

Ключевые слова: культурология, массмедиа, видеоигры, инди-игры, роман, *Tale of Tales*, Уайльд, Маргерит Дюрас.

Каманкина Мария Валентиновна

Кандидат искусствоведения, старший научный сотрудник,
Сектор художественных проблем массмедиа,
Государственный институт искусствознания, Москва
ORCID ID: 0000-0002-5532-5174
masha_kamankina@mail.ru

Key words: culturology, mass media, independent video game, novel, *Tale of Tales* studio, Oscar Wilde, Marguerite Duras.

Kamankina Maria V.

PhD in Art, senior researcher, Mass
Media Art Department,
The State Institute for Art Studies,
Moscow
ORCID ID: 0000-0002-5532-5174
masha_kamankina@mail.ru

Independent Video Game: Creativity of *Tale of Tales* Studio

The article gives a brief explanation of *indie games* – a prominent new trend in video game industry. Some of these games, being created by small and independent development teams, may even be considered as a new *art form*, instead of mere entertainment, as they comprise of fresh, intricate and sometimes odd ideas and images. A Belgian studio called *Tale of Tales* is well-known for its experimental “art games”. Many of them were meant as a cultural dialogue with “serious” European literature, namely *Oscar Wilde’s* plays or *new French novel* and works of *Marguerite Duras*.

КАМАНКИНА М.В.

Инди-игры: творчество студии *Tale of Tales*

В статье дана характеристика *independent video game* – одного из направлений современных видеоигр, связанного с творчеством независимых разработчиков и отмеченного поисками нестандартных новаторских идей и способов их воплощения. В качестве примера своеобразного игрового арта анализируется творчество бельгийской студии *Tale of Tales*. Особое внимание уделено видеоиграм, основанным на диалоге с известными художественными явлениями, в частности, драматургией Оскара Уайльда, новым французским романом и произведениями Маргерит Дюрас.

ИНДИ-ИГРЫ

В последние годы не только история и социокультурные аспекты видеоигр [9; 13], но их эстетика и философия образовали активно развивающиеся направления западной гуманитарной науке [10, с. 121–156; 12]. Иногда в поле интересов исследователей попадают инди-игры, преимущественно самые популярные [11]. В отечественных работах о видеоиграх преобладают вопросы общей теории, а обращение к реалиям конкретных игр, и тем более инди-игр, видится достаточно редким. Мы же в данной статье постараемся подробно рассмотреть феномен инди-игр, погрузиться в изучение их подробностей.

Инди-игры (*indie video game*) – одно из направлений в развитии современных компьютерных игр, которое стало набирать популярность примерно с середины 2000-х гг. Дать точное определение этому явлению, обозначить его границы довольно трудно, так как *indie* – это не жанр, не стиль, не творческое течение, имеющее свою программу, не особая эстетика.

Однако, несмотря на расплывчатость этого понятия, в сообществе разработчиков и геймеров сложилось свое представление о *true indie* (истинных, подлинных инди-играх), связанное как с некоторой суммой качеств, набором особенностей, так и повышенными ожиданиями и надеждами, возлагаемыми на продукцию инди.

Коротко рисуем среднестатистический портрет инди-игры.

Инди-игры (*indie* – сокращение от *independent* – независимый) в первую очередь осознаются как оппозиция мейнстриму, стандартам массовой культуры, рынку развлечений. Разработчики инди-игр, по

мнению заинтересованного игрового сообщества, должны иметь финансовую независимость от издателей и творческую независимость от сложившихся штампов игровой индустрии.

Производство игры-блокбастера является дорогостоящим, оно должно окупаться и приносить прибыль, поэтому коммерческие игры создаются с учетом вкусов среднего игрока, с оглядкой на успешные прошлогодние проекты и с обязательного одобрения тех, кто финансирует игру. Разработчики инди-игр подобной зависимости не имеют и это образует вокруг них позитивную ауру свободного творчества, связанного с правом на новаторские поиски, на эксперимент. Приставкой «инди» ныне пользуются многие, желающие привлечь внимание к своим играм, а порой оправдать их несовершенство (в игровой прессе эксплуатацию термина назвали «инди-пузырем»).

Однако с точки зрения идеала *true indie* мотивация автора инди-игры должна быть чисто творческой: самовыражение, реализация оригинального художественного замысла, стремление создать игру своей мечты.

Ряд особенностей инди-игр связан с ограниченными финансовыми возможностями их разработчиков. Чаще всего инди-игры не поражают воображение ни масштабами, ни совершенством визуального исполнения, по большей части это произведения малых форм и скромных графических достоинств.

Авторы инди-игр возродили средства ранних компьютерных игр как несложные в реализации – пиксельную графику низкого разрешения, двухмерную среду, спрайтовую анимацию. Возвращение к этой стилистике связано также с ностальгией по старым играм, по самому периоду их создания, полному креативной энергии и энтузиазма первооткрывателей, что отчасти созвучно задачам самих инди-игр. Обаяние более простого графического языка состоит также в его условности, соответствующей символической природе игры.

Возврат к ранней графике повлиял в свою очередь на большую игровую индустрию, которая до определенного момента стремилась лишь к непрерывному прогрессу в достижении визуального правдоподобия и кинематографичности виртуальных миров. Успех скромных малобюджетных инди наглядно продемонстрировал, что успех игры зависит не только от ее эффектного внешнего антуража.

Одним из самых известных инди-проектов, попавших даже в книгу рекордов Гиннеса, является *Minecraft* – онлайн-игра в жанре песочницы, созданная одним человеком – шведским программистом Маркусом Перссоном (*Markus Persson, aka Notch*). *Minecraft* – открытый мир, где игроку предоставляется свобода поведения и выбора игровой стратегии. Среда *Minecraft* создается геймерами из блоков, напоминающих кубики или конструктор *lego*. Игра впечатляет размахом строительной деятельности: игроки спроектировали разнообразные ландшафты, возвели множество сооружений, подчас поражающих своей сложностью или необычным архитектурным обликом.

Другая характерная особенность инди-игр состоит в том, что, как правило, они создаются небольшой командой или даже одним человеком (в отличие от игр-блокбастеров – их производство, подобно кинофильму, требует участия десятков и сотен человек). Данное обстоятельство тесно связано с усилением авторского начала, осознанием ценности реализации индивидуальных замыслов.

Такое качество инди-игр, как стремление к новаторству, творческим поискам, смелым экспериментам, представляются нам наиболее интересным в рамках этого направления. Причем продвижение новых идей осознается как отдельная задача, не связанная, например, с интересным художественным результатом. Это отражает одну из общих тенденций искусства XX века, века науки, когда оригинальность мышления становится чем-то самоценным (показательно в этом смысле такое направление, как концептуализм).

Известный искусствовед Михаил Герман так написал о данной тенденции: «*Старые мастера оттачивали профессионализм от картины к картине, и совершенства они достигали вместе с мудростью. Столетие двадцатое ждало иного: не совершенства, но новых энigmatических систем, кодов, проникновение в которые – интуитивное или логическое – все более становилось главным в процессе восприятия, отпесня, а то и просто исключая наслаждение эстетическое. Открытие новых пластических структур, языка, знаковых систем – вот что было востребовано. И здесь, как в точных науках, дерзкое молодое сознание опережало медленно и трудно копившееся годами мастерство*» [2, с. 96].

Тема традиционного и новаторского в отношении видеоигр имеет свою специфику. Их история насчитывает немногим больше четы-

рех десятилетий, то есть еще совсем недавно новый жанр рождался прямо на наших глазах. Период его становления сплошь состоял из новаций, открытий, ярких имен и непрерывных экспериментов.

За сравнительно короткий срок эти хаотичные поиски сложились в картину узнаваемых, привычных и хорошо освоенных геймерами игровых и жанровых моделей, сюжетных и образных стереотипов. Таково необходимое условие существования искусства, создающего и строго охраняющего традиции и нормы своего языка, понятного не только профессионалам и посвященным, но также любителям и неофитам.

Большинство художественных произведений создавались в рамках устойчивых стилевых и образных систем, но именно в точках слома традиций рождались наиболее впечатляющие и запоминающиеся творения.

История искусства, положенная в основу школьных и вузовских курсов, во многом состоит из имен творцов, открывших новые пути в своей области и обновивших художественный язык. Такой тип истории искусства приучил нас ценить новаторство как нечто наиболее ценное и выдающееся. Обращая особое внимание на область экспериментальных игр, мы также следуем этой логике, хотя считаем, что не так важно, в какой парадигме – традиционной или новаторской – создано талантливое произведение, оказавшееся нам близким.

Отойдем от оппозиций традиционное/новаторское, массовое/элитарное и обратимся к иному подходу, также продуктивному для осмысления нашего материала – концепции антрополога Виктора Тернера (*Victor Turner*). Ученый рассматривает общественные процессы как диалектическое взаимодействие двух систем: одну из них он назвал структурой, другую – коммунитас. Структура связана с упорядоченностью, устойчивостью как институций общества, так и жизни отдельного человека, за которым закреплены определенные социальные, иерархические, семейные и др. функции. Коммунитас предполагает выход за пределы привычного, predetermined, позволяет приобрести новые качества. Тернер успешно применяет эту универсальную дихотомию к анализу как архаичных, так и современных общественных систем. Для нас особенно важна разработанная Тернером категория лиминального, означающая пороговое, переходное, пограничное, внесистемное состояние, тесно связанное

с духовной жизнью и творчеством [1]. В. Тернер пишет: «Лиминальность, маргинальность и низшее положение в структуре – условия, в которых часто рождаются мифы, символы, ритуалы, философские системы и произведения искусства... Пророки и художники имеют склонность к лиминальности и маргинальности, это пограничные люди, которые со страстной искренностью стремятся избавиться от клише, связанных со статусом и исполнением соответствующей роли» [6, с. 198].

С этой точки зрения коммерческие видеоигры – явление системы, они создаются и функционируют в заданных координатах устойчивой культурной матрицы, а инди-игры – это коммунитас, они выпадают из системы, сознательно ей себя противопоставляют.

Между системной культурой и коммунитас существует постоянное взаимодействие. Так, отдельные инди-игры могут обрести широкую известность и стать частью массовой культуры, нередко индустрия развлечений в целях своего обновления заимствует свежие идеи, рожденные в рамках свободного некоммерческого творчества. Однако в своем большинстве инди-игры не достигают известности и не покидают своей маргинальной зоны, оставаясь продуктом для нишевых аудиторий. Попадание в зону известности, в зону общественной видимости в современной культуре тесно связано с выгодной аксиологической позицией, даже если широко известные произведения вызывают отрицательную реакцию, о них все равно говорят, они на виду, а это выгодно с точки зрения рынка. Огромный пласт «третьей культуры» оказывается вытеснен на периферию агрессивным маркетингом массмедиа, преследующим в основном коммерческие цели. А к тому, что не на виду, принято относиться подозрительно, как к чему-то второстепенному, в то время как в тени оказываются произведения зачастую гораздо более интересные, талантливые и яркие, чем те, что попадают в фокус массмедиа.

В XX веке, изменившем отношение к новаторству, инновационное искусство обретает собственную внутреннюю системность и создает свои институты. В литературе примером подобного рода является так называемая *small press* или *independent (indie) press* – практика небольших издательств, существующих на Западе (в последнее время такие издательства стали появляться и в России). Поскольку

традиция инди-издательств, в отличие от инди-игр, очень давняя, ее продукция составляет едва ли не половину западного книжного рынка. Независимые издательства (иногда это детище всего двух-трех человек) – важный культурообразующий феномен. Он строится на любви к издаваемой продукции, энтузиазме, отваге, продуманном маркетинге и ориентации на малочисленную аудиторию. Успешные инди-издательства завоевывают, даже формируют свою читательскую аудиторию, однако не стремятся ее наращивать.

