



№10 1996

КИНО "ЦИРКУС ОЛ'МЕН"

ВАЛЕРИЙ БОНДАРЕНКО "ИГРОК" РОБЕРТА ОЛТМЕНА КАК ГОЛЛИВУДСКИЙ МИФ

Голливуд сочиняет людей, предметы, историю человечества и внеземных цивилизаций, небеса и десять заповедей. Грань между вымыслом и реальностью давно уже не существует в величественном царстве иллюзий. Весь мир давно уже живет по голливудским сценариям. Персонажами Голливуда могут быть Кинг Конг и Мэрилин Монро, Санденс Кид и Роберт Редфорд, инопланетянин И-ТИ и Вивьен Ли. А также обычная домохозяйка, средней руки маньяк или раскаявшийся гангстер. Словом, кто угодно и когда угодно, в кино и за его пределами. Если, конечно, эти пределы все еще существуют. Если верить суперинтеллектуалам нашего времени, например, Бодрийяру, то в мире давно уже ничего нет, кроме кино, а впрочем, ничего другого никогда и не было. Правда, пещерные люди, интеллектуалы доисторических времен в наскальной живописи довольно смутно, но все же ощущение выразили свое недоумение перед "седьмой музой". В те времена они еще не ведали о том, что именно так следует называть жизнь.

Как бы то ни было, но реальные лица американского киноискусства (актеры, режиссеры, продюсеры) вымышаются, придумываются. И жизнь (в особенности, личная) существует лишь для того, чтобы войти в голливудскую мифологию. Это всего-навсего еще один фильм в их индивидуальной кинобиографии и, к тому же, не всегда самый лучший. В "Игроке" Роберта Олтмена голливудские "звезды" (Ник Нолт, Шер, Сидней Поллок, Джулия Робертс, Мартин Скорсезе и т.д.) играют сами себя. Образ достаточно двусмысленный, так как одна из его возможных интерпретаций состоит в том, что если все эти люди столь талантливо сыграны, то где же оригинал? И есть ли они? И были ли когда-нибудь? И если Джулия Робертс-персонаж играет Джулия Робертс-актриса, то кто же, в конце концов, играет Джулию Робертс-актрису? Неужели снова Джулия Робертс?

Играть самого себя или кого-нибудь другого - в сущности, какая разница. Согласно голливудской мифологии, человек обречен знать только один способ бытия - бытия игры. Неслучайно личная жизнь прославленных кинозвезд до жути напоминает стандартный голливудский киносценарий.

Будь то мелодраматическая история трагической кинодрамы Мэрилин

Монро или комедийный постмодернистский бурлеск (вот уж где все жанры и стили) из донжуанской кинобиографии Уоррена Битти, который в XX столетии, как кажется, не переспал лишь с женами братьев Люмьеर.

Эстетическое измерение художественной значительности. Хула интереснее, изобретательнее хвалы. Для хулы недостаточно одного только слашавого пафоса. Для изобретательной хулы требуется искусство, недюжинное мастерство,

В "Игроке" талантливо обыгрывается универсальная схема сочиненного мира, погрязшего в собственных вымыслах. Так же, как сценарист волен убить героя, а режиссер - актера (в смысле: терзать, мучить, извращать артистическую натуру художника в поисках неуловимого результата - об этом голливудские мастера немало поведали нам), точно так же гример волен "убивать" человеческие лица, превращая их в кинематографические маски, а продюсер легкой рукой уничтожает сценариста, режиссера, гримера и актера вместе взятых. В свою очередь, зритель способен уничтожить продюсера, лишив его финансовой и творческой суверенности. Все, таким образом, поочередно (или одновременно) убивают друг друга, так как каждый из "игроков" в этой мифической цепочке относится к другому "игроку", как к вымыслу. Здесь убивают тени, изображения, представления, образы, а не конкретных людей. Потому что в Голливуде их как бы и нет - и в этом суть "игры". Есть только персонажи.

