

Научная статья

УДК 7.097+7.036+801.73

doi: 10.17223/22220836/47/3

ТЕКСТ-ИГРА: ИНТЕРТЕКСТУАЛЬНОСТЬ КИНОИСКУССТВА КАК ОТРАЖЕНИЕ СОЗНАНИЯ ЭПОХИ (НА ПРИМЕРЕ ФИЛЬМА А. ШТЕРС «МАДАМ»)

Екатерина Николаевна Егорова¹, Наталья Николаевна Бедина²,
Антон Андреевич Полуэктов³

^{1, 2, 3} *Северный (Арктический) федеральный университет имени М.В. Ломоносова,
Архангельск, Россия*

¹ *ruslit1611@yandex.ru*

² *bedina-nat@yandex.ru*

³ *anton.a.poluektov@gmail.com*

Аннотация. В статье рассматривается проблема корреляции принципов осмысления реального мира с принципами моделирования художественной реальности на примере фильма «Мадам» (2017) режиссера А. Штерс. В фильме обыгрывается ситуация, когда художественная рефлексия писателя выходит за пределы его индивидуального сознания, моделируя реальную ситуацию и одновременно объективизируясь в словесном тексте. Поэтика текста определена необарочным характером современного культурного мышления, что проявляется в мозаичном строении визуально-словесного образного ряда. Одной из гипотез исследования стало положение о том, что организация художественного мира фильма обнаруживает его смысловую общность с шахматной партией.
Ключевые слова: сознание эпохи, необарокко, Аманда Штерс, «Мадам»

Для цитирования: Егорова Е.Н., Бедина Н.Н., Полуэктов А.А. Текст-игра: интертекстуальность киноискусства как отражение сознания эпохи (на примере фильма А. Штерс «Мадам») // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2022. № 47. С. 35–47. doi: 10.17223/22220836/47/3

Original article

TEXT-GAME: THE CINEMA INTERTEXTUALITY AS REFLECTION OF THE EPOCH CONSCIOUSNESS (THE CASE OF THE AMANDA STHERS'S FILM "MADAME")

Ekaterina N. Egorova¹, Natalya N. Bedina², Anton A. Poluektov³

^{1, 2, 3} *Northern (Arctic) Federal University named after M.V. Lomonosov, Arkhangelsk,
Russian Federation*

¹ *ruslit1611@yandex.ru*

² *bedina-nat@yandex.ru*

³ *anton.a.poluektov@gmail.com*

Abstract. Rationale. Interest in the knowledge of the art language essence, the search for different models of its description and study are typical not only for modern science in general, but also for cognitive approach in culture studies in particular. This explains the

publication relevance, that is expressed in the accumulative function of language and culture, connecting the outside world objects and human consciousness, providing a systematic and orderly reality image.

The article aim is to objectify the problem of correlation between the understanding the real world principles and the modeling artistic reality principles on the example of the film "Madam" (2017) directed by A. Sthers.

To reach this purpose is possible by the solution of such research objectives:

- Analysis of the film intertextual nature, given the European cultural experience – from the medieval farces and Shakespeare's theatre to the postmodern novel, from the Leonardo da Vinci's frescoes to D. Buren's conceptualism. The key element of this cultural mosaic is the Baroque tradition with its gameful nature.

- Designation of the author image status in the text: the film plays out the situation when the writer's artistic reflection goes beyond his individual consciousness, modeling the real situation and at the same time objectifying itself in the verbal text. There is a subtle image of the subjective process of the modeling "second reality" beneath the outwardly unpretentious comedy film plot.

- Actualization the games category. The associations freedom and the wide scope of combining meanings constitute the Baroque combinational game essence – the game as the creative thought manifestation, as the human culture essence. There are surprisingly witty (in the Baroque sense) parallels with the L. Carroll's "Alice's Adventures in Wonderland" and "Through The Looking-Glass And What Alice Found There", V. Nabokov's "Luzhin's Defense", S. Zweig's "Chess Novella". The analysis of these "chess" texts reveals their semantic commonality with the film artistic organization.

The setting objectives led to the using of three research methods: the structural semiological, the intertextual and the hermeneutic methods of the filmtext research.