Появление элитарного творческого сегмента неизбежно на определенном этапе развития любого вида творчества. Это ясно видно на материале новых технических искусств XX века, начинавших, как правило, с завоевания массового рынка. Таков, например, был путь комиксов: как известно, их ранние образцы печатались на газетных полосах, то есть принадлежали к феномену массовых СМИ. Однако уже к середине XX века появилось совершенно иное направление этого искусства – авторские графические романы, которые в виде альбомов стали печатать и продвигать малотиражные издательства, сумевшие создать свои локальные читательские среды.

Похожий по смыслу путь прошел кинематограф. На ранней стадии этого процесса находятся и видеоигры. Напрашивается аналогия: игровой мейнстрим подобен жанровому, массовому кино, а инди-игры – независимому кино, артхаусу.

В 2000-е гг. возникает ряд условий, благоприятных для развития инди-игр. Прежде всего, это появление доступных средств разработки, программных продуктов – игровых движков и конструкторов, требующих минимальных познаний в языках программирования, что позволяет создавать игры людям творческих профессий, в частности людям искусства, гуманитариям. Другой важный фактор – развитие краудфандинга, дающего финансовую возможность реализоваться многим авторским проектам. Также это появление служб онлайн-дистрибуции (*Steam, GOG.com, Xbox Live, OnLive*), позволяющих разработчикам распространять свои игры через интернет, при небольших затратах в виде стартового взноса онлайн-сервису.

Системное функционирование инди-культуры в цифровом пространстве отличается большей демократичностью и доступностью, прежде всего, потому, что дает возможность разработчикам избежать дорогостоящей стадии издания произведений на материальных

носителях, а также позволяет им напрямую обращаться к своей целевой аудитории и получать от нее обратную реакцию.

Процесс финансирования и продвижения инди-игр иногда включает практику так называемого раннего доступа – возможность познакомиться с предварительной (промежуточной), еще не полностью завершённой версией игры, что позволяет геймерам принимать участие в ее доработке как советами и пожеланиями, так и финансовой поддержкой.

Все это обусловило рост количества инди-игр и их популярность в последнее десятилетие.

Отмеченные особенности инди-игр не являются универсальными для этого весьма разнородного сегмента игрового рынка. Например, независимые компании не всегда ограничены в средствах, встречаются и богатые, точно также для инди-игр необязательно новаторство – многие из них вполне традиционны.

Нас, однако, интересуют именно эксперименты, поскольку, на наш взгляд, способ интерактивного повествования, сложившийся в видеоиграх, обладает значительным и далеко не исчерпанным творческим потенциалом. Особого внимания заслуживают случаи, когда с видеоигрой начинают экспериментировать люди искусства, использующие эту форму в соответствии со своим художественным опытом, культурным тезаурусом и креативными задачами.

TALE OF TALES

Ярким примером подобного рода является творчество независимой бельгийской студии *Tale of Tales* (2002–2015). Ее основу составила супружеская пара Ория Харви и Михаэль (Майкл) Самин (*Auriea Harvey & Michaël Samyn*).

Ория Харви родилась в Индианаполисе (столица штата Индиана, часто употребляется сокращение «Инди» (*Indy*)), закончила Нью-Йоркскую Школу Парсонса (*Parsons School of Design*), одно из самых престижных образовательных учреждений по искусству не только в США, но и в мире. Ория получила диплом бакалавра (BFA – *Bachelor of Fine Arts*) по дизайну и скульптуре. До обращения к видеоиграм ее интересы были во многом связаны с сетевым искусством – ком-

пьютерной графикой, 3D-моделированием, созданием веб-сайтов, интерактивных перформансов и сетевых инсталляций. Свои творческие эксперименты Ория демонстрировала на сайте *Entropy8*, в 1999 году она объединила *Entropy8* с сайтом *Zuper* своего творческого единомышленника, коллеги, а впоследствии супруга, Михаэля Самина, программиста и художника (он родился и вырос в старинном фламандском городке Поперинге (*Poperinge*)). Семейная пара обосновалась в Генте (Бельгия, Фландрия), где создала собственную студию по разработке видеоигр, которые считала одной из наиболее актуальных форм современного искусства.

За время своего существования *Tale of Tales* выпустила несколько видеоигр, несомненно принадлежащих к игровому артхаусу, игр странных, необычных, приводивших в недоумение не только рядовых геймеров, но и инди-геймеров. Проекты *Tale of Tales*, балансирующие между игрой и интернет-инсталляцией, нарушают все устоявшиеся каноны: в них нет ни увлекательного сюжета (чаще всего сюжет как таковой отсутствует), ни жанровой определенности, ни привычных задач и целей, ни активной игровой деятельности. Произведения *Tale of Tales* являются статичными, созерцательными, медитативными, их цель – погрузить игрока в определенное состояние, дать ему пережить некий ментальный и эмоциональный опыт, связанный как с конкретной ситуацией и исследованием виртуальной среды, так и с культурным контекстом, создаваемым отсылками к произведениям литературы, изобразительного искусства, европейского кино. Несомненно, подобные игры рассчитаны на особую аудиторию, обладающую соответствующей эрудицией и склонностью получать удовольствие от рафинированности проектов такого рода.

Первый замысел студии под названием «8» был основан на свободной интерпретации сказки «Спящая красавица». Хотя игра осталась незавершенной, некоторые ее идеи и образы были позже реализованы в *The Path* (так, можно предположить, что восемь – это число вариаций на сюжет сказки (по аналогии с *The Path*, где таких вариаций будет шесть), также образ главной героини «8» – глухонемой девочки в белом платье – перекликается с безымянной Девочкой в белом из *The Path*).

Замыслу «8» студия обязана и своим названием, поскольку вариант сказки авторы игры заимствовали из книги Джамбаттиста Базиле

«Сказка сказок» (*Lo Cunto li Cunti overo Lo Trattenemiento de'Peccerille*). Остановимся коротко на этом имени.

Сборник Джамбаттиста Базиле считается первой в Европе публикацией волшебных народных сказок, записанных и изданных в виде упорядоченного произведения в 1634 году (то есть примерно за 60 лет до Шарля Перро и за 180 до братьев Гримм). Сборник включал 50 сказок, первая из них служила сюжетным зачином, организующим последующую череду волшебных историй, чем объясняется название «Сказка сказок» (то есть сказка, порождающая, включающая в себя другие сказки). В «Сказке сказок» десять персонажей поочередно рассказывали сказки в течение 5 дней, отсюда другое название сборника – *Pentamerone* (т.е. пять дней или «пятиднев»), данное по аналогии с «Декамероном» Дж. Боккаччо, чью сюжетную схему он отчасти повторяет.

В своем сборнике Джамбаттиста Базиле стремился сохранить в неприкосновенности устную традицию, он почти ничего не менял и не добавлял в собранные им фольклорные образцы. Базиле был патриотом южноитальянской культуры и языка, как и другие писатели неаполитанского барокко, он записывал и издавал сказки на неаполитанском диалекте, чем по большей части объясняется то, что его сборник оставался почти неизвестным в Европе в течение двухсот лет. Продвижению сборника способствовали Якоб и Вильгельм Гриммы, они перевели «Пентамерон» на немецкий язык, оценивая его как первую подлинно национальную коллекцию популярных сказок.

Весьма показательное обращение создателей студии *Tale of Tales* именно к этому сборнику, опыт работы с архаическим крестьянским фольклором был в дальнейшем реализован в образном строе игры *The Path*.

В 2005 году студия выпустила свой первый завершённый проект – многопользовательскую игру *The Endless Forest* («Бесконечный лес»), где игрок живет в лесу в образе оленя. Каждый вновь созданный персонаж появляется в игре в виде маленького олененка, за один месяц игры вырастающего во взрослую особь. В *The Endless Forest* почти нет элементов геймплея, из которых обычно состоит онлайн-игра – стратегической и строительной деятельности, прокачки персонажа, сражений, квестов, рейдов, чатов. Нет и вербальной коммуникации – игроки-олени не могут разговаривать – свои чувства и намерения они выражают с помощью ограниченного набора

телодвижений и звуков (возможно, одним из источников этой идеи стал населенный оленями большой муниципальный парк *Eagle Creek Park* в Индианаполисе, на родине Ории Харви).

По характеру игра чрезвычайно спокойная, мирная, бесконфликтная, почти идиллическая, игрок может вести безмятежную созерцательную жизнь, исследуя лес, общаясь с сородичами и изредка участвуя в каких-то лесных событиях. Оленьи персонажи имеют возможность менять и совершенствовать свой внешний облик, для чего предусмотрены определенные игровые действия.

В игре есть небольшие периоды, названные *абиогенез* (этим термином в биологии обозначается процесс образования органических соединений, возникновение жизни), когда в ход событий вмешиваются ее авторы, выступающие в роли творцов или божеств лесного мира. В это время можно наблюдать необычные явления природы.

Итак, *The Endless Forest* предлагает вжиться в образ умного, симпатичного, но простого и бессловесного существа, обрести необычный опыт, научившись передавать свои намерения посредством языка тела (поможет ли это лучше понимать наших домашних животных?). Многие игроки отмечали позитивные впечатления, связанные с общением без слов. Такого рода коммуникация также вполне логична и оправдана именно в онлайн-игре, которая является международной территорией и собирает на своих виртуальных просторах игроков из разных стран.

The Endless Forest, как игра бессобытийная, бессюжетная и немая, должна длиться ровно столько, сколько понадобится игроку, чтобы исчерпать для себя чувство новизны и необычности игровой ситуации и собственной роли в ней. Игра существует до сих пор и имеет свой круг поклонников. Она породила фан-арт – художественное творчество игроков, посвященное по большей части воплощению образов звериных персонажей.

Последующие эксперименты студии предназначены для одного игрока, все они с трудом поддаются описанию. Так, игра *The Graveyard* («На кладбище», 2008) представляет собой небольшой интерактивный эпизод, в нем рассказано о посещении кладбища одинокой старой женщиной: она медленно ковыляет по дорожке среди могил, доходит до кладбищенской церкви и присаживается на скамейку, звучит песня – ее слова рассказывают нам о жизни героини, о том, что она

потеряла всех своих близких. Игрок может перевоплотиться в этот образ и испытать чувства, соответствующие нарисованной картине, или наблюдать ситуацию как бы со стороны, представив себя в роли сопровождающего старой дамы. В любом случае, участие в происходящем связано не с какими-либо действиями (кроме управления персонажем), а с погружением в атмосферу одиночества, обреченности, безнадежности, неизбежных в старости, с эмоциональным переживанием опыта, в силу возраста далекого от большинства игроков.

FATALE: EXPLORING SALOME

Fatale: Exploring Salome («Роковая женщина: Постыжение Саломеи») (2009) – также игра малой формы, в ее основе – вольная интерпретация пьесы Оскара Уайльда «Саломея».

Жанр *Fatale* можно условно обозначить как виртуальную зариловку, мультимедийный перформанс или интерактивный мини-спектакль. Сами авторы определили игру как «интерактивную виньетку», то есть связали свой замысел с особым типом художественной (книжной) иллюстрации, имеющей декоративную, орнаментальную функцию. По отношению к *Fatale* точнее было бы сказать, что игра в большей степени стремится передать атмосферу и настроение пьесы Уайльда, чем собственно ее сюжетные коллизии.

В *Fatale* три сцены. Действие начинается в тюрьме, где заточен пророк Иоканаан (Иоанн Креститель). Герой может лишь бродить по тесному пространству и наблюдать сквозь зарешеченное окошко за царевной Саломеей, танцующей при свете луны.

Реплики Иоканаана из пьесы появляются как надписи на стенах. Мрачная затхлая темница, отсыревшая каменная кладка, звук падающих капель, лужицы на полу, разбросанные везде пустые ящики. Последние являются типичным предметом игрового антуража. В подобных ситуациях они используются для того, чтобы можно было соорудить пирамиду, добраться до окна и совершить побег. Но здесь ничего подобного не предусмотрено, разработчики как бы призывают к отказу от штампов, от привычной стратегии (в данном случае – искать выход из закрытого помещения). Здесь игрок вместе с героем должен пережить чувства страха, томления,

отчаяния, связанные с безвыходностью ситуации. Завершается сцена приходом палача, отрубаящего Иоканаану голову.

