимодействии «привносит в нее системность, структурную упорядоченность и архитектурность,

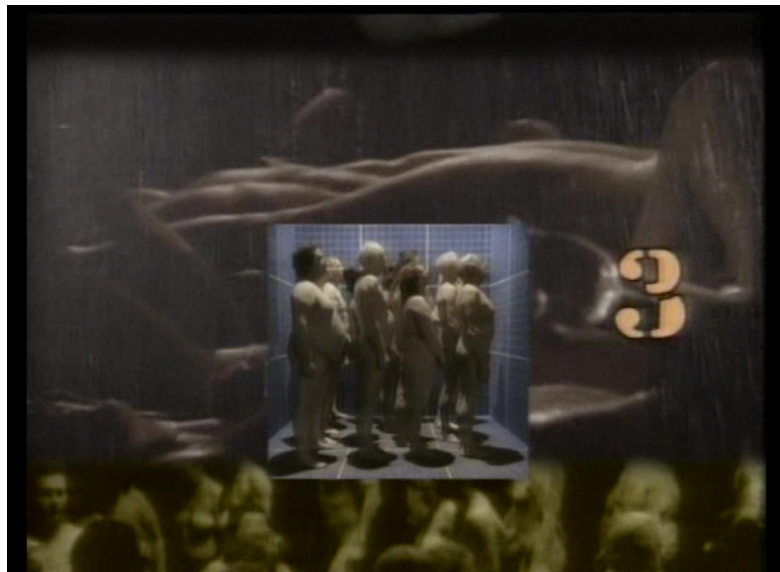
способствуя выявлению невидимых глубинных структур в экранном тексте» [7, с. 43]. Питер Гринуэй чутко улавливает процессы, происходящие в культуре, и, возможно, не всегда осознавая этого, ставит перед собой архиактуальные задачи.

Возможно, отчасти поэтому режиссер взялся за экранизацию Данте, однако выстроил новую, свою архитектуру художественной вселенной, используя в качестве фундамента образы «Божественной комедии», цитируя их на каждом «этаже» своего произведения. Н.Б. Маньковская обращает внимание на концептуальную оформленность произведений Гринуэя и ряда других авторов, среди которых выделяет «цитатный принцип, коллаж киноряда и литературного текста, игровых и анимационных приемов, особую роль титров, заставок, авторского комментария» [11, с. 175].

«Ад Данте» Гринуэя является иллюстрацией неоднородности, гибридности формы. Работу с текстом, которую провел Гринуэй, нельзя назвать иначе как постмодернистской деконструкцией контекста визуального повествования.

Для эстетики постмодернизма в целом характерно стремление преодолевать рамки: как графические, так и рамки привычного и дозволенного. Все это в избытке использует Гринуэй для создания своего уникального поэтического языка. В первую очередь относительно рассматриваемого нами визуального текста характерна эта попытка преодоления границ кадра. В рамках московских лекций режиссер неоднократно поднимал этот вопрос: «Почему, начиная с Возрождения, искусство выбрало для себя одну геометрическую форму – параллелограмм или четырехугольник? И все, что последовало за этим, находилось в этой рамке, ограничивалось ею. Живопись, а затем и театр, другие виды искусства. Будь то рамка сцены или экрана, действие, изображение всегда как будто срезано, втиснуто в этот плоский четырехугольник. Телевидение тоже воспользовалось экраном. Откуда взялось это устройство? Почему мы так привязаны к нему, почему продолжаем цепляться за эту форму?» [5] Как мы увидим далее, ключевым элементом эстетики «Ада Данте» стала более чем успешная попытка вырваться за пределы экрана.

Как отмечает Е.В. Сальникова, «телевизионные приемы, как правило, ведут к размыканию закрытой формы, признанию прозрач-



Илл. 1. Кадр из фильма «Ад Данте» (П. Гринуэй, Т. Филлипс, Р. Руис, 1989). Заставка к фильму

ности и звуковой проницаемости «четвертой стены», то есть экрана (что весьма актуально для прямого эфира, телемостов), а главное, откровенной ориентации реальности экранного мира на посюсторонний мир зрителей» [13, с. 20]. Во многом именно посредством полиэкрана Гринуэю удалось выйти за границы кадра и преодолеть его плоскость и замкнутость визуальной материи.

