УДК 778.5:004.55

А. О. Гусев

Гипертекстовое киноповествование

В истории своего становления киноповествование неоднократно обновлялось. Это происходило в определенные периоды, обусловленные культурными, социальными и другими изменениями в обществе. В статье рассматриваются общие характерные черты, присущие новым, особым видам повествования в кино, ярко проявившимся в кинематографе в конце 1980-х гг. На примерах анализа конкретных фильмов прослеживается, как меняется соотношение фабулы, сюжета и композиции под воздействием изменения подачи и восприятия информации, вызванное стремительным развитием СМК и СМИ. Процесс образования подобного типа киноповествования продолжается и в настоящее время.

Ключевые слова: кинематограф, киноповествование, композиция, гипертекст, гипертекстовое киноповествование, фабула, сюжет, сцена

Alexey O. Gusev

Hypertext film narration

Film narration has been repeatedly renewed. It happened at some definite periods due to the changes in cultural, social and other aspects of the society. The article considers some general features of the new specific types of film narration which were most vividly displayed at the end of 1980's. The analysis of some definite films shows the change in the correlation of the plot, subject and composition under the influence of the changes in the presentation and receiving information which were caused by a swift development of means of mass communication and mass media. The process of the formation of such type of film narration is under way at present.

Keywords: cinematography, film narration, composition, hypertext, hypertext film narration, plot, subject, scene

Способ ведения действия, логика развития повествования, стиль и композиция фильма являются важными и актуальными вопросами практики и теории кинематографа, характеризуя определенный уровень его развития. В своей истории они не раз претерпевали серьезные изменения. Кинематограф стремился в периоды таких изменений к синтезу различных драматургических, стилистических и жанровых форм, поиску новых способов построения сюжета, к разработке новых типов повествования.

В своем развитии киноповествование переживало несколько периодов обновления. Среди основных периодов обновления киноповествования выделяются 1920-е гг., конец 1950-х и 1960-е гг., конец 1980-х – 2000-е гг. В разные периоды развития киноязыка на первый план выходили разные типы повествования. Периоды господства линейно-последовательного повествования, сформировавшегося в кино под влиянием театральной традиции, сменялись периодами обновления нарративных способов и форм. Периоды обновления киноповествования связаны с именами выдающихся режиссеров-авторов. Именно режиссеры-новаторы изобретали и разрабатывали новые нарративные способы.

В этой статье мы рассмотрим некоторые черты особых видов повествования, сформировавшегося в кинематографе в конце 1980-х гг. Процесс развития этого типа повествования продолжается и в настоящее время.

Но его истоки лежат много раньше. Мы не будем подробно рассматривать предпосылки возникновения новых видов киноповествования, однако позволим себе вкратце вспомнить историю вопроса.

Один из первых ярких всплесков драматургических реформ в кино можно отнести к 1920-м гг., когда впервые прозвучали лозунги «разрушения сюжета» и «отказа от сюжета». В это время многие кинематографисты пытались отказаться в своих фильмах от линейного построения сюжета и традиционной драматургической формы развития действия – от завязки через развитие к кульминации и финалу. В указанный период было намечено разделение на поэтическое и прозаическое кино. В некоторых исследованиях проблема соединения частей в фильмах с ослабленной фабулой представлялась, в первую очередь, как проблема стиля. С появлением звука в кино стала прослеживаться несколько иная оппозиция: ненарративное поэтическое немое кино и линейно-повествовательное прозаическое звуковое.

Поиски в области новых путей нелинейного киноповествования велись почти в одно и то же время в разных странах мира. В конце 1920-х гг. на экраны вышли фильмы французского «авангарда» – «Механический балет» Фернана Леже, «Антракт»

Рене Клера, «Синеграфическая поэма» Мена Рея. Авангард искал эмоции, пафос, ритм в способах чисто кинематографических, независимых от литературы и театра. Их эксперименты продемонстрировали, что драматический потенциал может быть скрыт в освещении, монтаже, ритме форм и т. д. По мнению художников этого направления, кино убедительнее других искусств стирало границу между мечтой и реальностью и освобождало от необходимости логического оправдания действия. Однако требования обязательного своеобразия выразительных средств привели к взрыву формализма, средства стали подменять содержание.

