

Олег Шухер,
режиссер, ВГИК (Москва)

Принцип квеста в классических сюжетах: от Данте до Тарковского

Кинематограф Андрея Тарковского привлекает сегодня молодого зрителя, как никакая другая киноклассика. Имя это стало нарицательным у младокиноманов и используется, когда речь идет о кинотворце самой высокой пробы. И дело тут не только в близкой молодым умам проблематике фильмов мастера, особой визуальной насыщенности, яркой изобразительности, но и излюбленной режиссером драматургической конструкции, которую без труда можно характеризовать современным понятием «квест» (quest) — приключение, путешествие, странствие героя (героев) по недружелюбному миру с разгадыванием загадок и преодолением препятствий, хорошо известной еще во времена Данте.

Уже в дипломном фильме «Каток и скрипка» и во всех последующих, вплоть до «Жертвоприношения», обнаруживаются элементы квеста: принципы его построения, структура, герои. Анализ этой особенности творчества Андрея Тарковского, до сего дня мало изученной, посвящено предлагаемое эссе.

Ключевые слова: *Тарковский, квест, quest, кинематограф, Данте, Юсов, Сталкер*

О Тарковском, его творчестве сказано немало — достаточно глубоких, интересных работ, трактующих его фильмы в разных направлениях. И в дни его 90-летия звучали и еще прозвучат мудрые слова, будут даны серьезные и в чем-то, возможно, новые оценки. Я, не претендуя на высокую научность и завершенность, хочу поделиться с вами лишь отдельными мыслями и догадками — они посетили меня при размышлениях о фильмах Тарковского, его творческой доминанте, его кредо.

Меняется время, приходит новый зритель со своим миропониманием, своими ценностями, новыми эстетическими пристрастиями. Мастера прошлого уже порой не вызывают устойчивого интереса у молодого зрителя, даже продвинутого — им потребны свои кумиры. Чего не скажешь о Тарковском и его фильмах.

Творчество его востребовано, живет; имя стало, можно сказать, нарицательным в лексиконе младокиноманов, воплощающим образ кинотворца высшей пробы. Думаю, дело не только во вполне доступной зреющим умам философии мастера, перекликающейся с их размышлениями о жизни и личном пути, не только в присущей молодому возрасту созерцательности и некоторой заторможенности — отличительной черте повествования Тарковского, но и в драматургической форме самого повествования, избираемой художником, — любимой и знакомой в компьютеризованной среде художественно-игровой модели, получившей название «квест» (англ. quest).

Первый квест появился, по заверению историков компьютерных игр, еще в 1972 году. Его авторами стали Вильям Краутер и Дон Вудс — программисты одного из технических университетов Америки. Игру называли The Adventure. Ее действие разворачивалось в двух древних пещерах, связанных между собою небольшим проходом. Весь игровой процесс по сути представлял собой сочинение остросюжетной истории. Игрок вводил с помощью клавиатуры команду, а компьютер отвечал ему — и все это фиксировалось на рулоне бумаги, иногда достигающем километровой длины.

Идея квеста как авантюры связана с французскими куртуазными романами XII века. В Средние века понятие *aventure*, помимо авантюры как единичного испытания, стало использоваться для череды препятствий на пути героя. Расцвет приключенческого жанра приходится на эпоху романтизма и неоромантизма — это было рождено тенденцией эскапизма, ухода от обыденной, мещанской жизни. Жанр не предполагал нравоучительности, но включал намек на экзистенциальные переживания, обеспечивал читателю остроту ощущений, возникавшую в пограничных ситуациях между жизнью и смертью. Однако читатель, знакомый с правилами, был уверен, что герой всегда найдет выход из самых сложных ловушек и избежит гибели — хеппи-энд обеспечен как реализация мечты об обязательной победе добра над злом. Испытания помогают вновь ощутить радость бытия, обрести истинные чувства, то есть на языке экзистенциальной философии «вырваться из повседневности и пережить экзистенцию».