Персонаж, от лица которого ведется дальнейшее повествование, неочевиден. Однако, исходя из контекста, ясно, что это бесплотный неуспокоившийся дух Иоанна, парящий над дворцом Ирода.

Во второй сцене мы оказываемся на огромной террасе дворца (можно заглянуть снаружи за решетку нашей темницы). У игрока есть возможность свободно, неспешно и детально рассмотреть и исследовать эту локацию, облетев ее несколько раз. Художники *Tale of Tales* внимательно воссоздали убранство царского дворца, продемонстрировав красоты древнего Востока во всех подробностях. По всей территории разбросаны легкие прозрачные покрывала Саломеи, они трепещут от малейшего ветерка.

Мизансцена разделена на несколько зон, одна из них связана с недавно закончившимся царским пиром, мы видим остатки трапезы, разлитое вино, опрокинутые кубки. Другая зона символизирует смерть, там стоит палач с мечом, вокруг него скомканная одежда казненных людей, лужи крови. На возвышенном месте террасы сидит задумчивая Саломея, мечтательно глядя на голову Иоанна, покоящуюся перед ней на блюде. Со стороны за царевной наблюдает Иродиада.

Наша игровая задача в этой сцене – погасить все светильники: свечи, факелы, масляные лампы, лампы. В пьесе этот момент связан с краткой репликой Ирода: «*Тушите факелы. Скройте луну. Скройте звезды*» и ремаркой «*Рабы тушат факелы. Звезды исчезают*».

Если навести курсор на световой объект, происходит сразу несколько событий: небо затягивают клубящиеся багровые тучи, мы слышим рев ветра, звон металла, гул голосов – все это напоминает нам о казни Иоканаана. Затем кровавое облако темнеет, пламя отделяется от свечи и свободно парит в воздухе. Эта левитация огня – символ души и ее плавного перехода в иное измерение.

На фоне этой картины появляются бегущие строчки текста из пьесы Уайльда. Реплики проплывают, многократно повторяются и расслаиваются, создавая эффект эха. Их тишим шепотом повторяет закадровый голос. Так постепенно, отдельными фрагментами, воспроизводится почти вся сцена диалога Саломеи и Иоканаана. Саломея пытается соблазнить Иоканаана, воспекает его красоту в духе Песни песней:

«Говори еще, Иоканаан, твой голос опьяняет меня. Скажи мне, что я должна делать».

«Иоканаан, Иоканаан, дай мне коснуться твоего тела. Твое тело белое, как полевая лилия, до которой еще не касался жнец, оно белое как снег, лежащий на горах Иудеи».

Когда Иоканаан отказывает в просьбе коснуться его тела, Саломея тут же начинает говорить, что его тело отвратительно, ужасно, но что она влюблена в его волосы... Также происходит и с волосами после отказа коснуться их: *«Я не люблю твои волосы, они безобразны, они топорицатся от грязи и пыли, их можно принять за терновый венец, который втиснули тебе на голову».*

Но отказаться от желания поцеловать уста пророка Саломея не может: *«Твой рот, в него я влюблена, твой рот – это алая черта на башне из слоновой кости, он как гранат, рассеченный ножом из слоновой кости. Цветы граната, растущие в садах Тира, краснее роз, но все же не так красны. Дай мне поцеловать твой рот. Нет в мире ничего краснее твоего рта».*

Но и в этом Иоканаан ей отказал, он вел себя, как неприступная крепость, и не изменил своим принципам.

Однако, когда этот текст произносится шепотом, с нейтрально-мягкой интонацией, снимается агрессия сцены противостояния Саломеи и Иоканаана, теперь это – их воспоминания, может быть, с оттенком сожаления или раскаяния.

Во дворце, выдержанном в духе древневосточных декораций, мы находим несколько современных предметов: аудиосистему, колонки, гитару, коробок спичек с выведенным на нем телефонным номером и фразой «Позвони мне, Саломея». У самой Саломеи мы обнаруживаем в кармане iPod, от него идут наушники, из них слабо доносится ритмичная молодежная музыка.

Прием остранения отчасти разрушает возвышенную, тревожную, трагическую обстановку локации и чувство глубокого погружения в игру. Это напоминает буддистский прием – с помощью неожиданного, резкого, абсурдного вторжения разбудить, активизировать сознание, вывести человека из заторможенного, пассивного, аморфного состояния.

В играх такие приемы, как остранение или слом четвертой стены, чаще всего воспринимаются негативно и даже болезненно, как

покушение на права игрока, как разрушение эффекта погружения, которого ему удастся достичь.

Перечисленные нами предметы могут быть также поняты как сценические атрибуты, как театральные реквизиты. Значит, мы находимся не внутри истории, а в театре (или кинопавильоне). Тогда Саломея – это актриса, исполняющая роль в пьесе Оскара Уайльда, а кокетливая записочка – скорее всего, от ее приятеля-актера.

В игре, задача которой – исследовать феномен роковой женщины, данная атрибутика снижает пафос проблемы, снимает флер загадочности, легендарности и исторической дистанции с «рокового» образа Саломеи, которая превращается в нашу современницу, просто в одну из нас.

На этот образный ряд работает и финал второй сцены: огромная луна, символ женского начала и самой Саломеи, медленно исчезает в разгорающемся свете дня, и мы слышим нарастающий шум современного города, скрежет колес и гудки машин.

Третья сцена происходит при свете дня. Саломея вновь танцует перед тронном царя. Но это не тот страстный и откровенный танец-стриптиз, которым иудейская царевна обольщала ночью Ирода, сбрасывая с себя одно за другим семь покрывал. Здесь она просто и легко одета, и, скорее всего, на нее никто не смотрит. Два танца, в первой и третьей сценах, как бы сравниваются друг с другом. Первый – это орудие соблазна, столь мощное и действенное, что царь обещает выполнить за него любое желание – и Саломея требует отрубленную голову Иоанна на блюде. В заключительном танце Саломея уже не роковая соблазнительница, она танцует для себя, это акт самовыражения, наслаждение своей легкостью, гибкостью и грацией. Если же выйти из сюжета пьесы и переместиться в сюжет об ее постановке, то мы видим актрису – возможно, утром она пришла в театр и репетирует свой танец.

Но в любом случае перед нами как бы поставлен вопрос – стоит ли эта женщина и ее танец, показанные не во всеоружии стратегии обольщения, а без прикрас, без грима, без зрителей, своего рокового статуса, и пообещал бы сам зритель выполнить любое ее желание ради этого танца или нет.

Пленительный восточный танец-импровизацию, оцифрованный для игры, исполнила бельгийская балерина *Eléonore Valere Lachky*.

BIENTÔT L'ÉTÉ Marguerite Duras

Bientôt l'été («Скоро лето») – наиболее сложная для понимания игра *Tale of Tales*.

Первые разработки студии – «Бесконечный лес» и «На кладбище» – просты для освоения, так как основаны на изначально понятной ситуации; нереализованный проект «8» в паре с *The Path* опираются на известные сказочные сюжеты, что также облегчает их восприятие. С *Fatale* дело обстоит иначе, ибо для ее понимания нужно как минимум знать литературный первоисточник. Правда, это всего лишь одна небольшая пьеса, ее нетрудно прочитать (что отдельные продвинутые игроки и делают).

Как и *Fatale*, игра *Bientôt l'été* тоже основана на впечатлениях от творчества писателя и представляет своеобразный диалог с произведениями Маргерит Дюрас, причем не столько с ее романами, сколько с экспериментальными киноработами, весьма необычными, известными лишь узкому кругу специалистов и поклонников этого автора.

Вероятно, знакомство с *Bientôt l'été* лучше всего предварить ознакомлением с текстами Дюрас и, шире, – творческими принципами «нового романа», нашедшими в игре непосредственное отражение. Конечно, можно обойтись и без затрат этих полезных усилий, но тогда многие смыслы *Bientôt l'été* будут потеряны. Коротко остановимся на некоторых аспектах творчества Дюрас, ставшего источником вдохновения для студии *Tale of Tales*.

Хотя Маргерит Дюрас известна прежде всего как автор литературных произведений, она, подобно другим представителям «нового романа», была тесно связана с миром кино, что и становится нередко предметом исследований в сети⁽¹⁾ и в традиционных научных изданиях и диссертациях [4; 5; 7; 8]. Это объяснялось и значительностью

французского киноискусства середины XX века, и движением «новой волны», развивавшимся во многом параллельно «новому роману». Возможно, интерес к кино был заложен у Дюрас еще в детстве – ее мать подрабатывала тапером в кинотеатрах Сайгона в эпоху немомо кино, и, скорее всего, трое ее детей проводили немало времени в кинозале.

В отношениях М. Дюрас с кино можно выделить три направления:

- экранизация ее литературных произведений, осуществленных без участия писательницы: *Un barrage contre le Pacifique* («Плотина против Тихого океана», 1957, реж. Рене Клеман), *10:30 P.M. Summer* («Летним вечером в половине одиннадцатого», 1966, реж. Жюль Дассен), *The Sailor from Gibraltar* («Моряк из Гибралтара», 1967, реж. Тони Ричардсон), *L'amant* («Любовник», 1984, реж. Жан-Жак Анно) и другие;
- фильмы, снятые по ее сценариям в сотрудничестве с режиссерами: *Hiroshima mon amour* («Хиросима моя любовь» 1959, реж. Ален Рене), *Moderato cantabile* («Модерато кантабиле» или «7 дней, 7 ночей», 1960, реж. Питер Брук), *Une aussi longue absence* («Такое долгое отсутствие», 1961, реж. Анри Кольпи), *Nuit noire, Calcutta* («Темная ночь, Калькутта», 1964, реж. Марин Кармиц) и другие;
- собственные экспериментальные киноработы, в основном короткометражные: *Détruire dit-elle* («Разрушать, говорит она», 1969), *Nathalie Granger* («Натали Гранже», 1972), *India Song* («Песня Индии», 1975), *Son nom de Venise dans Calcutta désert* («Ее венецианское имя в безлюдной Калькутте», 1976), *Cesarée* («Кесария», 1978), *Les mains négatives* («Отпечатки рук», 1978), *Le navire Night* («Корабль Ночь», 1979), *Aurélia Steiner (Melbourne)* («Аврелия Штайнер (Мельбурн)» 1979), *Aurélia Steiner (Vancouver)* («Аврелия Штайнер (Ванкувер)», 1979), *Agatha ou les lectures illimitées* («Агата или бесконечное чтение», 1981) и другие.

Если рассмотреть эти типы экранных воплощений как последовательный путь (отвлекаясь от оценки отдельных фильмов), то он

(1) Воинов, А. Симпатическое письмо: короткометражные фильмы Маргерит Дюрас // Cineticle. Интернет-журнал об авторском кино. URL: <http://cineticle.com/archive/502-9.html> (дата обращения 05.04.2018); Горяинов О. Маргерит Дюрас. Политика не различения кино и литературы // Cineticle. Интернет-журнал об авторском кино. URL: www.cineticle.com/focus/333-marguerite-duras.html (дата обращения 05.04.2018).

ведет от привычной экранизации – через попытки более адекватного отражения на экране романов Дюрас – к деконструкции киноповествования, к полному отказу от того, что мы обычно связываем со словом «кино». Причина обращения к собственным киноопытам отчасти состояла в неудовлетворенности Маргерит Дюрас экранизацией ее произведений. По этому поводу она высказывалась весьма категорично: «Мне захотелось делать кино, потому что фильмы, которые ставили по моим романам, были для меня невыносимы. Воистину все предавали написанный мною роман, но до такой степени, какую я не могла даже вообразить» [3, с. 5].

Вероятно, основа для конфликта такого рода заключена в самом типе художественной реальности Дюрас, лишенной драматургического потенциала – с ее статичным созерцательным миром без событий и динамики, с неотчетливо прописанными бездеятельными персонажами.