В это же время советские зрители познакомились с опытами Дзиги Вертова, а в Германии экспериментировали Ганс Рихтер и Вальтер Руттман. Помимо эстетических манифестов и теоретических концепций «бессюжетности», формальных экспериментов в этот период были созданы фильмы, содержавшие неизвестные ранее в кино художественные приемы. Кинематографисты пытались найти возможность по-новому рассказывать «истории». Тогда же впервые стали разрабатываться способы повествования, где рассказ велся не через изображение последовательной цепи каких-то событий и действенных проявлений, а на их сложном композиционном сопоставлении. В области игрового кинематографа в этом отношении показательны фильмы «Броненосец Потемкин» и «Октябрь» С. М. Эйзенштейна. В этих картинах основная повествовательная нагрузка ложилась не столько на драматургию, сколько на композиционное сопоставление явлений, действий, объектов съемки.

Другой пик обновления нарративных форм и композиции в кино пришелся на конец 1950-х – начало 1960-х гг. В этот период большое количество фильмов в разных странах мира стало уходить от линейного способа повествования. Кинематографисты стали отказываться от сюжетов, совпадающих с фабулой. Появились фильмы с необычной, сложной сюжетной композицией. Поиски в области так называемой «свободной» драматургии стали вестись практически во всех видах и жанрах кинематографа.

В указанный период почти так же, как и в 1920-е гг., появились концепции «бессюжетности» и полной «дедраматизации» кино. Фильмы режиссеров-новаторов часто встречали непонимание, их оппоненты не желали корректировать прежний арсенал драматургической техники, приводить его в соответствие со складывающимся современным киноязыком. Новым в кинематографе для того времени явилось усиление роли рассказчика, выделение авторского начала. В таких фильмах тема развивалась по законам внутренней логики автора. Авторы в кино стали активно работать с внутренним монологом или с внутренней речью персонажей, пытаясь донести ее до зрителя. Изменилось и само положение автора в композиции фильма. В ткань повествования стали включаться авторские размышления, воспоминания, ассоциации, комментарии. Автор часто становился участником действия, важным или вообще основным повествователем фильма. Нарративная структура насыщалась массой психологических подробностей, деталями, различного рода описательными элементами. Сценаристы и постановщики экспериментировали со способом ведения действия и рассказа в кино. Одновременно с этим и стиль как характер художественного мышления автора стал оказывать большее влияние на киноповествование, нежели прежде. С помощью стиля режиссеры задавали общий эстетический принцип строения произведения, выражали его содержание.

Другой отличительной чертой многих фильмов конца 1950-х и 1960-х гг. является то, что фабула в них распадается на несколько блоков или новелл с их видимой автономностью. Отечественные исследователи кинодраматургии (В. Демин[1], В. Фомин[2], Л. Нехорошев[3]) подчеркивали, что в таких конструкциях основной конфликт разворачивается на сюжетном уровне; фабульный же конфликт ослаблен или вообще отсутствует. Рассмотрение сюжета как определенного уровня конфликтных соотношений помогает понять особого рода единство данного произведения. Часто большая часть драматической и смысловой нагрузки в таких фильмах лежала вне основной линии рассказа. Фабуле при этом отводилась второстепенная, вспомогательная роль. Возникла необходимость исследовать и определить соотношения сюжета, фабулы и композиции в новых условиях и на материале новых фильмов.

Советский киновед В. П. Демин в книге «Фильм без интриги» стремился доказать, что новые нарративные структуры органичны для кино. Он предложил разделять фильмы по принципу соотношения фабулы и сюжета. Сюжет – это весь предмет изображения, содержимое, сущность вещи. Произведение искусства, лишенное сюжета, лишается и смысла. Другое дело – произведение искусства, лишенное фабулы. Здесь фабулярный метод организации сюжета заменен другим – только и всего.