Современный квест, смело шагнувший в нашу жизнь как форма досуга, популярная на любых коллективных собраниях — от

корпоративов до свадебных торжеств, и сегодня использует такие архетипы, как страх замкнутого пространства, необходимость преодолеть границу, мотивы тайны, загадки, ужаса, гибельности пути, которые нейтрализуются идеей хеппи-энда. Этот процесс становится частью общей виртуализации общества, что многие ученые считают стадией, предшествующей появлению постчеловека как представителя новой антропологии.

Итак, квест (quest) в переводе — «поиск», «искание», «гость»...

Несложно сообразить, что и поиск, и гость — понятия не чужие для творческих откровений Тарковского... Уже в «Ивановом детстве», если ненадолго отрешиться от идеологической, философской, нравственной составляющих, квестовое начало вполне очевидно. История о мальчике, уходящем в разведку и возвращающемся к своим с ценными сведениями о враге — образец классического приключения, «хождения за три моря» от Одиссея до... Интересны воспоминания Юсова о поиске природы для съемок перехода, пути Ивана «на тот берег»: как часто это бывало, режиссер чувствовал искомое, но конкретного образа не было. И только упорство оператора, заставившего автобусик, в котором измученные кинематографисты возвращались на студию, исколесив вдоль и поперек Подмоскovie, свернуть с дороги в непролазную грязь, топь бездорожья, решило все дело. Недремавшему Юсову привиделись на горизонте черные кривые стволы деревьев — именно туда, к лесопосадкам, погубленным колхозом, направил он киногруппу. Решение было найдено. Не просто переход из деревни в деревню по проселочной дороге — это стало квестом, путешествием из строгой жизни (где добрейший старшина Катасонов) в смерть, устрашающими стражниками врат которой стали казненные русские солдаты. Не просто водная преграда, нет. Река забвения в царстве Аида... Как не вспомнить хрестоматийные строки Данте (не случайно именно они в игривом исполнении Аллы Демидовой звучат в «Зеркале»): «Земную жизнь пройдя до половины, / Я очутился в сумрачном лесу...» Для Ивана «половина жизни» не будет натяжкой — при всей его детской непосредственности прожита им даже не половина, а жизнь вся, без остатка, и перед бесконечным путешествием осталось только посчитаться по полной с человекообразным злом.



Рис. 1. Андрей Тарковский в Италии на выборе природы к фильму «Ностальгия»

Возникает в памяти стук дрезины в «Сталкере» на стыках, метафизически расплавленный и растекающийся, как разогретая пластмасса, и путь троих на страшной машине, которую приводят в движение усилиями мышц пассажиров... Разве это не парафраз из фильма «Иваново детство», не развитие квеста с новыми игроками? А попытка перехода из земной среды в небесную в прологе «Андрея Рублева»? Столь же опасную, непредсказуемую, как Зона или тыл противника. А появление трех монахов на дороге в окружении скирд соломы — разве это не вызывает ассоциации с квестом Гоголя «Вий» про трех бурсаков, которые отправились на каникулы (и что из этого получилось)?

Сказал «тыл противника», и пришло в голову — пересечение линии фронта. Да-да. Пересечение линии, только у Тарковского, как правило, это пересечение не поперек, а вдоль. Горчаков из «Ностальгии» — абсолютно квестовый герой: путешественник в чужой стране, не снимающий пальто и этим похожий на Писателя из «Сталкера», он перескачет линию фронта вдоль иссякнувшего бассейна.

Тарковский любит «вытянутые» прямые. Отсюда, вероятно, и пристрастие к долгим панорамам, как правило, горизонтальным.

И семь столбов, установленных без проводов, друг за другом, без всякой ясной надобности, вдоль поля, к недоумению рациональных и экономных шведов в «Жертвоприношении». В конце концов, круг, если вспоминать круги ада, — это та же прямая, лишь замкнутая сама на себе. Помните рассказ о таракане, который бежит по тарелке круг за кругом и воображает, что он на пути в будущее в «Жертвоприношении»? (Не напоминает ли это проезд по тоннелю в «Солярисе»? Или длинную кишку — коридор-трубу в «Сталкере»?)