Все полиэкранные кадры, наложения работают на создание «глубины» кадра. Гринуэй также выстраивает и вертикальную модель создаваемой им художественной реальности. В заставке к каждой серии группа людей словно на лифте спускается вниз; каждый «этаж» соответствует определенному кругу ада. Визуальное решение (цвет, свет, ритм, движение объектов и т.д.) пространства кругов соответствует образам, которыми наделил каждый виток Данте Алигьери в своей «Божественной комедии».

Круг первый – лимб; пространство залито светом, мягкий желтый оттенок символизирует античность, представители которой избавлены от страданий, но все же томятся там, не имея возможности попасть в рай. В круге втором заключены сладострастники:

Я был в краю, где смолкнул свет лучей,
Где воздух воеет, как в час бури море,
Когда сразятся ветры среди зыбей.
Подземный вихрь, бушуя на просторе,
С толпою душ кружится в царстве мглы:
Разя, вращая, умножая горе [4, с. 34].

Откликаясь на слова Данте, Гринуэй показывает стремительное кружение грешников, темно-серые фигуры вращаются в темном, почти черном пространстве бури. Круг третий – чревоугодие, под сильным дождем человеческие фигуры находятся в беспрестанном движении. Землистый оттенок кадра вызывает неприятную ассоциацию с кучей червей. В пространстве четвертого круга (жадность и расточительность) фигуры зеленого оттенка ходят по кругу. На пятом круге, символизирующем гнев, в грязи происходит бесконечная драка. Красный оттенок шестого круга, где горят еретики, плавно переходит на следующий «этаж». Пурпурный седьмой круг Гринуэй не стал делить на пояса, мы видим лишь детальную съемку лежащих тел насильников. На восьмом круге тела обманщиков тоже имеют зеленый оттенок, но более контрастный, чем на четвертом; они находятся в стремительном кружении, но в отличие от второго круга, они показаны на средней крупности. Тела предателей, томящихся на девятом круге, подсвечены фиолетовым цветом. У Данте они описаны вмерзшими по шею в лед. У Гринуэя они просто лежат без движения.

Заставка к телетексту, сконструированная таким образом, позволила Гринуэю и воссоздать образ ада, описанного Данте Алигьери, и превратить его в своего рода экранную мистерию. В этом довольно коротком эпизоде режиссер сосредотачивает внимание зрителя на погружении в многоуровневое inferнальное пространство.

Среди многообразия форм полиэкранности, примененной Гринуэем в своем произведении, можно выделить несколько типичных. Так, первая песнь начинается с инфографики – показаний различных приборов пациента Алигьери Д. (УЗИ с цветным доплером, сердцебиение и др.). В окружности, обозначающей, судя по всему, положение Луны в этот день 1988 года, когда велись съемки, Гринуэй обозначает точку отсчета своего произведения – четверг, 7 апреля, 18:00. Это



Илл. 2. Кадр из фильма «Ад Данте» (П. Гринуэй, Т. Филлипс, Р. Руис, 1989). Песнь 1



Илл. 3. Кадр из фильма «Ад Данте» (П. Гринуэй, Т. Филлипс, Р. Руис, 1989). Песнь 1

день Страстной седмицы, в который в христианских литургических песнопениях вспоминаются четыре важнейших евангельских события: Тайная вечеря и утверждение Евхаристии, умовение ног ученикам в знак смирения и любви, молитва Иисуса в Гефсиманском саду и предательство Иуды. Очевидно, что в первую очередь для Гринуэя важен образ именно сада, глубоких размышлений на пороге трудных испытаний, которым подвергнется и сам Данте.

«Земную жизнь пройдя до половины, я очутился в сумрачном лесу...» – читает Боб Пек, глядя в камеру, напрямую обращаясь к зрителю⁽¹⁾. На фоне леса, о котором говорит Данте, Гринуэй помещает полиокно с городским пейзажем, не обозначая границ сегмента, – они образуются «естественным путем» в силу охвата объектива камеры, а вот нижняя его часть утрировано сливается с изображением на фоне. Складывается поэтический кадр, утверждающий взаимопроницаемость обозначенных миров, потустороннего и посюстороннего.