Под **фабулой** понимается отражение динамики действительности в форме последовательно развертывающихся в произведении событий, действий, поступков, внутренне объединенных причинно-временной связью и образующих единство. Когда же события, действия, взаимоотношения не связаны единой, всепроникающей событийной обусловленностью, тогда речь может идти о **нефабулярном сюжете**. Было отмечено, что формообразующая роль сюжета может лежать как в области событийной, направляющей канвы, так и в

области событийно не предполагающих друг друга, внефабульных или околофабульных элементов.

Помимо временных и причинно-следственных отношений между элементами действия существуют эмоциональные и ассоциативные связи. На этом часто делается акцент во многих произведениях указанного периода. В них внутренняя, эмоциональная логика сцеплений эпизодов, сцен, кадров выражает художественный смысл фильма. Стало понятно, что эмоционально-смысловые связи могут оказываться в сюжете не менее, а иногда и более важными, чем связи причинно-временные. Во многих фильмах 1960-х гг. эпические, лирические, описательные в широком смысле слова элементы действия становятся главным проводником авторской мысли, выступают как основное сюжетноинформирующее средство, несут в себе действие, только в скрытой, «внутренней» форме. Трактуя действие как череду событий, само событие часто определяют как «момент действия». Это оказывается верно, если отличие события от несобытия определять по законам данного конкретного произведения. В композиции фильма, где основная нагрузка лежит на эмоционально-смысловых, ассоциативных связях, сюжетно важное событие может внешне выглядеть незначительным, мимолетным. Но часто именно такое «незначительное» событие в узловой точке композиции произведения может изменить вектор действия, повлиять на сюжет.

В. Демин предложил определять подобные события как «микрособытия»[4]. Это такие подробности поведения персонажей, всей атмосферы происходящего, которые перерастают границы простого описания и становятся как бы точечным зарядом конфликта. Микрособытиями можно считать некие активные элементы повествования, не забывая о том, что кино – аудиовизуальное искусство и повествование в нем может осуществляться и через детали изображения или звука. Такие микрособытия в некоторых фильмах оказываются способны двигать развитие действия не хуже «больших» драматических событий. Мы будем называть микрособытиями те события, которые становятся событиями в контексте повествования каждого конкретного произведения.

Композиция может определяться как соотношение целого и частей произведения, а также частей между собой. История развития искусства кино подводит к пониманию композиции как конструкции, каркаса произведения, обозначению способа организации материала. В композиции соотносятся вербальная и иконическая составляющие фильма, его драматургия и стиль.

Рассматривая композицию того или иного художественного произведения, его делят на более или менее законченные части и находят закономерности соотношения между ними с точки зрения раскрытия сюжета, образа, темы и идеи произведения. Каждая из частей в свою очередь может подразделяться на более мелкие составляющие ее части: в сценарии, например, эпизод состоит из того или иного количества сцен, сцены – из планов, между которыми также могут быть найдены закономерности в чередовании. Киноповествование же всегда находится в становлении, динамике. Рассматривая киноповествование, можно говорить о векторах развития повествования в фильме, уровнях, пластах, линиях, но не о «частях», в отличие от композиции.

Киноповествование всегда индивидуализировано, несмотря на то, что существуют некоторые общие нарративные схемы, клише, приемы. Как рассказы двух человек об одном событии или предмете будут различаться, так и в фильме для каждого кинематографиста характерны свои индивидуальные особенности киноповествования и стиль. При этом композиционное строение разных фильмов может почти буквально совпадать. В фильме повествование может вестись разнообразными средствами:

– визуальными (композиция кадра, крупность плана, свет, цвет, детали изображения, пластика и характер движения камеры и объектов съемки, специальные эффекты, комбинированные кадры, фактура изображаемого);

– с помощью звука (дикторский, закадровый текст, диалоги, музыка, шумы);

– посредством монтажа.