Рис. 2. Квест Тарковского. «Ностальгия»

Квест невозможен без ведущего, спутника, Вергилия или, по-компьютерному, гейм-мастера. Его всегда можно обнаружить в образной системе Тарковского. Таким является переводчица Юджения в «Ностальгии», Тонино Гуэрра в «служебном» фильме «Время путешествий», разумеется, Сталкер в одноименном — самом квестовом — фильме Тарковского. Даже мама героя кинокартины «Иваново детство» — это тоже гейм-мастер в своеобразном обличье. А разве рабочий, водитель катка Сергей, — не гейм-мастер для начинающего игрока (и не только на скрипке) Саши в дипломной работе Тарковского?

Важным признаком квеста является и некий космополитизм составляющих игры, ее всемирность или надмирность. Отсутствие привязки к конкретике реальной страны, географии, национальности. Кстати, может быть, поэтому так жалко выглядят на мировом фоне компьютерные квесты нашего разлива, типа «Петька и Василий Иванович спасают Галактику»? Космополит Тарковский уходит от национальных примет в своих зрелых творениях, пусть даже и идет речь о русском путешественнике — писателе, как в «Ностальгии». Да и в ранних фильмах — «Иваново детство», «Андрей Рублев» — «древнерусская тоска» и отечественные хляби — лишь поле для игр мировой экзистенции, на что обращали внимание с разными оценочными знаками и Александр Солженицын, и Жан-Поль Сартр.

Еще одна важная особенность квеста (есть она и в фильмах Тарковского): путешествие нельзя прервать — остановка прекращает путешествие. Путешественник без путешествия перестает считаться путешественником. Идея Тарковского о своеобразии феномена кино в «Запечатленном времени» — идея непрерываемости путешествия.

И все же есть одно, но принципиальное отличие кодекса компьютерной игры-квеста от закона, признанного над самим собой Тарковским (возможно, неосознанно). В квесте путешественник всегда побеждает: без хеппи-энда квест невозможен, игра не должна быть проигранной, выигрыш гарантирован, и игрок держит это в уме, «подушка безопасности», как сказали бы политологи, обеспечена. У Тарковского такое просто невозможно. Увидеть победителями, или хотя бы обретшими душевный покой Сталкера или Ивана, Горчакова или героя «Жертвоприношения» не выйдет. Все они — проигравшие, продувшиеся, никчемные, искавшие и все растерявшие, закомплексованные и обессиленные. Все они, если прибегать к терминологии компьютерного века, лузеры. Лузер Иван, казненный фашистами, не утолил своей жажды мести — не довелось ему стать свидетелем всеобщего торжества победы над врагом. Сталкер так и остается у разбитого корыта, переполненный отчаянием. Сотворившие «праздник для людей» мастер Бориска и плешистый Андрей Рублев, как комья навоза, скрючились на изуродованной колесами и копытами княжеской земле. Даже Саше

из «Катка и скрипки» не дано наяву побывать в кинотеатре и посмотреть в очередной раз «Чапаева»... Герой «Зеркала» умирает, так и не завершив обряда проговаривания, своей исповеди покаяния, не доведя ее до обобщающего финала.



Рис. 3. Александр Кайдановский — Сталкер

Нет. Фанфары, триумф воли не для героев Тарковского. Их маеста неиссякаема. Их слабость неизлечима. Они обречены на вечный квест из одного тупика в другой, от незнания к новому незнанию. Разгаданные ими по дороге загадки плодят новые, тайны множатся, вопросы накапливаются. И в этом — их спасение, их путь. Ибо «...тот, кто мягок и податлив, идет дорогой жизни, тот, кто негибок и тверд, идет дорогой смерти». Слышите голос Сталкера, цитирующего «Дао дэ цзин» Лао-цзы? А вот голос самого Андрея Тарковского: «Никакое познание жизни не дается без колоссальной затраты духовных сил. На этом пути могут быть тяжелейшие потери... чтобы осознать в себе... лучшее, то, что составляет красоту и внутреннюю правду нашего существования, нашего бытия (а не только бытования!), для того, чтобы остаться верными самим себе... все мои герои проходят, должны пройти через напряженную сферу размышлений, исканий...»¹

¹ Тарковский А. Зачем прошлое встречается с будущим? [Интервью Ольги Сурковой] // Искусство кино. 1971. № 11.