Занявшись самостоятельной киносъемкой, Дюрас отказалась даже от тех повествовательных элементов, которые имелись на страницах ее произведений. Об этом в диалоге с писательницей рассуждает критик Жан Нарбони. Сравнивая литературный и экранный варианты романа *Détruire dit-elle*, он отмечает: «Я был поражен удивительным контрастом между фильмом и книгой... Целый ряд поступков и жестов, имеющих в книге, удалены из фильма. В результате, создание фильма представляет собой процесс, противоположный тому, который осуществляют плохие режиссеры, экранизирующие книги, когда они сохраняют события, факты, поступки и полностью выбрасывают все то, что касается писательства. Вы же выбрасываете все, что отправляет напрямую к „кино“ и сохраняете то, что и составляет суть литературы»⁽²⁾. С каковым утверждением Дюрас полностью согласилась.

Желание противопоставить свои работы профессиональным кинорежиссерам все же не являлось главным мотивом для Дюрас, ведь она не пыталась создавать ничего похожего на альтернативные экранизации. Жан Нарбони точно отмечает, что киноопыты Дюрас

опирались скорее на принципы литературы, а не кино. Об этом свидетельствует само их производство: основой «фильма» становился не сценарий, а закадровый монолог или диалог (по сути, самодостаточный текст), репетиционный и постановочный процессы сводились к минимуму или вообще отсутствовали. Помощники Дюрас отмечали, что она слабо разбиралась в специфике киносъемки.

Задача экспериментального творчества Дюрас состояла в расширении сферы литературы, создании более современных, синтетических форм ее бытования. Киноработы Дюрас имеют одну проблему – у них нет жанрового определения, нет внятного статуса, их сложно причислить к какому-либо из известных видов искусства. Сама Дюрас называла свои киноленты просто текстами.

Чаще всего эти гибридные произведения все-таки относят к сфере кино. В этом качестве они обычно признаются неудачными, трудно воспринимаемыми, не нашедшими своих зрителей. Однако если рассматривать работы Дюрас не как «фильмы», подразумевающие традиционный кинопросмотр, а как необычные, не имеющие аналога, интермедийные формы, то в этом качестве они продолжают вызывать живой интерес и постоянно попадают в фокус зрительно-читательского и, главным образом, исследовательского внимания. Но не только – о чем свидетельствует наша видеоигра *Bientôt l'été*.

Обращение писателя к кино как дополнительному средству выразительности кажется вполне естественным, ибо в самой литературе изначально содержатся «кинематографические» элементы, и в XX веке они развиваются и усиливаются под воздействием киноискусства.

Так, существует ряд приемов, воссоздающих в литературном тексте иллюзию просмотра, фильм без фильма – это наличие лексики, связанной со слуховыми и зрительными образами, преобладание настоящего времени (все происходит здесь и сейчас), кратких назывных предложений, гипердиалогичности, типографического расположения текста как особого средства графического дизайна. Писатель таким образом стремится создать эффект совмещения разных способов восприятия при чтении книги. В прозе Дюрас также используются указанные приемы.

Остановимся на отдельных произведениях, близких по своим повествовательным средствам игре *Bientôt l'été*.

(2) Destroy, she said: An interview with Marguerite Duras. By Jacques Rivette and Jean Narboni. URL: <https://www.sevenstories.com/blogs/85-destroy-she-said-an-interview-with-marguerite-duras> (дата обращения 15.04.2018).

«Кесария» и «Отпечатки рук» – два схожих по форме короткометражных фильма. Их смысловая основа заключена в закадровом монологе, произносимом Дюрас. В обоих случаях писательница обращается к образам далекого исторического прошлого. В «Кесарии» речь идет о древнем палестинском городе, разрушенном в XIII веке. По словам Дюрас, в тексте отразились ее впечатления от поездки в Самарию (Израиль): «Кесария... Место это – равнина у моря. Море бьет по уцелевшим руинам, колоннам синего мрамора, брошенным у порта. Все было разрушено. Осталась лишь память истории и одно это слово – Кесария, чтобы ее обозначить. Белая земля: мраморная пыль, смешанная с морским песком...»

В «Отпечатках рук» Дюрас рассказывает о наскальных изображениях, которые она видела в палеолитической пещере Альтамира (Испания). Особенно ее поразили и тронули отпечатки ладоней, оставленные первобытным человеком на скалах 30 тысяч лет назад: «...Подразумеваются отпечатки, найденные на стенах мадленских пещер в европейской части Южной Атлантики. Руки прикладывали к камню и поверх наносили краску. Чаще всего контуры были черными или синими. Этому обычаю не было найдено никаких объяснений».

В обеих лентах повествование разворачивается на фоне картин современного Парижа. В «Кесарии» неторопливое движение камеры скользит по саду Тюильри, скульптурам Аристиды Майоля, площади Согласия, набережным Сены. В отличие от этих спокойно-созерцательных кадров, в «Отпечатках рук» фон более подвижный и нервный – в духе *road movie* мы кружим на машине по пустынным улицам ночного Парижа, где лишь дворники-эмигранты занимаются уборкой мусора.

В центре этой двойной пространственно-исторической рамки – небольшой рассказ о любви. В первой ленте речь идет об иудейской царице Беренике – дочери Ирода Агриппы I и возлюбленной римского императора Тита (к данному сюжету, популярному во французской культуре, Дюрас обращалась не раз, ссылаясь при этом на трагедию Жана Расина). Во второй ленте писательница дает свою интерпретацию древнему наскальному посланию: «Человек пришел в пещеру возле океана один. Он посмотрел туда, откуда шел шум – на грохочущие волны, на бесконечность мира. А потом закричал. Я – тот, кто звал, кто кричал в этом слепящем свете о своей страсти».

Таким образом Дюрас воспринимает контуры рук как первобытный крик, припечатанный ладонью к камню, как выражение страсти, принявшее графическую форму, как прообраз еще не придуманных слов. В своем рассказе она стремится донести до нас мощную первозданную энергию безмолвного послания. Этот эпизод дал повод писательнице проводить параллели с сегодняшним днем и говорить о неизменной «колонизирующей природе человечества», его страстях и вечном зове, только теперь «люди печатают в газетах небольшие объявления о знакомствах, но никогда не получают ответа и не способны кричать и звать».

В своих аудиовизуальных зарисовках Дюрас неизменно нарушала логику повествования, внутреннюю согласованность компонентов текста. Так, в двух рассматриваемых кинолентах закадровый монолог и визуальный ряд никак не связаны друг с другом, слово не превращается в зрительный образ, читаемое не становится видимым. В этом, как кажется, несогласованном дуэте главное – голос. Дюрас подчеркивала, что ее кино надо слушать, а не смотреть, фильм она считала идеальной средой для слова («*un lieu idéal de la parole*»). Произносимый текст обращен к более древнему восприятию, чем письменный. Также в кино легко воплотить важный для Дюрас эффект тишины, окружить слово молчанием, расставить паузы, создающие ритм и дыхание текста.

Паузы способствуют и деконструкции связного рассказа, созданию намеренно фрагментарного, раздробленного нарратива.

Как «правильно» воспринимать, как собирать и гармонизировать в своем сознании подобные тексты? Наш опыт чаще всего не дает нам внятной стратегии их прочтения. Мы ищем повествовательную логику в знакомых сюжетных схемах, ясно очерченных образах, пытаемся придать смысл прочитанному (увиденному), применив для этого ряд известных понятий, идей и символов.

Однако с кинолентами Дюрас все это плохо сочетается. Для их интерпретации нужно искать другие подходы, опираясь на целостно-образное и ассоциативно-смысловое восприятие.

Прежде всего, единство произведения достигается с помощью некоторых формообразующих приемов. Так, хотя по смыслу текст членится и распадается, однако структурно его объединяет и держит ритм чтения, скоррелированный, согласованный с ритмом видеоряда,

звуковым фоном и музыкой. Важную роль играет система повторов (ритм другого порядка) – это несколько текстовых формул, своеобразных лейтмотивов (например, об имени «Кесария», о разлуке и отречении Береники, о синих и черных контурах рук), прославляющих монолог подобно рефрену или припеву; это периодическое возвращение отдельных кинокадров или движение камеры по замкнутому кругу. Текст, организованный подобным образом, ближе к поэзии и музыке и обращен не столько к логическому, сколько к эстетическому, образному, чувственному типу восприятия.

О похожем понимании этих кинолент написал в своем блоге Майкл Самин. Он вспоминает, что его первое впечатление от фильмов Дюрас было сугубо негативным, они показались ему странными и претенциозными. Однако позже он еще раз посмотрел их и воспринял совершенно по-другому. Майкл пишет, что когда справляешься с отчуждением, вызванным неспособностью найти связь между кадром и текстом, начинаешь чувствовать ритмичность чередования чтения и изображения, и это формирует своего рода хореографию, танец. «Фильм поднимает и несет меня, в этом есть что-то успокоительное, и я наслаждаюсь тем, что уменьшает мою возможность понять, о чем говорит писатель. Я убаюкан эстетическим счастьем и не забочусь о значении текста. Может потребоваться несколько просмотров, чтобы осознать, в чем смысл истории»⁽³⁾.

Итак, одна из особенностей фильмов М. Дюрас – продуманная ритмическая организация, позволяющая воспринимать их прежде всего по типу музыкальных произведений.

Другой способ прочтения подобных деструктивных нелинейных нарративов – погрузиться в поток свободных ассоциаций, рождающихся на стыке несинхронизированных по смыслу текста и видеоряда. Кинокадры не иллюстрируют словесный рассказ, а создают поле не прямых аналогий, случайных произвольных соответствий и эквивалентов.

Остановимся в качестве примера на фильме «Кесария».

Проще всего объяснить видеоряд этой ленты как отражение обыденной ситуации, как ситуативную съемку. Париж – одно из мест, где жила Дюрас, поэтому камера воспроизводит привычные для нее городские виды. Думая о своих путешествиях, об истории, о человеческой природе и т.п., писательница гуляет или колесит на машине по родному городу. На некоторых объектах она останавливает пристальный взгляд, затем снова к ним возвращается, так как они вызывают отклик в ее душе, что-то напоминают, наводят на те или иные размышления.

То же самое делаем и мы. Например, когда речь заходит о гибели древнего города, камера останавливается на скульптуре, заключенной в ремонтные леса, мы видим каменное лицо статуи с отбитыми фрагментами и другими повреждениями – знаками разрушающего воздействия времени. Пластичные, интимные, чувственные скульптуры Майоля, не раз попадающие в кадр, ассоциируются с образом иудейской царицы. Об узких улицах Кесарии Дюрас вспоминает, глядя на Луксорский обелиск. Когда говорится о путешествии Береники по морю, мы видим набережные Сены, отраженные в воде дома. Подобные аналогии находятся легко (стоит лишь поставить такую задачу, можно обнаружить все что угодно), но, будучи озвученными, обозначенными словами, они кажутся слишком прямолинейными и надуманными, лучше, когда механизмы восприятия такого рода работают на подсознательном уровне.

В более общем плане фильм объединяет идея сопоставления двух городов – древнего и современного, исчезнувшего и живого. Этим можно объяснить весь видеоряд фильма.

Формально у его автора нет возможностей проиллюстрировать свой рассказ, представить зрителю Кесарию как реальное место, ведь ее не существует, от города «осталось только имя», как говорит Дюрас.

Но даже, будь у режиссера такой шанс, это вряд ли приблизит нас к давно исчезнувшим мирам. Столкновение двух планов фильма показывает, что, воображая прошлое, мы видим его через современность – и эту временную пропасть нельзя преодолеть, на наше восприятие неизбежно накладывается наш исторический и культурный опыт, поэтому прошлое во многом непостижимо.

Но Дюрас также ищет знаки и места памяти, оставленные предками. Для нее это прежде всего камень – самый долговременный

(3) *Smyrn, M. Duras film: Moderato Cantabile. URL: <http://tale-of-tales.com/bientotlete/blog/category/duras/> (дата обращения 05.04.2018).*

хранитель информации, неподвижный и немой медиатор между древним и нашим миром – ладони рук, отпечатанные в скале, Луксорский обелиск или скульптура.

