

Этому произведению я присваиваю, – говорил он мне, – главные черты всякой игры: симметрию, произвольность правил, скуку.

Хорхе Луис Борхес. Анализ творчества Герберта Куэйна

Кинематограф девяностых, вернее, его выхолощенная видеосалонами и отечественными режиссерами стилистика, сейчас в особой моде. Человек в вязаном свитере на фоне кирпичной стенки и шепелявый австриец-переросток – символ переломного десятилетия. Большая часть подражаний, цитат и оммажей относится к двум десяткам картин по обе стороны бывшего занавеса, а все разнообразие жанров, направлений и национальных школ, как правило, опускается – хотя в них-то и содержится та самая «сермяжная правда» поколения. Бунтари-новаторы из ЮАР, Мексики и Югославии заслуживают не меньшего внимания, чем бесконечные уроды Финчера или Балабанова.

Вооружившись такого рода мысленными конструкциями, недавно я окунулся в дебри восточноевропейского артхауса. Не могу сказать, что пожалел об этом, но менталитет «братьев-славян» зачастую настолько отличался от нашего, что просмотр картины превращался в борьбу непонимания и неприятия. Однако самородки все же находились – в частности, Милчо Манчевский, изощренный македонский интеллектуал, в середине десятилетия прогремевший своим опусом «Перед дождем». Фильм этот в первую очередь интересен своей природой – не кинематографической, вернее, не совсем. Это – киноигра. О ней-то и пойдет речь.

Дать жанровое определение киноигре очень сложно – почти так же сложно, как не выделить ее в отдельный жанр. Начнем с того, что это выдумка постмодернистов, перешедших «рубикон» читательского / зрительского невмешательства в происходящее. До них разве только детективы давали нам некоторую свободу: если автор честно демонстрировал все улики и мотивы, вполне реально было догадаться, кто вор / убийца / шантажист до того, как

это делает герой-сыщик, – опциональное, впрочем, развлечение. Когда ближе к середине XX века авторы начали понимать всю прелесть «совместного» творчества, в художественном мире образовалось новое явление – игра. Хлынул целый поток книг, фильмов, картин, «эксплуатировавших» этот принцип. Но даже если мы сосредоточимся на одной только киноигре, загнать ее в определенные рамки будет очень трудно. Ведь не только сюжеты (детективные, комические, мелодраматические), но и технологии самих игр могут различаться – от введения нескольких финалов до превращения пространства всего фильма в некий пазл*. Все же определенные паттерны построения всегда можно выделить – этим и займемся.

Истоки киноигры

Киноигра не является в полной мере интерактивным объектом – зритель остается зрителем, он не в силах менять структуру произведения или хотя бы влиять на нее, что, как это ни парадоксально, служит основным принципом любой игры. То есть ближайшие сходные понятия – интерактивные фильмы и книги-игры – нельзя признать ее непосредственными предками. Тем не менее все три явления выходят из единого «зерна»: мультиверсумной интерпретации, или, говоря по-русски, теории мультивселенной. Первым (по крайней мере, первым значительным) апологетом этой идеи в пространстве художественного творчества стал аргентинский писатель Хорхе Луис Борхес. В ранних произведениях на эту тему (процитированный мной «Анализ творчества Герберта Куэйна») он сперва манифестировал возможности, открывающиеся автору, а потом («Сад расходящихся тропок») перешел к непосредственной реализации своих замыслов. Его опусы весьма близки к тому, что мы видим у М. Манчевского: зрителю / читателю дают линейно сформированный корпус материала – художественного, документального или псевдодокументального. Условная задача субъекта – разгадать «загадку», данную автором. Однако в случае книги мы способны на минимальную, но чрезвычайно важную манипуляцию материалом – никто (если это не оговорено особо) не запрещает нам переворачивать страницы, шаг за шагом подбирая ключ к шифру, и в итоге найти верную последовательность**. Фильм же не позволяет воздействовать на материал: у нас есть цельный и неделимый блок повествования. Конечно, можно перемонтировать фильм, но это будет агрессивным вмешательством в среду – все равно что разрезать холст на части и расставить их в своем порядке (деление на главы у Манчевского – не приглашение переставить их, скорее, обозначение каждой главы как параллельной двум другим вселенной). То есть единственный способ взаимодействия зрителя с киноигрой – ее одновременная быстрая интерпретация. Намеренный, выполненный после просмотра анализ материала мы опускаем, так как эта деятельность априори выходит за рамки восприятия объекта, задуманные автором, – точно так же мы не можем играть в видеоигру, смотря ее, как фильм, или рассматривать холст, слушая его.