Ни в каком другом искусстве повествователь не владеет таким арсеналом технических и художественных средств.

При изучении повествования через форму, конструкцию внимание привлекается к их активным узловым моментам, местам связей между элементами. В них могут соотноситься сюжетные линии, они способны давать начало новым виткам повествования, именно через них проходит композиционный уровень конфликта. Мы будем называть эти точки **активными элементами композиции**.

В традиционных динамичных композиционных формах можно отметить одну особенность. Всякое серьезное изменение в характере персонажей, в развитии событий фильма требует предварительной подготовки. Эта подготовка может вестись на уровне незначительных деталей или неакцентируемых в сюжете микрособытий. Важно, чтобы на этом уровне был дан хотя бы намек на возможное развитие. Этим закладывается основа дальнейших изменений, и они не воспринимаются зрителем как неоправданно неожиданные. При этом зритель совсем не обязательно должен четко осознавать, что данная деталь повествования или микрособытие станет важной для дальнейшего поворота действия. Средством для реализации такой подготовки

на уровне сюжета выступает микрособытие, а на уровне общего построения фильма – активные элементы его композиции.

Новые тенденции в кинематографе 1990-х гг. дают основания говорить о радикальных преобразованиях в композиции фильмов. Современные способы сюжетосложения и ведения действия на экране имеют глубокие корни и серьезные предпосылки для своего развития. Многое из освоенного в киноязыке в конце 1950-х – 1960-е гг. находит свое развитие в композициях произведений рубежа XX–XXI в. Киноповествование обладает свойством по-разному организовывать свои элементы в соответствии с особенностями культурной ситуации, личностью автора, зрительским восприятием. После драматургических реформ 1950–1960-х гг. культурная ситуация, а главное зрительское восприятие, сильно изменились. В последнее десятилетие как в зрелищном, так и в авторском кинематографе ощутимо обновился характер взаимодействий между фабулой, сюжетом и композицией. В кино появляются новые способы ведения «рассказа». Есть признаки того, что и киноязык переживает очередной всплеск изменений. От нелинейного повествования и сюжетов с ослабленной фабулой кинематограф пришел к имитации компьютерных форм построения текста.

В работах многих кинематографистов периода конца 1980–2000-х гг. можно выделить общие повествовательные тенденции. При этом подобные особенности не проявлялись ярко в кино до указанного времени.

В настоящее время множество художественных текстов создается за счет различного рода культурных проекций и взаимодействий. Находясь в едином культурном поле, тексты соотносятся, отсылают, цитируют, комментируют друг друга. Таким образом, текст зачастую оказывается в прямой зависимости от контекста. Кинематограф как активно развивающееся искусство чутко реагирует на эти изменения.

В ткань современных кинофильмов активно внедряются различного рода цитаты, заимствованные сюжеты, широко практикуется производство ремейков, происходит активное взаимопроникновение видов и жанров кино. В рамках киноискусства работают технологии, традиционно считавшиеся коммерческим продуктом в системе СМИ и СМК: есть масса примеров того, реклама и фильмы срастаются между собой, служебная или нехудожественная информация проникает в ткань художественных произведений.

Видеотехнологии, телевидение, компьютеры, Интернет оказались способны влиять на строение сюжетно-композиционных схем кинематографа. В организацию повествования, в композицию фильмов вносятся принципы, соответствующие принципам работы компьютера и других СМИ. В обновленных структурах происходит синтез различных видов и жанров кинематографа, элементов иных искусств, средств массовой информации и компьютерных игр.