The study found that the inner film semantic core includes the following oppositions: truth and lie; freedom and unfreedom; emptiness and fullness. Overall, A. Sthers playing a kind of "the glass bead game" party, in which she makes actual the Baroque artistic thinking, given the postmodern discourse experience and using associative links with a variety of culture periods and culture texts. The neo-Baroque character of the modern worldview is determined largely by the problems of human knowledge possibility limits, of the illusory nature of the hypothesis about the world that human consciousness constructs – the problems that were first put with the greatest clarity in the Baroque era. This same era affirms the universality of the moral world foundations, loyalty to which allows you to escape from the illusions world.

Keywords: consciousness of the epoch, neo-Baroque, Amanda Sthers, "Madame"

For citation: Egorova, E.N., Bedina, N.N. & Poluektov, A.A. (2022) Text-game: the cinema intertextuality as reflection of the epoch consciousness (the case of the Amanda Sthers's film "Madame"). *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedenie – Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History*. 47. pp. 35–47. (In Russian). doi: 10.17223/22220836/47/3

В конце XX – начале XXI в. уже никто не ставит под сомнение феноменальный характер образа мира, т.е. образа окружающей действительности, отраженной в сознании человека. По мысли великого физиолога А.А. Ухтомского, «нет субъекта без объекта, как нет объекта без субъекта» [1. С. 47]. Человек воспринимает мир только так, в той системе координат, в которой он способен его воспринять, поэтому восприятие есть одновременно моделирование образа действительности. В связи с этим одной из актуальнейших тенденций современной научной мысли становится сближение ментальных процессов восприятия, интерпретации и понимания реальности с художественным творчеством (Т.В. Черниговская). Законы моделирования субъективной реальности сближаются с законами художественного текста (в семиотическом смысле) на основании их общей природы. И.Г. Корсунцев указывает на то, что субъект как творец и участник событий действительного

мира одновременно создает свое новое цивилизационное пространство – «бытие сознания субъектов» [2. С. 44].

А.Я. Флиер, предлагая определение пространства культуры, подчеркивает такие черты «зоны культуры», как высокая упорядоченность, системность и повторяемость [3. С. 40–41]. Человеческий язык и порождаемые им тексты являются «эффективным средством противостояния сенсорному хаосу, который постоянно атакует нас; именно язык обеспечивает номинацию ментальных репрезентаций сенсорного опыта и, таким образом, «объективирует» индивидуальные впечатления, обеспечивая описание мира и коммуникацию» [4. С. 67]. Язык, являясь культурным феноменом, соединяет объекты внешнего мира и сознание человека, обеспечивая системность и упорядоченность образа действительности. Единство принципов осмысления реального мира и переработки сенсорных впечатлений в осмысленное целое с принципами моделирования художественной реальности активно разрабатывается как в философской герменевтике и науке, так и в современном искусстве. Одним из примеров художественной интерпретации этой проблемы является фильм «Мадам» 2017 г. французского режиссера Аманды Штерс.

За внешне незатейливым комедийным сюжетом фильма стоит тонкое изображение процесса моделирования субъектом «второй реальности». Субъектом, чье «Я-в мире» становится точкой зрения зрителя, здесь является Стивен (в исполнении Тома Хьюза) – сын богатого американца, молодой писатель, который неожиданно приезжает в Париж в новый дом отца. Первоначально роль Стивена не осознается зрителем как ключевая, напротив – он представляется второстепенным персонажем, который необходим автору исключительно для завязки: из-за его неожиданного приезда за столом на званом ужине, который устраивают Энн (Тони Коллетт) и Боб (Харви Кейтель), оказывается тринадцать человек. Хозяйка дома Энн решает посадить за стол в качестве четырнадцатого гостя горничную Марию (Росси де Пальма), чтобы избежать «несчастливого» числа. Один из гостей – эксперт по произведениям живописи Дэвид Морган (Майкл Смайли) – влюбляется в Марию, считая ее представительницей королевского рода Бурбонов.

По мере развития сюжета мы понимаем, что его конструирует именно Стивен: кроме того, что его приезд создает саму ситуацию, молодой человек переставляет именные карточки на столе, заставляя Марию сесть рядом с Дэвидом, он представляет Дэвиду Марию как Бурбон-Сицилийскую принцессу, вынужденную оставаться инкогнито, затем он же передает Дэвиду телефон Марии, способствуя развитию их любовной связи. Отношения Марии с Дэвидом и с хозяйкой становятся содержанием художественного романа, который пишет Стивен. В финале фильма выясняется, что и в предыдущем его произведении главной героиней выступала хозяйка дома Энн. Автор, подобно Фаулзовскому автору в романе «Женщина французского лейтенанта», оказывается рядом со своими героями, на одном уровне организации текста, реализуясь одновременно в трех фигурах: автора, повествователя и персонажа. Если исключить проблему моделирования ментальной и художественной реальности из текста фильма и отнести его к традиции реалистического метода художественного отражения действительности, становится непонятным отношение окружающих Стивена людей к тому, что их частная жизнь выносятся им на публичное рассмотрение. Герои не только не стремятся оградить

свое личное пространство, но и сами участвуют в обсуждении финала романа. Таким образом, речь идет не о копировании реальности художником, а о моделировании ее: художественная рефлексия выходит за пределы индивидуального сознания Стивена, казалось бы моделируя реальную ситуацию и одновременно объективизируясь в словесном тексте.