* Хотя в киноигре могут действовать любые правила, их наличие не превращает любой фильм в игру. Например, рамочная структура «это все сон / видение / вымысел» – вспомним недавний «хит» британца Гая Ричи «Джентльмены» – является лишь так называемым сюжетным поворотом, plot twist, но никак не корнем головоломки. Игра подразумевает протяженный во времени процесс с изначально заявленными правилами (у того же Манчевского деление на главы дается на первых минутах), а не внезапное раскрытие «истины». Мы ведь не играем с чертиком из табакерки.

** Американский писатель Р.Л. Стайн, руководствуясь этим принципом, создал целый ряд литературных произведений, где в конце каждой главы читатель должен выбрать один из вариантов действий персонажа и в зависимости от этого выбора перейти на определенную страницу – и так вплоть до финала.

У рассказов Борхеса и фильма Манчевского есть другое важное различие. В литературном произведении присутствуют те же самые точки А и В, только путь между ними довольно извилист. Разгадывая шифр, читатель рано или поздно придет к правильному ответу. Но вот у фильма македонского режиссера нет определенного конца и, более того, нет начала – правильного варианта здесь попросту не существует (почему – скажем немного позже). Знающий читатель может возразить: мировой литературе известны аналоги такому построению сюжета – к примеру, «Сказки, у которых три конца» страстного итальянского коммуниста Джанни Родари. Однако его рассказы еще более линейны, чем работы Борхеса, – основная часть текста, как ясно уже по заглавию, оставлена без изменений, лишь к финалу «присоединены» еще два. Но и они лишь вместе формируют настоящий конец истории: например, в сказке о бедном солдате с волшебным барабаном первый финал описывает добрые дела, которые совершал герой с помощью чудесного инструмента, второй с негодованием говорит о магии, творящей зло, а третий – о том, как барабан утратил свои волшебные свойства, а солдат этому только обрадовался. Прокоммунистический посыл очевиден. В случае же с Манчевским не то что посыл, даже банальные абстрактные утверждения вроде «Война – это плохо» вычленишь не удастся.

Все же есть книга, с которой у югославской картины много общего, – это «Женщина французского лейтенанта» Джона Фаулза, известного британского мистика и экспериментатора. Опять несколько финалов – однако они меняют не только конец истории, но и все ее «тело», начиная с завязки. Например, в одном из финалов читатель вместе с героем понимает, что Сара Вудрафф – девственница, то есть по определению не может быть «женщиной» какого бы то ни было лейтенанта. Другой финал также поддерживает эту теорию, с тем, однако, замечанием, что героиня выдумала эту историю, только чтобы унижить несостоявшегося любовника. Достигается та самая вариативность – в зависимости от совместного выбора автора и его читателя книга обретает форму. То есть и в литературной среде можно найти «предков» киноигры. Объединяет их одно – изменение как главный конструирующий принцип.

С видеоигрой – вернее, ее поджанром «интерактивное кино» – у киноигры еще меньше сходства. Интерактивные фильмы, как правило, строятся по принципу линейного повествования, а вмешательство игрока ограничивается заскриптованным (то есть заранее запрограммированным) управлением героями или так называемыми QTE – от английского quick time events, эпизодами, для продвижения в которых необходимо за очень короткий промежуток времени выполнить правильный порядок действий. Так или иначе, подобные игры ограничивают роль субъекта рамками истории – хотя можно повлиять на развязку (в современных проектах может быть около пяти-семи финалов, однако все они заранее написаны и срежиссированы), основные события и арки героев останутся неизменными.

То же касается немногих примеров «игры» в других видах искусства – например, изобразительных. Известные картины «Портрет четы Арнольфини» Яна ван Эйка и «Менины» Диего Веласкеса хотя и представляют собой удивительные головоломки – в «Портрете» истинный смысл картины угадывается лишь в отражении круглого зеркала, а «Менины» оказываются вывернутым наизнанку парадным портретом испанской королевской семьи, – за рамки заданного «сценария» никак не выходят.

Игра ли игра?

Мы уже говорили о том, что краеугольный камень киноигры – ее вариативность. Фрагменты не объединяются в очевидный порядок, по крайней мере,

Возникает закономерный вопрос: можно ли назвать картину «Перед дождем» киноигрой? Ведь любой игре необходима механика, приводящая создаваемый мир в движение. Фигуры в «Тетрисе» падают, а не поднимаются, пешка, достигнув противоположного края шахматной доски, превращается в другую фигуру.