Наконец, воспоминания об истории представлены как набор отрывочных сведений, даны в форме мозаичной картины, не составляющей континуума, но передающей недолговечность, хрупкость и дискретность памяти.

В кинолентах Дюрас главное сосредоточено в тексте, а видеоряд – нечто производное, дополнительное. Но можно представить и наоборот – видеоряд сделать доминирующим, а текст – фоновым, тогда Париж станет главным действующим лицом. Увидеть фильм подобным образом естественно для тех, кто живет (жил) в Париже или хотя бы хорошо его знает. На протяжении киноленты мы созерцаем знакомые места, и они для нас ближе и важнее, чем абстрактные персонажи и локации, давно канувшие в лету. Но, размышляя о Париже на фоне описанных исторических эпизодов, мы осознаем, что Париж тоже может постигнуть участь Кесарии, и эта мысль действительно невыносима.

Возможно, и Дюрас думала о чем-то подобном. Недаром она завершает «Кесарию» словами о своем городе: «В Париже этим летом погода скверная. Холодно. Иногда туман».

Киноленты Дюрас, которые она снимала на протяжении почти двух десятилетий, охватывают основной тематический спектр ее творчества, включая политическую и социальную проблематику, историю, экзотические азиатские мотивы и т.д. Но главная тема, присутствующая во всех произведениях Дюрас – любовь (не случайно Жан-Франсуа Жослен назвал ее «Эдит Пиаф нашей литературы» [4]).

Есть общие повествовательные особенности, присущие всем любовным историям в кинолентах Дюрас. Ее герои представлены схематично, эскизно, они лишены индивидуальных черт, психологических особенностей и социальных ролей. Если в кадре присутствуют актеры, то они бездеятельны, статичны и не репрезентируют персонажей, о которых идет речь в закадровом монологе (диалоге) – это условные фигуры, фантомы, зритель должен домысливать их образы на основе авторского текста. Типичными местами действия становятся кафе и отели; сюжет, часто с неясным финалом, намечен лишь пунктиром. Мир, окружающий героев, также лишен динамики – видеоряд

демонстрирует нам серию неспешно сменяющих друг друга, почти фотографических в своей неподвижности, пустынных пейзажей или городских ландшафтов. М. Дюрас так означает свое кредо: «Ничего не следует показывать о любви. Ничего не следует представлять о любви. Я снимаю то, что вижу здесь, прямо перед собой»⁽⁴⁾.

Это высказывание отсылает нас к эстетике «нового романа», основанной на идее о полной исчерпанности романа традиционного. Писатели этого направления отказались прежде всего от классического литературного героя и его роли главного повествователя и посредника между автором и читателем. В произведениях новых романистов рассказ перемещается с описания героя на внутренний мир самого писателя. В фильмах Дюрас феномен авторского чтения воплощает этот принцип особенно наглядно и непосредственно, автор закадрового монолога становится в фильмах главной фигурой, отодвигая на задний план размытые тени неопределенных персонажей.

Другой важный момент в «новом романе» – разделение сферы явлений и сферы смыслов. Писатель, обращаясь к явлениям и предметам внешнего мира, смотрит на них с позиции обыденного восприятия, показывая лишь их оболочку, наружную сторону, поверхность, но не придает им окончательного значения, не включает в какую-либо схему, иерархию, классификацию или причинно-следственную цепочку. Явления, считают новые романисты, существуют и разворачиваются как бы сами по себе, пока мы не обратим на них внимание и не закрепим за ними какой-нибудь смысл.

Точно так же Дюрас показывает нам лишь то, что видит прямо перед собой, то есть одну – внешнюю, видимую – грань реальности, а то, что скрывается за ней, возможно, должен домыслить сам читатель/зритель.

Эта позиция перекликается с восточным мировосприятием. Например, медитативными практиками буддизма с их стремлением очистить сознание, достичь состояния пустоты и просветления. Чтобы увидеть мир в истинном свете, надо перестать воспринимать его как скопление знаков. Дюрас родилась и выросла в колониальном

(4) Цит. по: Воинов, А., Горяинов О. Кесария // Cineticle. Интернет-журнал об авторском кино. URL: <http://www.cineticle.com/component/content/article/117-issue-20/1246-cesaree.html> (дата обращения 05.04.2018).

Индокитае (нынешний Вьетнам), в ее произведениях присутствуют неспешная углубленная созерцательность Востока и некоторый уход от западной рациональности.

Анализируя поэтику Дюрас, мы постоянно имеем в виду *Bientôt l'été* Майкла Самина. Иногда лучший способ понять произведение – восстановить путь его создания, в данном случае – раскрыть замысел как итог внутреннего диалога двух художников.

Майкл оставил в своем блоге записи, посвященные подготовительному этапу работы над *Bientôt l'été*, возможно, он сделал это специально для геймеров, чтобы помочь им лучше разобраться в игре.

Майкл Самин детально изучил творчество Дюрас, для поста в блоге он сделал выписки отдельных реплик и диалогов из ее романов и авторских фильмов, оставил ряд интересных комментариев и рассуждений по поводу произведений Дюрас, отметил, что именно повлияло на него и непосредственно отразилось в образном строе игры. Также приведено несколько цитат из автобиографического романа Яна Андреа *Cet amour-là* (*Yann Andréa*, друг, возлюбленный и спутник Дюрас на протяжении последних 16 лет ее жизни, был моложе ее на 40 лет).

Майкл и Ория посетили места, связанные с жизнью Дюрас, в блоге размещены фотографии *Trouville-sur-Mer* – это курортный городок в Нижней Нормандии, где Дюрас жила с 1963 по 1996 год. Также в этом приморском раю обитало в разное время множество других знаменитостей (Александр Дюма, Гюстав Флобер, Клод Моне, Марсель Пруст, Жан-Поль Бельмондо, Жерар Депардьё и др., не говоря о деятелях, известных лишь в рамках французской культуры). Это место намоленное. Виды Трувилль, особенно его огромных, пустующих в межсезонье пляжей, легли в основу визуальных образов *Bientôt l'été*.

Материал, интересовавший Майкла Самина в первую очередь – киноработы, снятые самой Дюрас. В его записях упоминается лишь одна профессиональная экранизация *Moderato cantabile*, и то скорее в связи с романом, так как основная сюжетная ситуация больше напоминает роман (например, у Дюрас, как и в игре, серия встреч героев происходит в кафе, а в фильме Питера Брука герои встречаются в разных местах). Название игры взято из диалога влюбленных:

- Смотрите, скоро лето, – говорит герой, и героиня отвечает ему:
- Нет, в этих краях никогда не бывает лета, здесь всегда дует ветер.

Этот обмен репликами содержит основную коллизию любовных историй Дюрас: в начале писательница дает место надеждам, ожиданиям, иллюзиям, а затем убивает их.

В фильме «Корабль Ночь», снятом Дюрас по мотивам собственной пьесы, речь идет о телефонном романе. Анонимные герои киноленты никогда не видели друг друга, и их отношения развиваются лишь посредством бесконечных ночных разговоров по телефону, попыток представить в своем воображении невидимого партнера, любовных фантазий. Они страстно увлечены друг другом, но не хотят реального знакомства. Однажды они все же договариваются увидеться в кафе, ОНА приезжает к месту свидания, наблюдает за НИМ, но не выходит из машины. Их встреча так и не состоялась.

Можно трактовать этот сюжет как историю об одиночестве двух людей, встретившихся в «телефонной бездне» большого города, об их желании быть услышанными, о страхе перед действительностью, разрушающей иллюзии.

В фильме главным выразительным средством является текст, большую часть которого читает сама Дюрас. В кадре присутствуют актеры Матьё Карьер (*Mathieu Carrière*), Бюль Ожье (*Bulle Ogier*), Доминик Санда (*Dominique Sanda*), но они, за исключением озвучивания отдельных реплик, статичны и не участвуют в действии. Скорее мы видим момент подготовки к съемке: Дюрас дает актерам указания, они ее слушают, затем всех троих последовательно гримируют – но никто так и не вступает в действие, не исполняет никакой роли. Сама Дюрас говорила, что хотела снять «фиаско фильма», в начале ленты это еще фильм, а в конце – «фильм, который никогда не был снят».

«Агата и бесконечное чтение» по своему настроению, ритму, визуальным образам ближе всего к *Bientôt l'été*. Может быть, потому, что фильм снимался в Трувиле. Все, что мы видим, было непосредственно связано с повседневной жизнью Маргерит Дюрас и Яна Андреа в 1980-е годы – это вестибюль на первом этаже их дома (кресла, колонны, зеркала, создающие ложную перспективу), морское побережье с виллами, одинокими фонарями и скамейками вдоль безлюдных пляжей, виды пустынных узких улочек, ведущих к морю. Все это показано в узнаваемом стиле Дюрас – завораживающе неспешная смена картин и ракурсов, отрешенная, деперсонализированная камера без взгляда.

Закадровый текст читают женский и мужской голоса (Маргерит Дюрас и Ян Андреа). В кадре эпизодически появляется Бюль Ожье, она не произносит ни слова и не играет как актриса никакой роли, просто произвольно перемещается по холлу, задумчиво смотрит в окно, по-кошачьи сворачивается клубком в кресле. Этот неясный статичный образ еще более условен, чем образ героини рассказа. Как и в других лентах Дюрас, мы постоянно ощущаем разрыв между визуальным рядом и речью, здесь прежде всего разделены телесный образ персонажа и голос, они существуют как бы отдельно друг от друга, все время не совпадают.

В фильме появляется и Ян Андреа. На экране он безмолвствует, ничего не делает и не реагирует на присутствие актрисы. Большую часть времени он стоит около стеклянной двери и смотрит на море. Неясно, представляет ли Ян образ героя рассказа, или же он «играет» самого себя как хозяина дома и ассистента (компаньона) Дюрас. Последнее предположение тем более логично, что в кадр на короткое время также попадает оператор. Таким образом, мы видим одновременно и фильм, и процесс его съемки.

Если все же не воспринимать «Агату» как кино, а появление актеров не связывать с исполнением роли, то Бюль Ожье и Ян Андреа напоминают нечто вроде живых книжных иллюстраций, портреты героев произведения. Их эмоциональная безучастность, отстраненность, индифферентность позволяет увидеть эти образы как тени прошлого, призраки воспоминаний, возникающие в воображении рассказчиков.

Фильм повествует об истории инцеста, о роковой любви родных брата и сестры. Мы застаем героев в тот момент, когда Агата решает уехать, разорвав отношения с братом. Хотя у каждого из героев есть нормальная семья, их всю жизнь непреодолимо влечет друг к другу. Любовники изливают тоску в бесконечных депрессивных разговорах – они описывают свои чувства друг к другу, размышляют о будущем, предаются воспоминаниям детства, когда взаимная любовь казалась естественной и не осознавалась как запретная (невольно возникает мысль, что Дюрас и Ян Андреа не случайно затронули эту тему, возможно проводя параллель со своей любовью, тоже не вполне «правильной» с точки зрения общественных стандартов). Для героини некоторые детские впечатления тесно связаны с музыкой,

в частности, вальсами Брамса из ор. 39 (As-dur и E-dur № 1), которые Агата и ее брат разучивали на уроках фортепиано. Тема вальса As-dur – главный лейтмотив фильма.

Вторую часть названия – «бесконечное чтение» – можно было бы связать с образным строем произведения, с текстовыми повторами, передающими маниакальную заикленность героев на своих неразрешимых проблемах.

Однако выражение «бесконечное чтение» относится и к самому типу экранного повествования, строящегося на чередовании и сочетании разных видов и способов чтения. Все, что мы видим и слышим в фильмах Дюрас, надо воспринимать через рефлексию читателя. Так, в начале на экране появляется фрагмент печатного текста: *«В этой комнате находятся мужчина и женщина. Они молчат. Но можно представить, что они много говорили, прежде чем мы их увидели...»*. Нам предлагают для затравки книжную страницу – и мы читаем описание первой мизансцены фильма вместо того, чтобы созерцать ее на экране. Таким образом ожидаемое кино как бы сразу подменяется литературой. Затем текст исчезает, и несколько мгновений мы видим черный экран, в этот момент начинает звучать авторский голос. Потом экран оживает, появляются виды морского побережья, а Дюрас продолжает рассказывать свою историю.