Установки режиссера и сценариста здесь, по-видимому, обусловлены фоновыми знаниями мирового культурного наследия. Сознательно или интуитивно авторы фильма включают в контекст произведения европейский культурный опыт от средневековых фарсов, театра У. Шекспира и «Золушки» Шарля Перро до «Шахматной новеллы» С. Цвейга и выше названного романа Дж. Фаулза, от фресок Леонардо да Винчи до сюрреализма Дали и концептуализма Д. Бюрена. Ключевым элементом этой культурной мозаики, на наш взгляд, становится традиция барокко с ее игровой природой. Не случайно в качестве художника, продажа картины которого является сюжетным стержнем фильма, Аманда Штерс выбирает Караваджо – одного из крупнейших европейских мастеров барокко. Желание продать полотно заставляет Боба заказать экспертизу на его подлинность, которое в конечном итоге подтверждается, при том что сюжет «Тайная вечеря» у Караваджо на самом деле не известен, но есть картина «Ужин в Эмманусе», где исследователи традиционно видят аллюзию на «Тайную вечерю» Леонардо да Винчи [5. С. 72].

Сюжетный ход с продажей картины раскрывает с наибольшей очевидностью одну из центральных тем фильма – оппозицию поддельного и настоящего, чрезвычайно значимую и в культуре барокко. Так, нам показывают картину «Тайная вечеря» «работы Караваджо» – внимательный зритель узнает в ней знаменитую фреску Леонардо. Эта деталь становится отправной точкой для осмысления темы неподлинного (роли, игры, маски) и понимания сцены ужина, который устраивают Энн и Боб для покупателей и эксперта. Сам мотив ужина связывает полотна великих итальянцев в игровом пространстве фильма.

Фреска Леонардо да Винчи может служить ключом к пониманию композиции и системы образов, которая выстраивается в фильме. Как известно, итальянский мастер в основу композиции фрески заложил символику числа 3 (все апостолы делятся на группы по три человека), которая является здесь смыслообразующей [6. С. 150–155]. Система образов фильма, явленная в сцене ужина, также обнаруживает тринитарные структуры, которые раскрывают оппозиции подлинное / подложное, правда / игра и т.д. Одна из первых образующихся за столом троек – Энн, Мария и Елена (в исполнении Виолэйн Джилибер), жена покупателя картины и одновременно любовника Энн. Елена и Мария представляют собой две подлинные личности – аристократка и служанка. Мария только за столом вынуждена играть приписанную ей роль загадочной гостьи из высшего света. Когда впоследствии Дэвид говорит Марии о том, что знает, кто она, Мария, не подозревая об обмане Стивена, считает, что наконец освобождается от навязанной ей роли. Образ Энн выступает промежуточным звеном между естественностью Марии и подлинным аристократизмом Елены, поскольку она уже не принадлежит к низшему обществу (до замужества Энн была тренером по гольфу), но и не стала своей для высшего. В сцене диалога на кухне Энн объясняет Марии правила игры на подобных собраниях. Ее монолог о разных типах смеха (с тобой, над тобой и

пр.) напоминает риторические штудии или занятия по актерскому мастерству. Тем самым Энн раскрывает себя: для нее званый ужин – это сцена, игра. Карнавально-игровая природа поведения Энн подчеркивается характеристикой Стивена: «Они все еще как Панч и Джуди»¹ (об Бобе и Энн). Отличие игры Энн и игры Марии в том, что последняя не знает и не хочет знать правил.

В одном из своих интервью режиссер Аманда Штерс отчасти подтвердила эту гипотезу, говоря о зеркальности образов Марии и Энн [8, 9]. Предательство, которое совершает Энн в отношении своей горничной, когда раскрывает ее истинное происхождение перед Дэвидом, связано с желанием провести границу между собой и прислугой, не дать Марии пройти тот же путь, что ее собственный, но с большим успехом.