не в один. Хрестоматийный пример – фильм «Улика» Джонатана Линна, где каждая из четырех концовок не только влияла на смысл и тон произведения, но и полностью меняла идентичность героев: дворецкий Уодсворд оказывался мистером Бодди, одним из гостей на званом ужине, и так далее. Однако сколько бы вариантов ни появлялось, все они идеально стыковались с другими частями сюжета и не выпадали из общего ритма картины. «Перед дождем» в этом плане можно назвать «нечестной» игрой, так как три главы ни в одном из вариантов не объединяются в законченную историю. Например, в третьем эпизоде Кирков (далее идут имена героев) спасает Замиру ценой собственной жизни, в то время как во втором Анна рассматривает фотографии мертвой Замиры перед встречей с вполне живым Кирковым. Это лишь одна из многих «ошибок» истории, допущенных, конечно, не случайно. Заставляя своих героев повторять «Круг не замкнется» и «Время никогда не умрет», Манчевский прямо говорит о том, что каждая глава (не) может быть как началом, так и концом истории: в водовороте человеческих безумств и жестокостей логика не имеет значения.

Возникает закономерный вопрос: можно ли назвать картину «Перед дождем» киноигрой? Ведь любой игре необходима механика, приводящая создаваемый мир в движение. Фигуры в «Тетрисе» падают, а не поднимаются, пешка, достигнув противоположного края шахматной доски, превращается в другую фигуру. Какой же смысл в киноигре, если мультивариативность в ней даже не подразумевается? Разве кто-то будет играть с кубиком Рубика, который невозможно собрать? Если это имеет смысл в контексте произведения, то да. Каждая игра устанавливает свои правила – не только для игроков, но и для своего собственного мира. Эти правила в микрокосме игры значат больше, чем законы жанра в целом. Закольцовывая пространство мира, Манчевский отвергает математическую логику, при этом четко следуя ей: ведь на круге, состоящем из точек, нельзя найти ни одной! Наугад ткнув в любую его часть и утверждая, что там находится точка X (которую ввели вы сами, таким образом обозначив правила), вы будете и правы, и не правы. Точно так же, доказывая, что «Слова» или «Фотографии» (названия эпизодов-«глав» фильма) – начало истории, вы будете и лгать, и говорить правду.

При этом механика игры никуда не исчезает – ведь и отрицание суть утверждение противоположного. Раз уж мы говорим об играх, приведу пример из индустрии. С конца 1980-х годов существует популярный жанр RPG, где пользо-

ватель управляет группой героев, постоянно вступающих в схватки с врагами. Игровой процесс заключается в том, что субъект последовательно атакует отдаленно взятого врага, нанося ему определенный ущерб. Эта механика ни у кого не вызвала нареканий и оставалась неизменной до 2015 года, когда вышел независимый проект Undertale. В целом соответствуя заявленному жанру, игра не включала в себя главного – сражений с противником. В ее механике попросту отсутствует столь необходимое для RPG понятие наносимого урона. Тем не менее критики высоко оценили игру, которая до сих пор пользуется популярностью по всему миру.

Так же и с картиной «После дождя». Фильм игнорирует правила композиции художественного произведения, но фильмом, так же как и игрой, при этом быть не перестает. Здесь просто действует другая механика, очень, к слову, распространенная в игровой среде. Называется она Roguelike, и ее главной особенностью является случайная генерация уровней: каждый «провал» игрока приводит к перестраиванию всего игрового пространства, причем варианты этих уровней никем не запрограммированы: они создаются самим компьютером с помощью аппаратного генератора случайных чисел; последовательность этих уровней также непредсказуема. Наконец, при всей оригинальности своей работы Милчо Манчевский так и не отходит от определенного нами главного признака жанра: изменение как конструирующий принцип.

Киноигра вряд ли когда-нибудь станет частью кинематографического мейнстрима: студийные боссы не будут даже открывать подобные сценарии, а массовый зритель не сделает ей кассу в прокате. «Фильм-игра» обречен на вечный авангард, но в этом его преимущество: находясь на стыке двух самых современных (и популярных!) искусств, он в равной степени влияет на оба. Вероятно, мы никогда не увидим идеала киноигры, но даже один настоящий шедевр сможет в корне изменить будущее мировой культуры.