(1) В английском переводе Данте фигурирует не «половина», но середина жизни смертного человека: "the **midway** of this our mortal life", что ближе к оригиналу.

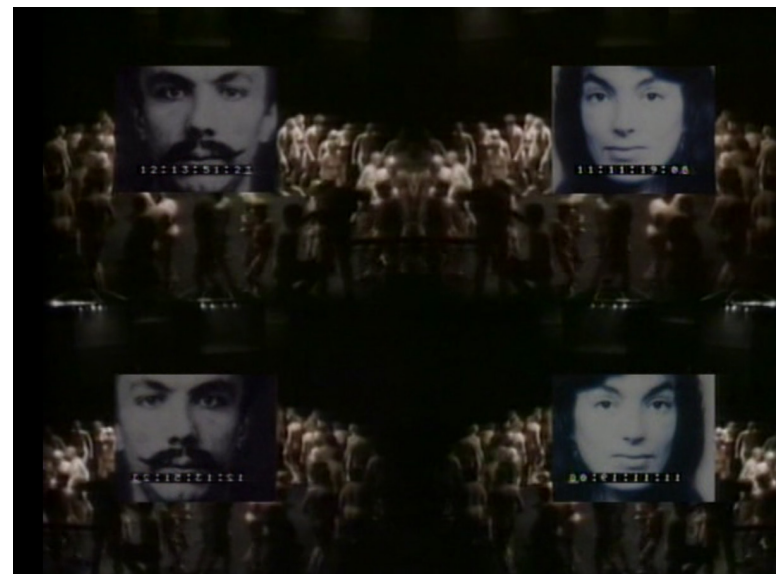
Смена содержания фонового и верхнего сегмента происходит неспешно, однако зримо ощущается напряженное противостояние между этими мирами. Сквозь городские пейзажи проступает полупрозрачный лес, но город – как объективная, плотная, с точки зрения метафизики, реальность – не сдает позиций, и темные деревья сначала захватывают пространство кадра сверху, но отступают вновь. В образовавшемся как верхний слой кадра полиокне дублируются показания УЗИ, и Данте обещает искренне поведать о всем, что приключилось с ним в «этой чаще». В результате потусторонний мир и реальный соотнесены, метафорически представлены посредством друг друга. По сути, Гринуэй постепенно начинает преобразовывать предмет визуализации и превращать его в образ не потусторонности, но жизни как таковой, которая реальна и актуальна для современного человека. Не только фактическую, визуальную архитектуру каждого кадра предстоит увидеть зрителю, но и тонкие грани взаимопроникновения образов и символов, то напрямую визуализирующих текст «Божественной комедии», то протянутые Гринуэем до современной объективной реальности.

Наслоение визуальной ткани произведения происходит постепенно, Гринуэй нанизывает полиэкранные окна одно на другое по

направлению к зрителю. Свет, кругом расходящийся от «Путеводной звезды», становится фоном для слоя с показаниями медицинских приборов. Внутри пространства кадра возникают новые сегменты, в которых визуализируются нарративы «Божественной комедии». Подобный монтажный прием Н.А. Агафонова рассматривает как геральдическую композицию, отмечая, что «образы наслаиваются и просвечивают сквозь друг друга. Это многократно усложняет ритм повествования, то есть общий ход его осуществляется одновременно как от одного монтажного кадра к другому (горизонтально), так и вглубь многослойного внутрикадрового пространства (перпендикулярно)» [2, с. 375].