Когда ее голос умолкает, камера замирает и фиксирует неподвижное изображение пустого пляжа. То есть мы как бы постоянно совершаем интермедийную модуляцию, нам показывают, в порядке перечисления, различные формы отображения и восприятия текста: обычное чтение литературного отрывка, слушание текста без визуального сопровождения, в темноте, и наоборот – всматривание в изображение в тишине (конечно, экранный образ надо не просто видеть, но читать его) и, наконец, разные варианты соединения зрительного и вербального.

BIENTÔT L'ÉTÉ

Теперь обратимся непосредственно к игре *Bientôt l'été*. Предварительный очерк о Дюрас – удобный фундамент, весьма облегчающий наши аналитические задачи.

Общность произведений Маргерит Дюрас и Майкла Самина было бы очень просто объяснить непосредственным влиянием французской писательницы и разного рода цитированием ее произведений, буквально пронизывающим *Bientôt l'été*. Однако это лишь внешний, поверхностный уровень креативного диалога этих авторов. Гораздо важнее общность их художественной индивидуальности, проявляющаяся как в образном строе произведений, так и в склонности к радикальным творческим экспериментам, разрушению устоявшихся традиций и форм. Также важно, что в киноработах М. Дюрас есть определенная общность с видеоиграми (не случайно Майкл Самин именно в период занятия играми обратил внимание на авторское кино М. Дюрас).

Отметим некоторые моменты сходства:

- доминирование звучащего слова в кинолентах Дюрас соотносимо с важной, а иногда и ведущей ролью литературного текста в играх (текста и напечатанного, и произносимого – в различных вариантах и сочетаниях). Также как Дюрас старалась создать что-то вроде книги-кино или кино-книги (кино-литературы), также определенные жанры (interactive fiction, например) и образцы компьютерных игр можно считать разновидностью визуально-игровой литературы. Это своего рода гибридные книги, интермедийные формы чтения в эпоху развития технических искусств. Опыты Дюрас с кино пришлось на время распространения видеокассет, когда стал доступен иной, чем в кинозалах, режим просмотра – с возможностью сделать паузу, повторить отдельные сцены, «перелистать» фильм, что изменило восприятие и сблизило фильм с книгой. Но все равно кино не было предназначено для тех целей, к которым стремилась Дюрас, и ее фильмы всегда будут называть «антикинематографическими». Напротив, компьютер как интерактивная текстовая среда идеально приспособлен к созданию любых литературно-визуальных экспериментов;
- свойственный Дюрас особый тип медленного, статичного, медитативного повествования – с паузами, стоп-кадрами, всматриванием в отдельные предметы, повторами – весьма характерен и для видеоигр. Это зависит как от жанра игры и индивидуального

стиля игрока, так и определяется ситуацией – в играх почти всегда есть моменты, когда надо осваивать новый мир, погружаться в незнакомую обстановку, привыкать к ней, вживаться в нее, изучать предметную среду или обдумывать ту или иную задачу. Все это требует неторопливости, внимания, сосредоточенности и многократных повторений;

- важная роль ритмической организации материала (повествования), к чему была столь внимательна в своих лентах Дюрас. В играх это часто происходит благодаря самому игровому процессу, хотя не только;
- тексты Дюрас со свойственным им большим количеством пустот, неопределенностей и смысловых разрывов оставляют много места для соучастия читателя-зрителя, для его вовлечения в особого рода сотворчество. В игре непосредственное участие геймера в развертывании сюжета и интерактивный принцип повествования тоже предполагают сотворческую, а иногда и со-авторскую активность.

Можно найти и другие точки пересечения киноопытов Дюрас с видеоиграми, но мы этим ограничимся, заметим лишь, что в истории немало примеров, когда именно новаторы и ниспровергатели традиций становились предвестниками художественных форм будущего.

Игра начинается с выбора одного из двух персонажей – мужского или женского, соответственно полу игрока. Показаны две фигуры – это астронавты, заключенные в космические капсулы.

Кроме пола о главном герое, нашем alter ego, больше ничего неизвестно, он безлик и анонимен, мы видим лишь его облик в целом, как в игре от третьего лица. Наш партнер появляется в виде расплывчатой голографической фигуры и отличается от главного героя, изображенного как обычное земное существо. Согласно сюжету игры это влюбленная пара, два одиноких человека, разделенных световыми годами космоса, для них возможно лишь дистантное виртуальное общение.

Коротко остановимся на фабуле игры. Действие разворачивается в двух локациях.

В первой вы гуляете по пляжу. Это спокойное медитативное времяпровождение. Облик и атмосфера местности создана минимальными средствами – бесконечное по протяженности однообразное морское побережье, белый песок, скамеечки, фонари, шум ветра и морского прибоя, резкие крики чаек, силуэт коттеджа вдалеке. Много в этих лаконичных пейзажах напоминает Трувиль-сюр-Мер, отдельные кадры из «Агаты» Дюрас.

Простота общей картины компенсируется постоянными изменениями водной поверхности и неба. Освещение имитирует хаотически меняющееся время суток: небо становится то желто-оранжевым, как на закате, то серебристо-розовым, как на восходе, то мрачным, предгрозовым, то черным, как ночью. Эти никогда не повторяющиеся, как и в реальности, цветовые модуляции завораживают, за ними можно наблюдать бесконечно. На фоне ночного неба мы видим звезды и планеты, в них можно узнать Марс, Юпитер, Меркурий и Венеру.

Во время прогулки героиня (или герой) ведет межгалактический диалог со своим виртуальным возлюбленным. Реплики появляются в виде текста – либо на фоне космического пространства, либо на фоне песчаного побережья, в первом случае текст выдержан в сине-лиловых холодных тонах, во втором – в золотисто-охристых теплых.

Насладившись прогулкой, мы заходим в прибрежное кафе, садимся за столик, продолжая общение со своим партнером. Во второй локации существует возможность режима онлайн, рассчитанного на двух игроков. Но это необязательно, чаще все-таки играют в офлайн-версию.

Образ нашего vis-a-vis – некая расплывчатая светящаяся голубая фигура, похожая на голограмму, что придает игре некоторый оттенок научно-фантастического фильма.

Диалог в кафе имеет не только текстовую форму, но также озвучен мужским и женским голосом. Вероятно, подразумевается, что это реальный живой разговор, а не воображаемый, внутренний, как во время прогулки по пляжу.

Обстановка проста и незатейлива, но содержит все необходимое для сцены свидания и создания нужного настроения.

Красное вино, бокалы, сигареты Gauloises, рядом зажигалка и пепельница, шахматная доска. Вначале вас окружает тишина, потом

усиливается фоновый шум, исходящий от посетителей, постепенно заполняющих кафе. Если кликнуть на изображении пепельницы или бутылки – персонаж закурит или наполнит бокал и выпьет вина. Есть проигрыватель, можно самому выбрать песню из репертуара 1960–1970-х гг., например, Джо Дассен *Et si tu n'existais pas* или Сальваторе Адамо *C'est ma vie*. Немного постановки, немного импровизации. Концентрированная, как аромат духов, чувственная атмосфера любовного флирта.

В *Bientôt l'été* мы попеременно пребываем в трех разных пространствах. Прежде всего, это космос, представленный в двух ипостасях – как Вселенная и как интернет (образ разлинованной голубой плоскости, постоянно повторяющийся в игре, является очевидной метафорой Всемирной паутины). Космос (или интернет), согласно сюжету, это местопребывание одного из двух персонажей – партнера главного героя, бесконечно от него отдаленного.

Другое пространство – огромный пустынный пляж, в чем-то созвучный космосу, так же подчеркивающий одиночество человека. Но это место и противоположное по смыслу – оно обжитое, удобное, здесь можно посидеть на скамеечке, если устал, здесь зажигаются фонари, когда стемнеет.

Третье пространство – столик в кафе, где встречаются влюбленные.

Даны три проекции, три меры, три масштаба для человека: человек и Вселенная, человек и цивилизация, человек и человек.

Идея тройного пространства в *Bientôt l'été* близка замыслу упомянутых выше короткометражных фильмов М. Дюрас («Кесария» и «Отпечатки рук») – в обоих случаях ординарный любовный сюжет помещен в рамку несоизмеримых с ним исторических и космических величин.

Человек находится в центре как бы постепенно сужающихся вокруг него пространств: он может быть сопоставлен с вечностью, с величинами бесконечно большого времени (древняя история у Дюрас) и бесконечно большого пространства (космос/интернет у Самина); затем он представлен в близлежащем окружении современной цивилизации – это уютный живой Париж или чистый благоустроенный пляж; наконец, он попадает в наиболее соразмерное ему место – привычное и комфортное, как разношенная домашняя одежда, регулярно посещаемое кафе.

Образ космического пространства в контексте игры имеет, несомненно, и другое значение. Мы привыкли связывать понятие «космос» с его научными исследованиями и практическим освоением. Майкл Самин добавляет интернет как второй (информационный) «космос». Однако эти современные смыслы вытесняют из нашего сознания старый добрый космос древних греков.

Прогулки по пляжу происходят в сопровождении множества космических объектов и явлений, звезды и планеты показаны красочно, крупным планом, в постоянном движении. Это располагает к их созерцанию и наводит на соответствующие размышления.

Человеческая душа (микрокосм) всегда мыслилась по аналогии со Вселенной (макрокосм), всегда осознавалась родственность этих феноменов как бесконечных и бессмертных. Эта идея пронизывает всю историю культуры – от учений античных и средневековых философов, от духовных практик буддизма и индуизма до более поздних размышлений на эту тему. Можно вспомнить, например, знаменитое высказывание Канта о двух поражающих его вещах – звездном небе над головой и моральном законе в душе человека. Или Юнга, говорившего о том, что наша психическая структура вторит структуре Вселенной, а происходящее в космосе повторяется и в пространстве человеческой души.

Человек перед лицом космоса, или человек наедине с космосом – это одна из тем или фон для медитации в *Bientôt l'été*.

Общение героев в кафе происходит особым образом – посредством партии в шахматы. Каждый ход в игре ведет к появлению очередной разговорной реплики. Сражение за шахматной доской как бы уподоблено словесному поединку.

Шахматные фигуры мы находим на пляже – здесь этот игровой прием выполняет символическую роль, связывая события двух локаций, а именно – гипотетический диалог, который мы вели в своем воображении, одиноко гуляя вдоль морского побережья, в кафе реализуется в живой непосредственной беседе, обдуманное «про себя» фразы произносятся вслух.

Материалом для диалогов во многом послужили произведения Дюрас. Но успешно освоить постмодернистскую игру в цитаты по правилам Майкла Самина не просто. Для этого надо хорошо знать творчество Дюрас в подлиннике. Текст в *Bientôt l'été* всегда произно-

сится по-французски, игра снабжена субтитрами на языке по выбору игрока. Однако при переводе важная часть смысла бывает утрачена, погребена в разнице культур, а шанс узнавания многих цитат исчезающе мал. Как кажется, это обстоятельство еще больше сужает круг потенциальных игроков и уменьшает полноценное восприятие игры для большинства из них.

Однако смысл диалогов – не только игра в цитаты. Есть другое испытание, которому Майкл Самин подвергает литературный материал Дюрас – это способ нарезки, *cut-up*, делающий выбор реплик случайным. Согласно методу *cut-up* надо выписать фрагменты диалогов из разных источников (как это продемонстрировал Майкл в своем блоге), затем их перемешать, взболтать и поручить программе выдавать их рандомно, в произвольном порядке.