Вторая тройка, которую можно выделить среди сидящих за столом, это Боб, муж Энн, Энтони, любовник Энн, и сама Энн. Не зная предыстории взаимоотношений Энтони с Энн, зритель все равно понимает, что героиня безуспешно ищет подлинного чувства. Энн оказывается предана как мужем, который заводит новый роман с молодой учительницей французского языка (история Энн повторяется), так и любовником, который объясняет необходимость любовных отношений с другой женщиной тем, что они только укрепляют брак и позволяют крепче любить жену (Елену). Таким образом, в этой тройке Энн наоборот выступает как проявление подлинного, настоящего, но становится пешкой в руках мужчин, для которых любовь – игра.

Следующая тройка – Стивен, Дэвид и Мария. В этой тройке подлинным является Стивен, так как именно он конструирует пространство и создает правила игры, в которой Мария и Дэвид оказываются действующими лицами. Остальные персонажи, занимающие места за ужином, могут быть охарактеризованы как контекст, фон, на котором главные герои проявляют свое «я». Мальчик-виртуоз со своим наставником позволяют продемонстрировать, насколько Мария не способна играть роль «Сицилийской принцессы» (Мария встает из-за стола, чтобы помочь мальчику справиться со стейком). Образ Джейн Миллертон выявляет отношение Дэвида к любви («Ты меня путаешь с каким-нибудь жиголом», отвечает он Энн, когда та предлагает ему начать роман с Джейн, которая «не знает, куда деть свои миллионы»). Фанни, учительница французского языка, и гомосексуальная пара мэр Лондона с мужем высвечивают социальные стереотипы «цивилизованного» общества, правила игры которого предписывают демократизм в отношении к «плебеям» и толерантность, за которыми не стоит истинного уважения к личности человека.

Кроме троичных структур, композиция визуального образа в сцене ужина определена симметрией относительно центра. Симметрия подчеркивается цветом: Элен – в черном, Энн – в белом. Все гости – зеркальны относительно друг друга: Мария и мальчик, Дэвид – Стивен и т.д. Эта композиционная особенность отсылает зрителя к другой известной художественной интерпретации сюжета «Тайная вечеря» – к картине Сальвадора Дали, где художник выстраивает композиционно симметричную конструкцию. Если у Леонардо да Винчи на слова Христа «Один из вас предаст Меня» мы видим различную реакцию апостолов: каждый из них пытается отстраниться от будущего пре-

¹ Здесь и далее цитаты из фильма приведены по переводу и дублированию на русском языке компании «Проект продакшн» [7].

дательства, и в соответствии с христианской традицией Леонардо выделяет фигуру Иуды, – то у Дали образы апостолов неотличимы друг от друга. На вопрос, кто предатель, Дали дает следующий ответ: все, невиновных среди апостолов нет [10. С. 280–288]. Точно так же в картине «Мадам» на вопрос, кто предатель, Аманда Штерс отвечает: невиновных нет, все в конечном счете друг друга предают. Исходя из этой интерпретации, можно трактовать и последние кадры фильма, когда Мария, уйдя из дома Энн и Боба, идет по улице и улыбается. Улыбка Марии выступает символом освобождения от игры и ложных правил, которые были ей навязаны. Соответственно, то, что она в начале фильма за ужином считала счастливой концовкой любого текста («герой бежит, целует ее под дождем»), в мире «высшего» общества было бы трагическим финалом, поскольку Мария должна была бы усвоить принятые в нем правила и стереотипы. Выбрав свой путь и не поддавшись искушению Энн, Мария освобождается.

Таким образом, внутренним (глубинным) элементом фильма, выполняющим функцию образования смыслового единства, можно назвать следующие оппозиции:

- 1) истина – ложь;
- 2) свобода – несвобода;
- 3) пустота – наполненность.

И вместе с тем художественное содержание картины не исчерпывается социально-нравственной дидактикой. Категория игры здесь обладает той амбивалентностью, что характерна для мировоззрения барокко. Безусловно, для культуры XVII–XVIII вв., открывшей для себя такие понятия, как социальная роль, маска, несовпадение человеческой сути и человеческой роли, театральность социальной жизни, проблема лицемерия и подлинности становится одной из ключевых¹. И в то же время игровое начало не дискредитировано, напротив игра имеет высокий онтологический смысл [12. С. 154]. Свобода ассоциаций и широкий простор комбинирования смыслов составляют существо барочной комбинационной игры как проявления творческой мысли, самой сущности человеческой культуры.