Поэтому однажды один

зритель убивает другого зрителя, точно так же, как он уничтожил бы выдумку, вымысел, персонажа, навязчивый образ. Люди относятся друг к другу, как к собственным вымыслам, и поэтому они так безжалостны. Но эта безжалостность - тоже часть голливудского мифа, а ведь всякий миф незнаком с нравственными дефинициями, так как он изначально внemорален. Ахилл убивает Патрокла. Ну и что? Кто обвинит его в этом? Безжалостная язвительность Олтмена того же порядка. Она по-голливудски мифична. Режиссеры обречены играть вымыслами, а сострадать - удел публики. Таково, если можно так выражаться, ее (публики) амплуа. Голливудская безжалостность напоминает рок, проклятие, фатальную завороженность образами... Только не следует забывать, что проклятия, а уж тем более, фатальные, только увековечиваются голливудский миф. На сей раз Олтмену удалось усовершенствовать этот колдовской мир, придать плоским ситуациям (например, неизменному голливудскому хэппи-энду) иронический масштаб, глубину, парадоксальную занимательность. Приблизительно ту же операцию по преображению плоских ситуаций в метафизические представления бытия проделывает над жизнью наше воображение. Или наоборот. Во всяком случае, смерть Мэрилин Монро стала одной из самых пикантных, а следовательно, и кинематографически прибыльных страниц в истории голливудской мифологии. Фильму Роберта Олтмена "Игрок", несмотря на незаурядные художественные качества, повезло, кажется, чуть меньше.



Елена Сибицкая. Из цикла
"Парки Петергофа", 1992-1995.
Черно-белая фотография.

Огромное количество людей созидали киномифологию Голливуда, которая, как выясняется теперь, на закате столетия, ни в чем не уступает греческой мифологии. Боги, титаны, герои немыслимого величия одинаково вдохновляли и языческий мир греков, и столь же языческий мир голливудской Америки. Не один Бог, а просторный пантеон богов. Правда, вместо Олимпа - имена на самом необычном кладбище планеты. Здесь нет тел, так как бессмертные навсегда лишены здесь смерти и забвения, посмертного покоя и тишины. Имена, выгравированные вечностью на горячем калифорнийском асфальте - вот метафора голливудского бессмертия, самого шумного и суетного на земном шаре.

Но больше всех в сокровении великой голливудской мифологии преуспели как раз те, кто пытался эту мифологию разрушить. Если бы не демифологизаторы "нового Голливуда", может быть, сейчас уже никто бы и не вспомнил о "старом" голливудском континенте 20-50-х годов. Согласно Андре Базену, изображение "мумифицирует время", увековечивая мир, представший перед фотографическим взглядом. Проклятие на языке изображений - есть "мумификация", увековечивание проклинаемого. Хула от века была могущественнее хвалы. Печать фатальности, рока, проклятия всегда ассоциировалась с трагическим уделом, который, в свою очередь, на шкале иерархических ценностей, разработанных еще Аристотелем, неизменно посыпал на самую высокую отметку. Мерзавец, отмеченный печатью проклятия, всегда для искусства был значительнее бесцветной нефатальной добродетели. Проклятие на языке изображений, бесспорно, придает проклинаемому явлению масштаб, объем,

поэтому истинную славу Голливуда составили его критики, хулиганы, непримиримые противники.

Это именно они создали мифических монстров, злодеев, которые терзали Орсона Уэллса или Чарлза Чаплина, истязали талант и оскверняли творческую добродетель. Хула придает метафизический смысл голливудскому миру и тем самым увековечивает его. В том числе, и такие явления, как кинематограф Чаплина, Уэллса или Роберта Олтмена.

Олтмен для Голливуда стал просто бесценной находкой. Мало кто разоблачал голливудские жанровые мифы с такой неистовостью. Жанр - идеальная форма для мифа. Разоблачая жанровые установки (в "Буффalo Билле" - вестерн, в "Свадьбе" - семейный фильм, в "Нэшвилле" - мюзикл и т.д.), Олтмен, вместе с тем, разоблачал мифы, способные завораживать мир на языке этих жанров. Этому ему, проклинающему, голливудская мифология обязана своей непоколебимостью.

"Игрок" стал еще одной порцией язвительного елея, обрушившейся на непобедимые твердыни голливудского волшебного замка. Фабульная история рождается в самой сердцевине царства колдовских грэз. Продюсер неожиданно для самого себя (и, само собой разумеется, для жертв) убивает неудачливого сценариста, так как удачливые сценаристы, согласно олимпийской этике, бессмертны. Эта история становится ослепительным, как не омрачаемая даже старостью улыбка голливудских киноактрис, сценарием новой картины продюсера-убийцы. В финале фильма более чем прозрачно намекается на то, что "Игрок" - это и есть та самая картина, которая, по всей видимости, была продюсирована гениальным убийцей, игроком и циником. Фильм очень хорош, но не об этом речь.