Диалоги, сложенные из случайной последовательности реплик, не вписанных в конкретный сюжет и не связанных с вытнтыми образами персонажей, превращаются в набор разговорных клише. По мере прохождения игры в нашем арсенале накапливаются фразы для диалогов однородной тематики. Когда их становится достаточно много, они в своей совокупности начинают восприниматься как своеобразный любовный фразеологический словарь, пригодный для использования в разных ситуациях и на разных стадиях романтических отношений. Мы пополняем этот словарь, в том числе читая романы и слушая песни (в *Bientôt l'été* не только для настроения звучит французский шансон).

Очевидна параллель между шахматами и нашим любовным «разговорником». В шахматах наличие небольшого набора фигур и правил обеспечивает бесконечное количество комбинаций, точно так же подборка общеупотребимых фраз-клише может озвучить неограниченное множество индивидуальных любовных историй.

В непохожих романтических ситуациях используется один и тот же словарь, повторяются одни и те же привычные общеупотребимые выражения. В зависимости от контекста они приобретают разный смысл. Так, можно произносить расхожие фразы, чтобы ничего не сказать. Или, наоборот, содержание разговора может оказаться гораздо значительней, чем банальные предложения, которыми обмениваются влюбленные.

Диалоги в *Bientôt l'été* представляют пример разрыва между явлением и сущностью и/или между общим и частным. Словесный уровень не самый значительный в общении влюбленных, ибо речевые клише не предназначены для передачи индивидуально-неповторимого. Поэтому слова дополняются, уточняются, корректируются языком жестов, мимики, взглядов, не говоря о прямом обмене эмоциями, вообще не требующем внешнего выражения.

Эфемерность слов подчеркивается и графической подачей текста в игре: фразы приносят и смывает морская пена, они долетают из космоса, а в кафе появляются и рассеиваются, как сигаретный дым. Диалоги – нечто мимолетное, зыбкое, почти неуловимое, то, что быстро улетучивается и забывается.

Играя в любовные шахматы, Майкл Самин не сильно грешит против Дюрас, ибо диалоги в ее собственных произведениях, хотя и выстроенные более логично, являются лишь поверхностной фиксацией процесса личных взаимоотношений. Нередко диалоги у Дюрас бывают сбивчивыми, бессвязными или сухими и отстраненными. Так, в частности, говорят друг с другом меланхоличная Анна Дэбаред и Шовен из «Модерато кантабиле». Мизансцена в *Bientôt l'été* очень напоминает этот роман – как точно воссозданной атмосферой свидания героев в кафе, так и отдельными деталями (например, в игре неоднократно повторяется фраза-лейтмотив Анны «Я выпила бы еще вина»).

Интересно, что диалоги, создаваемые в *Bientôt l'été* методом случайной подборки реплик, никогда не выглядят нелепыми или бессмысленными. Во многом это можно объяснить преобладанием любовной тематики. Ведь главная цель беседы двух влюбленных – не рациональный обмен информацией, а эмоциональное общение, а оно не обязательно следует вопросно-ответной или какой-либо иной формальной логике. Диалог может выглядеть, например, как два слабо связанных друг с другом монолога. В любом случае, в каждой реплике есть свой смысл, напряжение, томление.

Можно представить себе даже онлайн-версию *Bientôt l'été* – то есть общение незнакомых людей посредством обмена случайно выбранными репликами – вероятно, это тоже дает возможность разделить момент эмоциональной связи, установить теплый чело-

веческий контакт, и даже найти родственную душу во Всемирной паутине таким странным способом.

В содержании диалогов прослеживается своя драматургия, это становится очевидно ближе к финалу, особенно с момента, когда на столике в кафе появляется найденный на пляже пистолет. Это вносит оттенок тревоги, дисгармонии, угрозы, разрушает романтическую атмосферу. О конфликтной стадии романа свидетельствует и смысл некоторых реплик. Более того, если шахматные фигуры символизируют слова и фразы, то пистолет – намек на то, что не все можно решить разговорами. Этот обычный путь развития романа – от иллюзий к разочарованию – также близок любовным историям Дюрас.

Другой ассоциативный слой игры связан с визуальными образами. По пути от пляжа к кафе мы встречаем детали пейзажа, видим разные объекты и предметы. Обычно на них натыкаешься неожиданно, обнаруживаешь случайно, они словно выплывают из тумана, а затем также быстро исчезают. Набор этих образов столь же произволен и лишен логической связи, как и набор реплик в диалогах: это, например, одинокий холм, заросли тростника, особняк у моря, мертвая чайка, цветущая магнолия, отгороженный сеткой теннисный корт, деревянный пирс, простирающийся далеко в море и ведущий к маяку, фортепианная клавиатура, пистолет и проч. Все эти объекты представлены в единственном экземпляре и выглядят бесприютно и покинуто. Больше всего они напоминают видения, фантомы, призраки, воспоминания, так или иначе связанные с миром Дюрас. Фортепиано ассоциируется с темой детских уроков музыки, о них упоминается в «Модерато кантабиле», в «Агате». Особняк, скорее всего, навеян образом дома, где жила Дюрас, и точно такой же, как в игре, пирс есть в Трувиль-сюр-Мер, его писательница снимала в своих фильмах. Каждый объект показан в двойном изображении – условно реалистическом и цифровом, состоящим из полигонов и пикселей (или в виде голограммы). То есть каждая вещь имеет разные проекции, является и реальной, и воображаемой, и земной и космической (а может, вообще существует только в нашем сознании).

Предметная среда *Bientôt l'été* еще больше, чем диалоги, требует знания творчества Дюрас, без этого игра в ассоциации невозможна, неосведомленный геймер увидит лишь набор непонятных предметов, существующих в качестве причудливой декорации. Но как фон

это тоже выглядит странно, в качестве фона мы увидели бы некие множества, например, холмистую местность, череду деревьев или ряд домов. Но единичность каждого предмета свидетельствует о том, что он уникален и имеет особый смысл.

Каждый раз, когда исчезает очередное видение, на песок падает шахматная фигура. Она вновь выполняет роль связующего звена: так как шахматный ход есть эквивалент разговорной реплики, логично предположить, что явленное нам видение заставит нас вспомнить то или иное произведение писательницы, что, в свою очередь, оживит в нашей памяти соответствующие литературные фрагменты.

Но линейной ассоциативной цепочки здесь не выстраивается, как и в диалогах, все элементы соединяются произвольно, путем игровой случайности.

BIENTÔT L'ÉTÉ

Общая концепция игры

Киноработы Дюрас и видеоигры студии *Tale of Tales* в восприятии зрителей/игроков имеют одну и ту же проблему: они не могут обрести жанрового статуса – первые не воспринимаются как фильмы, а вторые – как игры. Художники-экспериментаторы создают свои произведения в свободном режиме, используют и соединяют выразительные и жанровые средства так, как того требует замысел, поэтому их творения не походят на привычные фильмы и игры. Критики и исследователи придумывают для таких нестандартных случаев разные жанровые определения, например, в нашем случае это могло бы быть «гибридное кино», «кино-литература», «интерактивная инсталляция с элементами игры» и т.п. Когнитивный диссонанс возникает потому, что нетипичные произведения оцениваются в контексте массовой культуры – просто по факту своей принадлежности к таким демократическим искусствам, как кино и компьютерная игра, где жанровая корректность имеет большое значение. В области же культуры, которую условно обозначают как авторскую, интеллектуальную, артхаусную, и к которой относятся рассмотренные нами произведения, жанровая система в целом уже не работает. Приведем цитату из филологической дискуссии на эту тему. Литературоведение XX века «...приложило грандиозные усилия

для разработки теории жанров, их классификации..., объяснений того, что значит каждый жанр, какова его генетическая и смысловая память. И вдруг выясняется, что современная литература все больше обходится без понятия жанра. Конечно, в культуре жанр сохраняется, но преимущественно в массовой. В более сложной и высокой авторской литературе жанровость почти полностью исчезла. Для нас существует еще различие поэзии и прозы, ...но практически все стихотворные произведения уже называются стихотворением, никто не думает, что были какие-то там оды, элегии, баллады и прочие рондо и сонеты. А почти все прозаические произведения называются романами. И этого нам достаточно»⁽⁵⁾.

Это положение вещей отражает рубрикация книг в интернет-библиотеках разного рода: подробные жанровые дефиниции имеет детектив (полицейский, шпионский, криминальный, психологический...), любовный роман (остросюжетный, короткий, исторический...), фантастика (космическая, научная, юмористическая) и т.д., в то же время так называемая «высокая литература» обозначается либо как «проза», либо как «роман», либо как «современная (российская, зарубежная) литература». Таким образом, то, что в парадигме популярной культуры выглядит странным и требует хотя бы попытки жанрового уточнения, в авторской культуре является нормой.

В эстетических и формообразующих принципах у Маргерит Дюрас и создателей *Tale of Tales* есть много общего: отказ от связанного нарратива, фрагментарность и постоянная дезориентация в ходе повествования, минимализм во всем – в ограниченном количестве локаций, в аскетизме обстановки, в незначительном количестве информации и событийного ряда, в условности и схематизме персонажей. И при этом абсолютная статика.

Опираясь на принципы, характерные для Дюрас, Майкл Самин пошел еще дальше: если у Дюрас авторский текст составляет смысловую основу произведений, то Майкл Самин разрушает, деконструирует также и текстовую часть в *Bientôt l'été*. Диалоги он использует в том же значении, что и изображение, цвет, звук – как эмоциональный им-

(5) Презумпция непонимания: как читатели меняют книги и литературу. URL: <https://theoryandpractice.ru/posts/16469-prezumpciya- neponimaniya-kak-chitateli-menyayut-knigi-i-literaturu> (дата обращения 10.04.2018).

пульс, знак настроения, часть общего впечатления, а не как средство, выполняющее доминирующую содержательную роль, как у Дюрас.

Также в *Bientôt l'été* нет авторского голоса и образа, столь важного у Дюрас. Но для игры это естественно и даже неизбежно как способ уступить лидирующее место игроку.

Майкл сам ясно объяснил, в чем он видит задачи и преимущества подобной организации художественной формы:

«В Bientôt l'été нет истории. Но там присутствуют элементы, которые могут сложиться в историю. Вокруг этих элементов вполне можно вообразить сюжеты. Это приносит радость. Не само воображение историй, а именно потенциал, возможность их создания. Есть что-то прекрасное в нерассказанной истории. Мы видим объект, он выглядит как нечто значащее, но мы не знаем, что именно он означает. И нам не нужно знать. На самом деле, знание даже уничтожило бы удовольствие, потому что это уничтожило бы пространство возможностей».

Нерассказанная история значительно богаче рассказанной. Именно поэтому игровая среда так хорошо подходит для искусства, которое я пытаюсь создать. Мы можем создавать возможности. Нам не нужна история, сюжеты, объяснения, значения. Только вещи в их приглушенной загадочности. Красота существования»⁽⁶⁾.

Таким образом, согласно замыслу Майкла, история должна развиваться благодаря ее отсутствию.

Это значит, у нас есть свобода выбора, есть возможность сыграть в *Bientôt l'été* по-своему – в зависимости от наших предпочтений и осведомленности, от способности войти в эмоциональный резонанс с иммерсивной средой, от готовности включиться в ассоциативную игру, достроить пунктирно очерченные сюжеты и образы.

Прежде всего, вполне можно пройти *Bientôt l'été*, ничего не зная о Дюрас, и получить удовольствие от глубокой медитативной атмосферы игры, понять ее как игру-созерцание, игру-погружение, игру-релаксацию, не разрушая анализом непосредственную целостность впечатления. Подобные прохождения описывались на игро-

вых форумах, некоторые геймеры даже не утруждали себя сбором шахматных фигур, а просто вдохновенно прогуливались по пляжу и исследовали его. Такого рода возможности определяются тем, что мы попадаем не просто в красивую локацию, а в место, наполненное смыслом, это всегда чувствуется независимо от того, захотим ли мы раскрыть для себя этот смысл или нет. *Bientôt l'été* состоит из неясных намеков, смутных эфемерных настроений, приблизительных ускользающих ассоциаций, невнятных идей – подобный текст сопротивляется рациональному подходу, он словно защищен от аналитического препарирования, способного ненароком рассеять его призрачное волшебство.