И еще:

«— Не кажется ли вам, что вы... выражаете агностицистические концепции, концепции невозможности познать мир?

— А в чем это выражается?

— Ну, как же, вот человек полетел на другую планету, но он о ней ничего не узнал².

— В этом-то все дело, он узнал себя — разве он ничего не узнал? Нас интересовал не момент открытия, а проблема напряжения человека в процессе познания. Это так же, как в свое время меня спрашивали про Рублева, почему он (у меня) никогда не пишет? Разве это художник?»³

Нет, Суворовское училище не для героев Тарковского: помните, Ивана сердобольные офицеры все намеревались отправить в тыл — размеренность, ясность в умах, зализанность и опрятность, субординация не в их крови. Они решают все сами, они свободны, их выбор — «посох и сума».

Но ведь должна же быть какая-то отдушина, какая-то надежда у зрителя, где черпать силы для финального катарсиса?

Недаром начинал Тарковский с экранизации Хемингуэя — кумира молодежи 1960-х. Как и у Хемингуэя, проигравшего, непобедителя ждет в фильмах Тарковского, может быть, самая ценная награда в мире — сочувствующий ему человек: Андрей Рублев обретает сироту Бориску, Сталкера ждут преданные жена и дочь, Крис, найдя и вновь потеряв Хари, склоняется перед всепрощающим отцом... Наше спасение, наше успокоение в другом человеке — «пошли мне, Господь, второго!..». Робинзона от сумасшествия одиночества спасет Пятница.

«И когда семь громов проговорили голосами своими, я хотел было писать; но услышал голос с неба, говорящий мне: скрой, что говорили семь громов, и не пиши сего»⁴. Интересно, что Иоанн скрыл от нас? И почему он сказал, что что-то скрыл? К чему эта странная интермедия, ремарка? Эти перипетии взаимоотношений ангела и Иоанна Богослова? Что это было, чего не надо знать человеку? Ведь смысл Откровения заключается как раз в том, чтобы

² Речь идет о фильме «Солярис».

³ Аудиозапись выступления перед зрителями в Восточном Берлине, март 1973 года.

⁴ Откровение ап. Иоанна Богослова 10:4.

человек знал. Может быть, само понятие знания делает нас несчастными? Вы помните: «...и кто умножает познания, умножает скорбь»⁵?

«В этой детали есть какое-то невероятное, совершенно нечеловеческое благородство, перед которым человек чувствует себя младенцем, и беззащитным, и одновременно охраняемым. Это сделано для того, чтобы знание наше было неполным, чтобы не осквернить бесконечность, чтобы оставить надежду. В незнании человеческом есть надежда. Незнание — благородно. Знание вульгарно»⁶. Это тоже Тарковский. Его «Слово об Апокалипсисе».

Андрей Тарковский — режиссер будущего. И если бы вновь прозвучал волнующий всех вопрос о будущем российского кино, я бы хотел видеть его таким, каким был кинематограф Тарковского. Безусловно, Тарковский — режиссер, опередивший время. Как теперь стало ясно, он как бы по ошибке, из-за сбоя в системе или путаницы в кнопках управления надмирного мыслителя, закинут был к нам преждевременно. Там хотели как лучше. Но получилось то, что получилось... И за то им спасибо.

Он режиссер XXI века. И с сожалением добавлю — второй его половины.

Самый последний кадр в фильмографии Тарковского — лежащий на омываемой части суши Малыш, беспечно сложивший ножки под деревом и поглядывающий вверх из-под шляпы, точно в ожидании немедленного чуда воскрешения. Панорама вверх, к лысой кроне на фоне вечно волнующегося голубого безбрежья. Сразу вспоминается самый первый кадр кинематографического квеста Тарковского: мальчик Иван, смотрящий сквозь лесную паутину на мир покоя, коз и мотыльков. Взгляд мальчика на мир через паутинку... пока мир этот раздроблен, раскрыт лишь тонкими нитями: тронь их — и он снова целый, невредимый, радостный. И полет, левитация... И панорма вверх, над... «Летю!»

⁵ Екклесиаст 1:18.

⁶ Тарковский А. Слово об Апокалипсисе // Искусство кино. 1989. № 2.