Первым, кого встречает Данте на своем пути, становится рысь; пестрый окрас ее шкуры заполняет пространство экрана и всю область верхнего полиокна так, что оставшиеся на плоскости кадра показания приборов практически неразличимы. И в этот момент возникает окно, имеющее в отличие от всех предыдущих четко обозначенные белые границы. В его области мы знакомимся с ученым-натуралистом, который раскрывает зрителю суть образа рыси, символизирующего один из грехов – похоть. До этого момента зритель имел возможность постепенно погружаться в поэтическую многоуровневую вселенную фильма Гринуэя, а появившееся окно с ученым смещает акцент в сторону документальных, «открытых» форм. Подобные полиокна и раскрываемые комментарии работают на создание визуального ряда на грани между научно-популярным и художественным фильмом. Подобные сегменты решают и исключительно практические задачи. Так, Н.А. Агафонова отмечает, что «если при чтении книги „Божественная комедия“ читатель вынужден постоянно заглядывать в конец тома, где размещен пояснительный комментарий, то при просмотре фильма П. Гринуэя зритель получает симультанный комментарий за счет полиэкранности. Таким образом, принцип книжного прочтения „текста культуры“ (П. Пазолини) трансформируется в принцип культуры экранного чтения» [3, с. 9].

Параллельно с уже обозначенными мирами, Гринуэй вводит эмпирией – сферу, в которой обитают души праведников. От яркой звезды в темном космосе с миллионом точек других звезд начинают расходиться круги, наполненные свечением. И тут Гринуэй заменяет



Илл. 4. Кадр из фильма «Ад Данте» (П. Гринуэй, Т. Филлипс, Р. Руис, 1989). Песнь 5

звездное небо на пятнистую шкуру рыси, происходит смешение, прорастание пространства ада сквозь рай: светлое становится темным (звезды – черные пятна), темное – ярким (бескрайний космос – оранжевым). Разрывая круги эмпирия, появляется лев – символ греха гордыни, образуя прямоугольник нового сегмента. В появившемся окне с ученым тоже происходит уплотнение визуальной ткани – за его спиной цирковой лев прыгает в горящее кольцо, что может быть, с одной стороны, прочитано как обуздание порока посредством упорного труда и обучения. Но все образы Гринуэя амбивалентны: так же возникает мотив укрощения живой природы, ее подчинения воле человека. Стихия превращается в светское развлечение. Формируется цирковая реальность – стихия, утрачивая свою мощь, заключается в рамки трюка, фокуса; магическая, божественная вселенная обращена какой-то своей гранью к цирку, игровой модели, которая являет «всего лишь» зрелище.

Так Гринуэй конструирует еще одно измерение, своего рода «ссылку» в пространстве гипертекста, отражающего многослойность не столько самой реальности, но человеческого восприятия, ассоциаций. Режиссер как бы постоянно **телепортирует** внимание

зрителя по контрастным пространственным структурам, контрастным тональностям беседы о мире.

На амбивалентность произведений Гринуэя обращает внимание канадский исследователь Б. Дженкинс и полагает, что тем самым режиссер достигает двух целей: углубляет семантическую структуру произведений, ожидая более глубокого анализа от своего зрителя, а также привлекает внимание к парадоксальной природе структурного каркаса визуального текста – доминирующей, диктующей свои правила, но в то же время обманчивой и иллюзорной» [16, р. 39–40].

Полюкно с натуралистом, как и последующие подобные сегменты, исчезает сразу после введения в семантическую структуру произведения необходимых комментариев. Они типичны, имеют четкие, графически обозначенные границы, соответствующий рассматриваемой теме видеоряд за спиной специалиста. Полюкна разъясняют образы «Божественной комедии», превращая ее тем самым в объект внеэмоционального научного комментирования. Гринуэй сознательно избегает погружать зрителя на эмоциональном уровне вглубь пространства телетекста, то есть создает своего рода «якори», удерживающие неподалеку от мира современного, для которого органичны не погружение, а наблюдение со стороны, не состояние потрясенности, а холодноватый рационализм и интеллектуальность. Хотя, понятное дело, это тоже своего рода образы рационализма и интеллектуальности, только с помощью них постичь Данте невозможно. Как бы то ни было, полюкна с учеными, комментарии к тексту «Божественной комедии» можно обозначить как пример традиционного, **функционального типа поликадра**.