Так и здесь, пересматривая фильм, можно выстроить все новые и новые интертекстуальные мосты, набор которых естественным образом зависит от национальной принадлежности и культурного кругозора зрителя. Думается, например, ассоциация с автором, беседующим с Евгением Онегиным на берегу Невы, возникающая в связи с образом Стивена, который обсуждает финал романа со своим героем, является чрезвычайно произвольной. Тогда как аллюзия на сюжет о Золушке, безусловно, имеет основания. Удивительно остроумно (в барочном смысле) здесь выстроены параллели с произведениями Л. Кэрролла «Алиса в стране чудес» и «Алиса в Зазеркалье», В. Набокова «Защита Лужина», С. Цвейга «Шахматная новелла», где ключом к смыслу является концепт «шахматы» (ср. также у Караваджо «Игроки в шахматы»). Анализ этих «шахматных» текстов обнаруживает их смысловую общность с организацией художественного мира фильма от черно-белой символики деталей до двух- (трех-) мерного пространства сознания героев и линий сюжета, свободных для интерпретации.

¹ В высокой комедии Мольера эта тема становится магистральной [11. С. 104]. Не случайно Боб учит французский язык как «язык Мольера».

Приметы кэрролловской сказочности в фильме своеобразны и изменчивы. Думается, здесь есть признаки комбинирования (накладки) текстов Л. Кэрролла и Ш. Перро: в зазеркалье романа Стивена хрустальная туфелька Золушки превращается в разноцветные огромные туфли 42-го размера, которые вызывают ужас у Энн. Последняя исполняет роли, множющиеся как многократные зеркальные отражения, – феи-крестной, злой мачехи, Алисы, черной и белой королевы.

Фантастическую повесть Л. Кэрролла «Алиса в стране чудес» В. Набоков, как известно, перевел на русский язык с несколько измененным названием «Аня в стране чудес» в 1923 г., что коррелирует с именем Энн, также героини двух романов, написанных Стивеном. Не без влияния Л. Кэрролла формировалось представление автора «Защиты Лужина» и «Машеньки» (ср. имя Мария) о реальности как о многогранной эстетико-игровой конструкции, потусторонне-зазеркальной матрицы, «где происходит свободное авторское разыгрывание, интерпретация эстетических символов, семантических кодов, создающих семиотическое пространство как антипод жизненной модели, не соотносимой с эмпирической действительностью» [13. С. 43].

Кадр за кадром на ассоциативном уровне у зрителя возникает погружение в атмосферу роскошной резиденции, приближенной к воображаемому дому Лужиных, где в качестве убранства чучело зверя (гепарда), много картин, книг, антикварных вещей:

«...случайные балы, монархические собрания, **много одинаковых людей** – и все это было еще так близко, что память не могла найти фокуса и разобраться в том, **что ценно, а что сор**, да и разбираться было теперь некогда, слишком много места занял угрюмый, небывалый, **таинственный человек**, самый привлекательный из всех, ей известных» [14. С. 41].

Или музея:

«Говорила она еще, что вон у того есть чувство стеклянных вещей, а этот любит лилии и нежные лица, слегка припухшие от небесной простуды, и обращала его внимание на двух собак, по-домашнему ищущих крошек под узким, бедно убраным **столом „Тайной Вечери“**» [Там же. С. 92].

Не случайно поэтому и пересечение в образе мальчика-виртуоза, играющего на рояле:

«...он не раз, в приятной мечте, похожей на литографию, спускался ночью со свечой в гостиную, где **вундеркинд в белой рубашонке до пят играет на огромном черном рояле**» [Там же. С. 8].

Опосредованная (сконструированная) реальность «только тогда становится реальной, когда есть образец, система координат, метрика» [15. С. 260]. Такой системой координат в фильме, как и в романе В. Набокова, оказывается игра.

Сопряжение игровой и ментальной реальностей получает новую интерпретацию в «Шахматной новелле» С. Цвейга, которая также составляет контекст фильма «Мадам» (безусловно, С. Цвейг ориентировался на роман В. Набокова «Защита Лужина», поэтому оба текста составляют единое контекстуальное поле). Неоконченная шахматная партия в произведении С. Цвейга и неоконченный набросок истории Стивена близки по манере выражения:

«Прелесть новизны была утрачена, комбинации больше не озадачивали меня, не заражали энергией. Было бесцельно повторять без конца партии, в которых **я давно уже знал наизусть каждый ход**. Стоило мне начать, и вся игра разворачивалась передо мной, как на ладони, в ней не было ничего неожиданного, напряженного, неразгаданного. Вот если бы достать новую книгу, с новыми партиями, и опять заставить работать свой мозг! Но это было невозможно, и у меня оставался только один выход: **вместо старых, хорошо знакомых партий самому изобретать новые**. Я должен был попытаться играть сам с собой, или, вернее, против себя» [16. С. 495–496].