В свою очередь, индустрия компьютерных игр расширяет коммерческие рамки кинопроката, популяризирует киноискусство. Создаются игры по мотивам фильмов и наоборот, кинокартины, чьи сюжеты развиваются, имитируя законы компьютерной игры, происходит взаимообмен героями и стилистическими находками. Главные герои фильмов, а в других случаях и сам автор участвуют в развитии повествования, принимая на себя некоторые функции пользователя компьютерных сетей или программиста. Конечно, способы работы пользователя или программирование в рамках кинофильма могут только имитироваться. Но такие имитации, а также новая позиция и точка зрения героев и автора приводят к созданию особых форм киноповествования, основанного на иных чем прежде принципах.

С 1980-х гг. кинематограф стал активно осваивать специфику построения компьютерных текстов. Многие схемы организации и работы с потоками информации в компьютерном пространстве стали прообразом для создания новых типов киноповествования. Влияние способов организации и подачи информации в компьютере на киноповествование прослеживается в целом ряде произведений конца XX в. и начала XXI столетия.

Подобный тип повествования можно обнаружить в таких фильмах, как трилогия «Матрица» братьев Вачовски, «Осторожно, двери закрываются» П. Хьюита, «Карты, деньги, два ствола» Г. Ричи, «Любовники Полярного круга» Х. Медема, «Убить Билла» К. Тарантино, «Беги, Лола, беги!», «Принцесса и воин» Т. Тыквера, «Куклы» Т. Китано и др. Отмеченные процессы затрагивают не только коммерческий, но и авторский кинематограф.

В произведениях последних лет режиссеров, тяготеющих к так называемому авторскому направлению киноискусства, также можно обнаружить новые формы повествования.

С конца 1980-х гг. в изменившихся общекультурных и технических условиях продолжает свои эксперименты по созданию «ненарративного кинематографа» Питер Гринуэй. Новые тенденции развития киноповествования прослеживаются в работах Квентина Тарантино, Такеши Китано, Джима Джармуша и Тома Тыквера.

К общим тенденциям киноповествования конца 1980-х – 2000-х гг. относятся: серийность, стремительный ритм повествования, быстрые переносы во времени и/или пространстве, почти всегда сложное соотношение сюжета и фабулы на уровне драматургии, вариативность развития,

а соответственно особая значимость моментов выбора (автора, героя, героя в функции автора, имитация свободы выбора зрителя), имитация или игра в интерактивность. Также наблюдается насыщенность повествования деталями в функции активных элементов композиции. В некоторых произведениях можно наблюдать большое количество неповествовательных элементов, т. е. элементов, не имеющих прямого отношения к нарративному ходу фильма. Но такие элементы не воспринимаются зрителем как «информационный шум», так как они объединены стилем или идеей фильма. Такие неповествовательные элементы создают соответствующий контекст, который может оказывать влияние на киноповествование. Таким образом, они работают в качестве повествовательных элементов второго плана. Обилие такого рода элементов (прямо не относящихся к основному предмету, теме) характерно и для компьютерного гипертекста. В фильмах, имитирующих гирпертекст, такие повествовательные элементы второго плана обладают способностью активироваться и принимать на себя ведущую нарративную роль.

Меняется позиция самого повествователя. В целом ряде картин указанного периода он оказывается сопоставлен с пользователем компьютера или игроком.

В киноповествовании некоторых фильмов Гринуэя («Ад Данте») или Тыквера («Беги, Лола, беги!») нет четкой решетки. Оно находится в становлении, раскрывается по ходу фильма. Киноповествование подчинено ходу субъективного времени. Оно длится. Длительность киноповествования качественно отличается от хронометража фильма. Время повествования представляет собой не реальную длительность, а условную, основанную на композиционной соотнесенности кадров, сцен, эпизодов фильма и даже объектов съемки внутри кадра.

В повествовании этих фильмов Гринуэя и Тыквера присутствует множественность одновременно сосуществующих времен и пространств.