Гринуэй постоянно проводит параллели между душами, томящимися в аду, с современными страдающими людьми: бующие толпы, противостояния с полицией, марши. Сонм грешников, ожидающих переправы через Ахерон, вытесняется постепенно меняющимися фотографиями, их «перелистывание» сходно с работой базы данных по распознаванию лиц. В этом круге ада заключены богохульники, их наказание – ожидание. Гринуэй посредством комментария и изображения концентрационных лагерей снова протягивает нити к аду, только этот ад не потусторонний, он вершится на земле. В отличие от Данте, который к концу своего путешествия перестает сочувствовать



Илл. 5. Кадр из фильма «Ад Данте» (П. Гринуэй, Т. Филлипс, Р. Руис, 1989). Песнь 5

грешникам, понимая заслуженность их наказания, Гринуэй скорее обнажает чудовищные язвы общества, а не отдельных лиц. Речь идет о тотальной несправедливости, перевернутости понятий – в земном аду страдания достаются не грешникам, а их жертвам. И в отличие от Данте, Гринуэй не хочет с этим мириться и призывает к этому своего зрителя.

В пространстве телетекста «Ада Данте», равно как и в песнях «Божественной комедии», на периферии внимания авторов постоянно фигурирует образ божественных, райских сфер. Так, уже в первой серии телефильма появляется эмпирей, на плоскости экрана представленный Гринуэем как пять кругов, расходящихся из центра. Постепенно зритель знакомится с тремя женскими образами, покровительницами Данте Алигьери: Девой Марией, Беатриче и Лючией Серакусской. Три круга с их лицами образуют своего рода святую троицу – треугольник, вершиной устремленный вверх, в рай. Нарращивание визуальных блоков, смысловых уровней происходит неспешно, от серии к серии: только во второй песне раскрывается этот символ. Однако это размывание по времени, постепенность неслучайны. Гринуэй, конструируя структуру своего произведения,

постоянно намекает на перманентное присутствие божественной сени. Ненавязчивое почитание света и добра фигурирует в мелочах: в инфографических поликадрах, эпизодическом вплетении в визуальную ткань телетекста.

В визуальном повествовании пятой песни Гринуэй снова обращается к пластике геометрии полиокон: уже знакомый треугольник – триада Девы Марии, Лючии Серакусской и Беатриче – перевернут вершиной вниз, словно стрелкой указывает на «территориальную» принадлежность своего обитателя – ад. Хозяин этого полиокна Минос, выносящий душам приговор; его сегмент острием будто вонзается в толпу грешников, довлеет над ними. Ожидающие суда души располагаются в девяти секциях, равномерно распределенных в темном пространстве кадра; содержимое этих полиокон – копия одного и того же изображения. Подобная композиционная структура создает эффект трансляции видеопотоков на мониторы с нескольких камер видеонаблюдения.

Трактовать архитектуру этого эпизода можно двояко: с одной стороны, мы видим довольно технологическое устройство ада, с другой – ощущаем обертону современности, заключающиеся в постоянном наблюдении за каждым живущим объектом. Гринуэй не дает негативной окраски изображению, это скорее констатация «естественного» хода вещей под перманентной фиксацией каждого поступка, каждого движения на потусторонние «серверы».

На фоне стаи теней-скворцов появляются шесть сегментов, фотографии людей в них сменяются карикатурными портретами, словно отражения в кривом зеркале или неумелые портреты. Один из «портретов» отдаленно напоминает одну из самых известных фотографий Мэрилин Монро, с которой Энди Уорхол делал свои знаменитые диптихи.

На этом кругу томятся грешники, ставшие жертвами своей плоти, любви и перечисляются известные прелюбодее древности – Елена, Парис, Ахилл, Семирамида... Для Гринуэя это как бы «медийные» персоны античности, поэтому и отсылка режиссера к расхожим символам поп-культуры XX века объяснима. Однако режиссер отказывается от иронии по отношению к тиражируемым поп-артом лицам, несмотря на то, что переключает внимание зрителя с высоких образов Данте на пантеон современных «богов».

По мере погружения Данте в недра ада кадры с его лицом обретают фон, будто герой становится в некотором роде частью происходящего, частью инфернальной реальности. Фоновое окно дробится на шесть равновеликих сегментов, в которых сначала кружатся души грешников, а позже появляются уже знакомые нам постоянно сменяющиеся фотографии людей. Расположение фотографий и взаимодействие этих полиокон чрезвычайно любопытно: в одном кадре появляются фотографии лишь двоих людей, однако расположены они по три окна с правой и левой стороны от лица Данте. Шесть полиокон с фотографиями двух людей формируют треугольники, основания которых приходятся на боковые стороны экрана, а вершины указывают в центр плоскости экрана.