Другой подход к *Bientôt l'été* – разные вариации на тему любовной истории.

Один сюжет можно было бы развить на материале самой игры – о межгалактическом романе двух астронавтов (или одного астронавта и одного обитателя Земли). Воображаемый ход событий может варьироваться в зависимости от того, как интерпретировать некоторые эпизоды игры – например, состоялась ли космическая и/или земная встреча этой пары или же общение влюбленных остается лишь виртуальным? Во втором случае логично предположить, что локации не являются реальной действительностью, это лишь виртуальный симулятор прогулок по пляжу и времяпровождению в кафе, это компьютерная программа для релаксации астронавтов – с ее помощью они могли бы воскрешать в своей памяти земные пейзажи и забытые ощущения. Таким образом, игра представляет собой двойную иллюзию – для нас и для героев *Bientôt l'été*.

Еще один источник воображаемых историй любви – Маргерит Дюрас. Конечно, только игрок, знакомый с ее творчеством, будет видеть этот пласт игры. В *Bientôt l'été* мизансцены, ситуации, пейзажи почти дословно списаны с нескольких романов и фильмов Дюрас, игра сплошь соткана из зрительных и словесных цитат. Воссозданы не только отдельные образы, но и французская атмосфера произведений. При этом игра лишена конкретики – это нарратив без сюжета, ситуации без событий, роман без героев. Есть лишь условия, конфигурации, значимости, созданные для передачи историй любви, напоминающих многие сюжеты Дюрас. В своем дневнике Майкл Самин пишет, например, о том, как повлияла на игру сцена

(6) Сутын, М. Duras film: Moderato Cantabile. URL: <http://tale-of-tales.com/bientotlete/blog/category/duras/> (дата обращения 05.04.2018).

в кафе из *Moderato cantabile*: «Я выбрал этот эпизод, чтобы показать обыденность ситуации. Нет ничего особенного в этом кафе для рабочих. И все же люди тянутся к таким местам – не только стремясь укрыться от ветра и шума, но и в поисках человеческой теплоты. Мы находим комфорт в близости других, даже если не имеем с ними ничего общего»⁽⁷⁾.

Но кроме этого романа (и его экранизации) можно вспомнить «Римский диалог», «Корабль Ночь», «Агату» и другие. Игра – общая канва, рамка для обрамления разных сюжетов. Игра как симулятор воспоминаний о творчестве Дюрас.

Сюжетное наполнение может быть связано и с личной жизнью игрока (что по-разному будет представлено в офлайн- и онлайн-версиях). Обобщенное повествование такого типа, как в *Bientôt l'été*, можно уподобить текстам песен о любви, использующим типовые сюжеты, что позволяет слушателям дополнять их конкретными образами, ассоциациями и воспоминаниями.

Важный вариант этой темы связан с образом интернета. Несомненно, игра – метафора одиночества человека в Сети. Сидя за своими компьютерами, люди так же далеки друг от друга, как астронавты в нашей игре. И нетрудно догадаться, что ее авторы – Майкл и Ория – рассказали эту историю также о самих себе, ведь они, живя на разных континентах, нашли друг друга благодаря интернету. Возможно, они хотели с помощью *Bientôt l'été* (особенно ее онлайн-нового варианта) дать возможность другим в приятной атмосфере игры вести виртуальный диалог и лучше понять друг друга (или даже найти свою половину).

Итак, *Bientôt l'été* может быть игрой в релаксацию (условно говоря) или игрой про любовь.

Третий вариант связан с темой творчества. Можно рассмотреть ее с двух позиций: восприятия читателя и сознания художника.

В первом случае нарисована картина того, как творчество Дюрас (или любого другого писателя) могло бы храниться в нашей памяти. Для Майкла Самина это не стройный упорядоченный набор сведений

и истин, как в учебном пособии или ответах отличников на экзамене. Это лабиринт смутных образов и обрывочных впечатлений, сознательное и подсознательное хранилище разрозненных хаотичных воспоминаний о том, что мы когда-то внимательно или поверхностно прочитали, глубоко осмыслили или нет, ясно помним или забыли. Возможно, по-настоящему разобраться в подобной игре о природе нашей художественной памяти в состоянии только ее авторы, а мы никогда этого не сможем, как ни старайся.

С такой же вероятностью можно предположить, что образный лабиринт игры показывает не наше сознание, а сознание самой мадам Дюрас. Эта идея раскрывается не сразу, хотя с самого начала мы рассматривали замысел этого произведения как диалог двух художников. Формы подобного диалога разнообразны – цитирование, комментирование, ремейки, экранизации, аналитические эссе и т.д. (в игре *Fatale* предложен еще один способ творческого диалога). Если взять для примера привычный со школьной скамьи разбор произведения, то в нем надо было показать: что/кто повлиял на писателя, какое историческое лицо послужило прототипом того или иного образа, какие исторические события, социальные потрясения, общественные пороки, бытописательные детали эпохи и т.д. и т.п. отразил художник. Но все это «крупный помол». Кроме того, в произведениях новых романистов ничего подобного нет, и их творчество невозможно анализировать таким образом. Авторы «нового романа», соответственно своей творческой концепции, занимались постижением тонких структур психики, закоулков души, того, что невидимо, неопределимо, о чем нельзя сказать обычными словами, что нельзя выразить средствами традиционного романа.

Пытаясь размышлять об авторе этого направления, Майкл Самин придумывает свой способ препарирования писательского сознания. Он рисует картину этого сознания как неорганизованное собрание фрагментов словесных и зрительных образов, случайных предметов и реплик, мимолетных впечатлений и мыслей. Это не цитаты, а как бы атомы сознания, это воспроизведение хаотической фазы предтворчества, креативной стадии неопределенности, необходимой для невидимого формирования замысла, еще неясного даже самому художнику. Обычно реконструируют процесс создания произведения, Майкл сделал нечто противоположное,

(7) Сутын, М. Duras film: Moderato Cantabile. URL: <http://tale-of-tales.com/bientotlete/blog/category/duras/> (дата обращения 05.04.2018).

регрессивное, устроив хаос из частиц и обломков уже существующих произведений.

Можно представить, что мы находимся внутри еще не написанного романа или неснятого фильма, в качестве некоего призрачного фантома писательского сознания.

Анализ творчества обычно не затрагивает такой уровень, поскольку это невозможно, человек мало что знает о жизни своего подсознания, не то что чужого. Майкл Самин пытается нарисовать некий фон для размышления об этом невидимом и неведомом феномене.

Обратимся к случайным примерам, когда сами писатели так или иначе упоминают об этом трудноосознаваемом предтворческом процессе, о стадии брожения, броуновского движения и постепенной конденсации хаотических впечатлений в слова и образы.

Николь Краусс:

«Я не делаю набросков своих книг заранее; я позволяю им возникнуть настолько органично и по наитию, насколько это возможно. Я начинаю, совершенно не представляя, куда заведет меня книга, и довольно долго я остаюсь с этим чувством неопределенности, иногда это затягивается на годы.

С каждой книгой мне становилось все более комфортно в этом долгом пребывании в неопределенности, которая требуется для создания таких романов, которые мне хочется писать»⁽⁸⁾.

Дюрас ненавидела экранизации своих произведений. Интересно, понравилась бы ей затея авторов *Bientôt l'été*, столь близкая, по сути, ее собственным экспериментам.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Особенности творчества студии *Tale of Tales* во многом объясняются тем, что ее создатели – художники, также важно, что до своего прихода в индустрию видеоигр они занимались открытыми формами искусства, такими как, например, мультимедийные инсталляции. Перформансы, акционизм, хэппенинг, инсталляции – все эти фор-

мы авангардного творчества связаны со стремлением сделать из зрителя не просто пассивного наблюдателя визави, а включить его как соучастника в живое, разворачивающееся во времени художественное событие. Однако механизмы вовлечения в этих жанрах ограничены и довольно просты. Виртуальная реальность дает для решения подобных задач совершенно другие средства. Авторы перформативных искусств привлекает сама возможность попадания внутрь художественного пространства, а также способы непосредственного, пластичного и разнообразного взаимодействия с ним, разработанные в видеоиграх.

Создатели *Tale of Tales*, несомненно, заинтересовались именно этими возможностями игр, в то время как к геймплею, к поиску сколь-нибудь интересных и увлекательных игровых механизмов они остались равнодушны. *Tale of Tales* включает в свои произведения лишь самую простую игровую деятельность, которая обеспечивает взаимодействие с виртуальным миром, что вызывает недовольство игроков, именно по этой причине многие топ-геймеры не любят творчество этой студии. Понятие «игра» для *Tale of Tales* переводится в другое русло – это создание текстов высокой сложности, это игра со смыслами, образами и символами, с разными культурными контекстами. Также авторов *Tale of Tales* увлекает работа с виртуальным миром игры. Собственно, сам этот мир обладает большим потенциалом, используемым весьма неэффективно – например, в роли декорации или игрового реквизита. В играх студии традиционно фоновые вещи начинают работать как содержательные. Например, в игре *Sunset* среда обитания закадрового героя (большой пентхаус) становится для героини источником сведений и способом познания хозяина жилища. В игре *The Path* предметы, собираемые в инвентори, не имеют своей обычной практической роли, зато имеют символический смысл и становятся важными для понимания характера героинь игры.

Таким образом, создатели *Tale of Tales* что-то в игровых традициях отвергают, что-то наделяют другими функциями и возможностями, в чем-то раскрывают неиспользованный потенциал, обнаруживая точки роста, плодотворные для развития художественной игры.

(8) Краусс, Николь. Интервью. URL: <https://www.livelib.ru/translations/post/30272-nikol-krauss-uchitsya-lyubit-neopredelennost> (дата обращения 12.04.2018).

Список литературы:

- 1 *Гамзатова П.Р.* «Лиминальность как архетип в творчестве Ф. Феллини» // Обсерватория культуры. 2015, № 3. С. 70–78.
- 2 *Герман М.* Неуловимый Париж. М.: Слово, 2006.
- 3 *Дюрас М.* Материалы к ретроспективе фильмов. М.: Музей кино, 1994.
- 4 *Жосслен Ж.-Ф. (Jean-François Josselin).* Правда о Маргерит Дюрас // Иностранная литература. 2000, № 4. URL: <http://magazines.russ.ru/inostran/2000/4/duras1.html> (дата обращения 05.04.2018).
- 5 *Маричик Ю.А.* Формы письма в современном французском романе: вербальное и визуальное в творчестве М. Дюрас: диссертация... кандидата филологических наук. – Москва, РГТ, 2007.
- 6 *Тернер В.* Символ и ритуал. М., 1983.
- 7 *Шулятьева Д.В.* Творчество Маргерит Дюрас 1950–1980-х годов: динамика интермедийного эксперимента: диссертация... кандидата филологических наук. – Москва, МГУ, 2017.
- 8 *Everett W.* An Art of Fugue? The Polyphonic Cinema of Marguerite Duras // Revisioning Duras. Film, Race, Sex. Edited by James S. Williams. Liverpool University Press, 2000.
- 9 *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon: Games Without Frontiers War Without Tears.* Eds. *Jahn-Sudmann A., Stockmann R.* Hampshire, Houndmills, Basingstoke: Palgrave MacMillan, 2008. 229 p.
- 10 *Egenfeldt-Nielsen S., Smith J.H., Tosca S.P.* Understanding Video Games: The Essential Introduction. New York, London: Routledge. 2016 (3rd edition). 278 p.
- 11 *Postdigital Aesthetics Art, Computation and Design.* Eds. *Berry D., Dieter M.* London: Springer, 2015.
- 12 *The Aesthetics of Videogames.* Eds. *Robson J., Tavinor G.* New York: Routledge, 2018. 236 p.
- 13 *The Pleasure of Computer Gaming: Essays On Cultural History, Theory and Aesthetics.* Eds. *Swalwell M., Wilson J.* Jefferson, North Carolina, and London: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2015. 203 p.