Время киноповествования имеет свойство сжиматься и растягиваться, прошлое, настоящее и будущее способны сосуществовать. Все это – свойства субъективного времени. В традиционном, культурологическом понимании **гипертекст** – текст, устроенный таким образом, что он одновременно составляет единство и множество текстов, систему, иерархию текстов. Простым примером гипертекста является любой словарь или энциклопедия, где каждая статья имеет отсылки к другим статьям этого же словаря. В результате читать такой текст можно по-разному: от одной статьи к другой, по мере надобности, игнорируя гипертекстовые отсылки; читать статьи подряд, справляясь с отсылками; наконец, пуститься в гипертекстовое «плавание», т. е. переходить от одной отсылки к другой.

При этом создание режиссерами структур, аналогичных компьютерному тексту-гипертексту в «чистом виде» в пределах кинофильма, не представляется возможным. Компьютерному гипертексту свойственны интерактивность, неограниченность гиперпространства, полевая нелинейная форма, что противоречит основополагающим признакам художественного текста, каковым является произведение киноискусства. По этой причине, свойства гипертекста в кино могут только имитироваться. В произведении искусства безграничный гипертекст ограничивается, его структура подчиняется идее, основным темам, стилю, ритму фильма, авторской логике и мироощущению. Поэтому понятие **«гипертекстовое киноповествование»** будет использоваться за неимением в киноведении другого обозначения сюжетно-композиционных форм такого рода.

При осмыслении структуры киноповествования особенно важным представляется определить, как связаны между собой его элементы. Характер соединения частей фильма является особенностью авторского стиля. Другими словами, подход автора к построению повествования характеризуется тем, как он соединяет элементы. Характер связи является прямой проекцией идейно-эстетического содержания и во многом определяет композицию произведения. Таким образом, изучение строения повествования можно определить как изучение принципов связи его элементов. Особый, авторский характер связи элементов повествования позволяет зрителю «вычитывать» в фильме дополнительное содержание и смыслы. В гипертекстовом киноповествовании это исследование активных элементов композиции фильма, которые взаимодействуют друг с другом, и связывают его части между собой. Можно отметить, что во многих произведениях рубежа XX–XXI в. они имитируют работу связей между фрагментами гипертекста.

Читатель компьютерного гипертекста сам волен «прокладывать маршрут» по документу или системе документов с помощью гиперссылок – линков (от английского «link» – связующее звено, связь, соединение), т. е. указаний на другие фрагменты текста, «привязанных» ко всему текущему фрагменту или к какому-нибудь его конкретному месту. В кино- или видеофильмах, имитирующих гипертекст, активные элементы композиции берут на себя функцию гиперссылок и влияют на ход повествования. Повествование в таких структурах часто разворачивается одновременно линейно-последовательно и в объеме, т. е. приобретает многоуровневый смысл.

Попробуем выделить подтипы вариативных повествовательных структур.

Один схож по строению с сериалом, разворачивающимся в пространстве и времени одного

фильма. Ветвящаяся структура такого повествования формируется, вырастает, развивается на глазах зрителя. Сегменты повествования, с одной стороны, выглядят автономными, самодостаточными произведениями, но с другой – они тесно связаны общей темой (и/или фабулой), героями, стилем съемки, художественного решения и контекстом. Это, собственно, и есть вариативная гипертекстовая повествовательная структура.

Другим подтипом является вариативное разыгрывание, интерпретация одного базового нарративного блока или фабулы в пределах одного фильма.

Третий – смешанный, полифонически-вариативный. При подобной организации киноповествования различные сюжетные линии, часто не связанные прямо, имеют общую причину (завязку) или, вариативно развиваясь, приходят к общему итогу. Здесь объединяющим элементом выступает завязка или финал.

Конечно, гипертекст не может существовать на киноэкране как в гиперпространстве информационных сетей. Художественное произведение имеет ряд признаков, принципиально отличающих его от информационного поля гипертекста. В произведении искусства безграничный гипертекст ограничивается, его структура подчиняется идее, основным темам, стилю, ритму фильма, авторской логике и мироощущению. Свойства гипертекста могут только имитироваться в киноповествовании.