Если умозрительно соединить все заявленные в произведении треугольники (божественный треугольник трех заступниц, сегмент с инфернальными монстрами и человеческие), то они сформируют прямоугольник, некую сбалансированную фигуру – экран как портал в пространство других смыслов. На эту способность кино- и телеэкрана посредством полиэкранный приема также обращает внимание и И.В. Кондаков: «Полиэкранность киноискусства и, по-своему, телевидения (взаимодополнительность множества каналов, соединенных пультом) знаменует, конечно, конец традиционной экранной культуры и демонстрирует способ компенсации „поверхностности“ экранного текста – экранной интертекстуальностью» [8, с. 195]. Таким образом, речь идет об отказе от декартовской системы координат: Гринуэй преодолевает плоскость экрана, конструируя свое произведение в объемном трехмерном пространстве.

Рассмотрим структуру архитектурной оси поликадра, имеющего отношение исключительно к повествовательной задаче. На фоне пятнистая шкура рыси, сверху окно меньшего размера со львом. Третьим слоем появляется новый сегмент с волчицей, символизирующей гнев и злобу. Каждое новое окно не уходит вглубь кадра, а движется вовне, по направлению к зрителю, нанизывается на некую ось, стремящуюся дотянуться до объективной реальности. В связи с этим Н.А. Агафонова также отмечает, что «плоский экран у Гринуэя – „расслоившееся“ неоднородное пространство, в котором проступают удвоенные геральдические композиции, изображение прозрачно и призрачно» [1, с. 132].

Стоит обратить внимание и на семантическую составляющую поликадра: сегменты лишены нижней границы, будто сливаются в своем основании, поскольку имеют одинаковую суть – порочность, греховность, и грешники имеют возможность лишь «спуститься» ниже, в ад. А верхние границы четко выражены (хоть и не обозначены графически), то есть доступ в благодатные сферы закрыт.

На архитектурной оси вселенной «Ада Данте» таким образом обнаруживают себя как локальные, закрытые, так и взаимодействующие пространства и подпространства. Первое ее звено – мир «Божественной комедии», второе – вселенная Данте в художественном пространстве фильма, третье – объективная реальность, а также некое метафизически реальное пространство, актуальное для всех «типов» миров, но разделенное на отдельные подпространства, райскую сферу и ад.

По замечанию исследователя, «очевидная сделанность видеоряда в „Данте“ тем не менее не отрицает ощущения стихийного и перманентного развертывания ада в пространстве человеческого бытия. Виды документально зафиксированных катастроф и художественно смоделированные виды страданий душ пронизаны мистериальной верой в реальность – не самого происходящего, но его сути, состоящей в «документальности» ада, в непрерывности метаморфоз адского начала в реальной истории человечества» [14, с. 165].

Очевидно, что метафизическая реальность пронизывает все обозначенные пространства. С точки зрения иерархической структуры все миры равнозначны, хотя и различается количество отведенного им «эфирного» времени. Так, Гринуэй ожидаемо акцентирует внимание зрителя на «Божественной комедии», телетекст служит средством репрезентации произведения Данте, они тесно переплетены. Гринуэй время от времени подчеркивает проницаемость миров: образы и символы «Божественной комедии» проникают в художественную реальность экранного Данте. Например, в начале второй песни птицы-тени парят в пространстве экрана, перекрывая закат и второе окно с крупно снятыми планами бабочек, пчел, лягушек, птиц, животных и др. Что касается документально-научного измерения, оно «напоминает» о себе в небольших полиокнах с учеными, инфографикой показаний медицинских приборов.

Пространство произведения Данте в совокупности с телетекстом тоже являются умозрительно сегментированными на локальные подпространства – некая «земная обитель», рай и ад, то есть отражают средневековую модель мироздания. Визуализированный ад как одна из секций реальности «Божественной комедии» является частью модели телетекста и располагается внизу, под землей, о чем постоянно напоминает Гринуэй в заставке к каждой песни – спуском на лифтовой платформе.

Во второй серии «Ада Данте», основанной на второй песни «Божественной комедии», зритель попадает в разлинованную сеткой «комнату», напоминающую стартовую матрицу для создания компьютерных 3D-моделей или архитектурных проектов. Эта комната, с одной стороны, является частью лифтовой конструкции из заставки к фильму, то есть в некотором роде транзитной зоной, также символизирует кунсткамеру, среду обитания адских существ. Белым маркером, словно на прозрачной четвертой грани этой клетки, за плоскостью экрана, на которой расположены полиокна с учеными, рисуется структура мироздания, отраженная в «Божественной комедии». Здесь и девять кругов ада (слева), и вертикальная модель мира с центром земли в Иерусалиме (справа). Этот кадр можно также обозначить как инфографику, но не поэтическую, а комментирующую произведение Данте.

Заявленные Гринуэем реальности имеют и свои умозрительные «врата»: стекло экрана как физической единицы, поверхность кадра, на которую накладываются отпечатки объективной реальности – полиокна с учеными; прозрачная плоскость на следующем «этаже» архитектурной оси.

Таким образом, можно говорить не только о постоянной коллаборации [15], взаимодействии изображений внутри телетекста, но и о диалоге обозначенных Гринуэем пространств и реальностей. Многие исследователи отмечают энциклопедичность работ Гринуэя, его тяготение к категоризации и каталогизации образов и символов [17, с. xvi]. Эти выводы во многом справедливы. Режиссер сначала вводит образ в визуальную ткань телетекста, например, появляющаяся в начале второй песни стая скворцов, однако зритель узнает не сразу, что эти птицы – скворцы, и в мире «Божественной комедии» они будут символизировать скопление душ, так же образующих

большие стаи в плохую погоду. Гринуэй раскрывает суть образов не сразу, а предпочитает сначала вплести их в телетекст, давая зрителю возможность к ним привыкнуть и, возможно, самостоятельно дешифровать символы, а раскрывает суть позже.

Заключение

В большинстве исследований творчество Гринуэя справедливо рассматривается как часть культуры постмодернизма. В нашем понимании его работы являются своеобразным апофеозом эстетики постмодернизма интеллектуального. Впрочем, для конца XX века «Ад Данте» оказался сложным произведением, однако без труда прочитывается современным зрителем. О.А. Кривцун замечает, что «согласно гештальту, как строение мира, так и структура произведения искусства, и визуальное восприятие человека изоморфны – то есть по своей внутренней органике подобны друг другу» [10, с. 18]. Питер Гринуэй опережает свое время на несколько десятков лет: снятый в 1989 году «Ад Данте» понятен современному зрителю, пребывающему сегодня в зоне постоянного формирования эффекта полиэкрана, зоне, перенасыщенной экранами-порталами. То есть «культура воображения эпохи» [9, с. 8], актуальная на сегодняшний день, легко корреспондирует с полиэкранной реальностью зрителя, и визуальный текст произведения Гринуэя прочитывается без труда широкой аудиторией.

Сохраняя последовательную структуру повествования, Гринуэй нанизывает образы один на другой, создавая архитектурную вертикаль кадра, придавая ему качество «безграничности в пространстве» [12]. При этом зритель будто присутствует при таинстве сотворения художественного произведения: исходная точка (кадр) каждой новой сцены постепенно «обрастает» смыслами. На начальный кадр накладывается новый слой изображения, затем – третий; по мере необходимости происходит сегментация, появляются отдельные полиокна с учеными, в своих речах дающими импульс для появления нового визуального образа и его нанизывания на смысловой стержень телетекста.

Таким образом преодолевается геометрическая плоскость экрана, а исходный кадр приобретает объем и глубинную перспективу.

На архитектурной оси кадра зафиксированы реальности, которые можно обозначить следующим образом: «Божественная комедия» – художественное произведение Гринуэя – объективная реальность (зритель вынужден быть активным участником) – метафизический ад.