В компьютерном пространстве связь между блоками информации, фрагментами текста осуществляется за счет гиперссылок. В современных кинокартинах, имитирующих гиперпространство, связь между частями композиции (которыми могут являться эпизоды, сцены, отдельные кадры) осуществляется с помощью активных элементов композиции, узловых моментов действия. На примере проанализированных произведений видно, как активные элементы композиции в гипертекстовом киноповествовании копируют или имитируют работу линков в компьютерном пространстве.

Также можно отметить, что традиционный тип сугубо повествовательных фильмов с линейными повествовательными структурами существует сейчас в качестве только одного из возможных вариантов. Действительно, нарративность не перестает быть одним из ведущих принципов строения фильма, однако при этом в его структуру все интенсивнее проникают неповествовательные элементы. Продолжаются поиски в области так называемого ненарративного кинематографа.

Строение фильмов «Ад Данте», «Не Моцарт», «Чемоданы Тулса Лупера» П. Гринуэя можно считать гипертекстовым по причине того, что структура фильма, подобно компьютерному гипертексту, стремится, а главное, потенциально способна к бесконечному воспроизведению. Подобная композиция постоянно готова принимать в себя новые элементы. Факторами, ограничивающими этот процесс, являются воля автора и размер исходного текста, как, например, «Божественной комедии» Данте Алигьери. Композиционное строение «Ада Данте» выглядит как своеобразная матрица для создания телевизионного сериала или компьютерного фильма произвольной протяженности.

Для постоянно обновляющегося, ветвящегося развития такого рода повествования необходимо периодически воспроизводить его конструктивные принципы. Этим обусловлена повторность и перетекаемость из серии в серию, из части в часть общих композиционных элементов и повествовательных приемов. Такие периодические повторы задают рамки, структурные границы вариативности развития киноповествования. Определенный цикл повторяется в каждой серии, эпизоде, сцене, иногда даже плане, что придает произведению дополнительную структурную устойчивость. Например, в фильме «Беги, Лола, беги!» немецкого режиссера Тома Тыквера начало каждого эпизода-серии стабильно, даже микрособытия сюжета остаются неизменны в каждом из трех вариантов развития действия:

– Лола говорит по телефону;

– вверх взлетает брошенная телефонная трубка;

– мать Лолы говорит по телефону;

– экран телевизора в комнате и переход повествования на мультипликационный уровень.

И только с этого момента в повествование вносится элемент вариативности: в каждом эпизоде встреча мультипликационной Лолы и парня с собакой на лестнице проходит по-разному.

Подобные повторы не подлежат изменению. В противном случае будут нарушены конструктивные принципы повествования в фильме. Этими ограничениями гипертекстовые структуры в кино отличаются от компьютерных гипертекстов, которые не так четко организованы. В кинофильме, в отличие от компьютерного пространства, они структурированы и подчинены принципам художественной композиции.

Такими же точками опоры композиции, не дающими «растечься» гипертекстовому повествованию «Лолы», можно считать сцены-паузы между эпизодами, где главные герои разговаривают в постели. Эти элементы композиции так же статичны, практически одинаково сняты и лишены вариативности. То же касается и вербального уровня повествования. Главная музыкальная тема фильма звучит всякий раз в начале эпизодов и в моменты бега героини. В «Аду Данте» Гринуэя такими элементами являются заставки эпизодов (интервалы в действии, паузы, заставки тоже являются частями структуры, а дозировка, прерывистость повество-

вания являются одними из сериальных признаков) и периодически появляющиеся на экране анфасные крупные планы Данте и Вергилия. В фильме «Не Моцарт» конструктивные принципы воспроизводятся в сериальной заставке, а также в моменты остановок повествования: «M is for Man», «M is for Movement», «M is for Music», «M is for Mozart».