Форма полиокон обозначает классификацию существ и явлений по трем сферам. Появляющиеся изображения в кругах, сферах имеют отношение к раю. В сегментах треугольников заключаются обитатели ада. А прямоугольники предназначены для людей (как живых – ученых, так и душ грешников). Как справедливо замечает М. Дроздова, «Гринуэй располагает свои идеи не на горизонтали современных культурных и идеологических мифологем, а следует вдоль некоей вертикали, давая абсолютно самостоятельные интерпретации взаимоотношений культуры и истории» [6, с. 130].

Сопряжение жанров, форм, полиэкранных кадров дают Гринуэю возможность написать картину мира, в котором в каждую минуту актуальна полифония образов, смыслов, интонаций. Средневековые представления о вертикали мироздания преобразуются в «вертикальную» архитектуру полиэкранности, сочетаются с документальными открытыми форматами и с визуальными образами современной объективной реальности и ее современным восприятием. Вместо традиционной экранизации великой «Божественной комедии» Гринуэй предлагает полифоническую игровую структуру экранизации-модернизации-размышления-комментария, показывая константное и изменчивое в человеческом видении мироздания.

Список литературы:

- 1 Агафонова Н.А. Искусство кино: этапы, стили, мастера. Пособие для студентов вузов. Минск: Тесей, 2005.
- 2 Агафонова Н.А. Общая теория кино и основы анализа фильма. Минск: Тесей, 2008.
- 3 Агафонова Н.А. Экран: между технологией и искусством. Вестник ХДАДМ. № 10, 2008.
- 4 Алигьери Д. Божественная Комедия. М.: Просвещение, 1988.
- 5 Гринуэй П. Главный итог развития кино. Московская лекция // Искусство кино, № 4, 2003. URL: <https://kinoart.ru/archive/2003/04/n4-article25> (дата обращения 12.08.2018).
- 6 Дроздова М. Гринуэй: каталог как сюжет // Искусство кино, № 8, 1991.
- 7 Кондаков И.В. Культурная семантика «заэкранного» пространства // Художественная культура, № 1, 2018. URL: http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/a21/hk_2018_01_32_45_kondakov.pdf (дата обращения 11.09.2018).
- 8 Кондаков И.В. Текст экранный и «книжный»: глубина интерпретации. М.: ГИТР. Наука телевидения. Научный альманах. Вып. 11, 2015.
- 9 Кривцун О.А. Искусство как феномен культуры // Художественная культура, № 1, 2018. URL: http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/417/hk_2018_01_02_31_krivtsun.pdf (дата обращения 11.09.2018).
- 10 Кривцун О.А. Художник видит мир и то, что недостает миру, чтобы стать картиной // Художественная культура, № 2, 2018. URL: http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/366/hk_2018_02_02_33_krivtsun.pdf (дата обращения 11.09.2018).
- 11 Маньковская Н.Б. Эстетика постмодернизма. СПб.: Алетейя, 2000.
- 12 Питер Гринуэй: «Это очень важно – быть автором». Инт. Мцутуридзе Е. // Искусство кино, № 1, 2001. URL: <https://kinoart.ru/archive/2001/01/n1-article23> (дата обращения 15.08.2018).
- 13 Сальникова Е.В. Жизнь кинокамеры: эволюция мифа. Кино в меняющемся мире. Часть вторая. М.: Издательские решения. Ридеро, 2016.
- 14 Сальникова Е.В. Специфика пластического мышления в кино // Художественная культура, № 2, 2018. URL: http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/38b/hk_2018_02_138_167_salnikova.pdf (дата обращения 12.09.2018).
- 15 Brendstrup R. Peter Greenaway. Den garvede instruktør og konceptkunstner, der tænker stort og ser fremad. Blot ikke i lige linje. P. 99. URL: http://video.dfi.dk/Kosmorama/magasiner/227-228/kosmorama227-228_097_artikel25.pdf (дата обращения 12.08.2018).
- 16 Jenkins B. The Tickled Underbelly: Peter Greenaway and the Aesthetics of Ambivalence. Montreal: McGill University, 2000.
- 17 Peter Greenaway's Postmodern/Poststructuralist Cinema. Revised Edition / Eds. P. Willoquet-Maricondi, M. Alemany-Galway. Lanham, MD/Toronto/Plymouth, UK: The Scarecrow Press, Inc., 2008.