Важно отметить, что неизменные повторяемые циклы и обнажение конструктивных принципов серийного гипертекстового повествования ожидаемы зрителем. Смысл в таких фильмах часто раскрывается именно за счет их композиции, строения. Поэтому зрительский интерес концентрируется на структуре: каким путем пойдет дальнейшее создание Моцарта из «М»? что произойдет при новой встрече Лолы с велосипедистом?

В единой композиционной конструкции кинофильма могут присутствовать активные точки помимо завязки или кульминации. Они же могут становиться связями между частями фрагментарно, серийно построенного текста. Такие узловые точки не всегда совпадают с драматургически важными моментами сюжета. В роли подобных связей способны выступать различные детали повествования. В кино они чаще всего и снимаются крупным или сверхкрупным (деталь) планом. Для «завязки», концентрации зрительского интереса на такой детали-отсылке часто делается тот или иной акцент, например, укрупнение, замедление, распечатка, стоп-кадр, выделение светом, цветом. Композиция действия может строиться на вариативности значений деталей в контексте фильма.

Активные точки композиции в рассмотренных фильмах становятся местами для внедрения новых элементов в повествование. При повторяемости таких ситуаций в композиции, внешние, входящие в повествование элементы перестают восприниматься зрителем как случайные и выглядят закономерными. За счет работы активных точек композиции происходит имитация «странствия» пользователя в гипертекстах. Повествование в таких фильмах, разворачиваясь в реальном физическом времени линейно, в образно-смысловом плане обретает «объемность», ибо временные процессы в нем начинают ветвиться согласно законам игры или формирования ситуации выбора.

Наряду с фрагментарным или сложным нелинейным строением, взаимными отсылками частей, повторяемостью циклов, акцентированием конструктивных особенностей повествования, различного рода имитациями компьютерных игр или программ вариативные структуры имеют и другие особенности. Выделенные нарративные типы способны принимать в себя элементы, которые впрямую не относятся к развитию действия в фильме. В морфологии повествования вариативных структур важное значение имеет фактор случайного. Конечно, в кино понятие «случайного» носит условный характер. Без воли авторов фильма на экран ничего не должно попадать. В каждом типе вариативного повествования фактор «случайного» имеет разное значение. «Случайное» – условие для продолжения действия в ветвящейся и полифонической структурах («Не Моцарт», «Ад Данте»). Случайности выступают в функции активных элементов композиции, «линкующих» в вариативном повествовании ситуацию обыгрывания одной фабулы («Беги, Лола, беги!»). «Случайное» – важный игровой фактор в тех случаях, когда киноповествование имитирует компьютерные игры. Очевидным же отличием «случайного» в компьютерном гипертексте и гипертекстовом киноповествовании является то, что в гиперпространстве случай неуправляем и непрогнозируем, а в фильме «случайное» – повествовательный прием, используемый авторами в художественных целях.

Кинематограф конца XX – начала XXI столетия имитирует свойства компьютерных сетей, поэтому фактор случайного как важная характеристика гипертекста приобретает новое значение в киноповествовании. Фильмы «Принцесса и воин» и «Беги, Лола, беги!» построены на «случайных» стечениях обстоятельств, случаях, которые за счет специфики авторского повествования приобретают для зрителя закономерность. За чередой случайных событий скрывается мудрый замысел. Автор утверждает, что случайного нет, все события организованы, обусловлены и связаны между собой.

Вариативные повествовательные структуры, похоже, становятся в кинематографе конца XX – начале XXI в. одним из определяющих его признаков, признаков нового режиссерского мышления в целом. Но наряду с этим, разумеется, равноправно сосуществуют и «работают» и другие, сформировавшиеся в кино раньше принципы организации киноповествования.

Примечания

[1] Демин В. Фильм без интриги. М.: Искусство, 1966. 220 с.

[2] Фомин В. И. Пересечение параллельных. М.: Искусство, 1976, 359 с.

[3] Нехорошев Л. Течение фильма: о кинематогр. сюжете. М.: Искусство, 1971. 134 с.

[4] Демин В. Указ. соч. С. 52–53.