Тем же, собственно, занимается Стивен, переставляя именные карточки на званом ужине. В результате образуется ситуация, где в «блистательное общество» «затесался совершенный чужак» [Там же. С. 467].

По реализуемым функциям Мария, как и Мирко Чентович (его историю рассказывает герой новеллы Цвейга), чувствует себя чужой, из другого мира, и даже при смене внешности не изменяется ее внутреннее ощущение мира:

«Несмотря на безукоризненный костюм, модный галстук и булавку с чрезмерно большой жемчужиной и тщательно наманикюренные ногти, он **оставался тем, кем был прежде**, – ограниченным, неотесанным парнем, еще недавно подметавшим кухню пастора» [Там же. С. 467].

Пересечения истории шахматиста Чентовича и истории Марии достаточно показательны: пароход Чентовича направляется в Аргентину, где официальный язык испанский, – Мария говорит с испанским акцентом, с помощью сельского парикмахера Мирко Чентовича привели в более или менее приличный вид – Марию превращают из горничной в госпожу. Оба они играют свои партии с той только разницей, что Чентович – игрок, а Мария – пешка, занявшая одну параллель с королевой. Пересекаются идеи авторов и о том, что «для бедняков гордость – непозволительная роскошь», хотя с некоторой оговоркой – Мария доказывает обратное. Общим можно назвать также лейтмотив картины:

«По личному опыту мне было знакомо таинственное очарование „королевской игры“, единственной из игр, изобретенных человеком, которая не зависит от прихоти случая и венчает лаврами только разум, или, вернее, особую форму умственной одаренности» [Там же. С. 469–470].

В целом концепт «шахматы» в фильме реализуется как посредством малозаметных деталей (предметов кухонной утвари в форме шахмат, поварских колпаков – в начале и в финале фильма), так и благодаря созданию аллюзивно-цитатного пространства, среди узнаваемых реплик которого, к примеру, эта: «Ты знаешь, куда пойдешь, но, кроме тебя, об этом не знает никто» (ср. у Цвейга: «Главная прелесть шахмат и заключается, по существу, прежде всего в том, что стратегия игры развивается одновременно в умах двух разных людей, причем каждый из них избирает свой собственный путь» [Там же. С. 496]). Эта цитата из «Шахматной новеллы» звучит в кульминационном моменте фильма (перед сообщением о «подлинности» картины Караваджо).

С самого начала фильма режиссером предложены такие сценические ходы, которые служат опорой для замысла-метафоры. Шахматы – с одной стороны, игра с установленными правилами, а с другой – каждый разыгрывает свою партию. Так и в ленте: в деталях и знаках, в свете и в ракурсе – во всех

кинематографических приемах зашифрованным оказывается строгий черно-белый симметричный код: дорога с разметочной полосой, одежда горничных, тень от велосипеда, дождь и солнце, Стивен в белом костюме с черной сумкой, полосатые колонны Бюрена и пр. Действующие лица и план повествования актуализируют индивидуальную манеру шахматной игры: все – от автора до героя – так или иначе ведут свою партию то ли по заданному сценарию и стереотипам типа E2–E4, то ли, стремясь обойти антипода, «идут конем», то ли ждут «смерти короля» (дословно «шах» – король, «мат» – «умер»). Как и в классической шахматной партии, в сюжете есть «ходы по учебнику» и ряды повторений линий (король и дама – Энн и Боб – «белые»; король и дама – Элен и Энтони – «черные»). Обман – всего лишь удачно разыгранная комбинация, ловушка для офицера (слона) – Дэвида Моргана. То, что он «менее функционален с точки зрения возможностей для хода» (в отличие от королевы), во многом обуславливает наивность и некоторую слепоту в восприятии Дэвидом «пешки» Марии.

Посредством приемов «контраста» в цвете, «столкновений» в сюжете, переходов в музыке, художественных знаков, выступающих в качестве смысловых крючков, авторы фильма демонстрируют то, что очевидно: «не так важен художник, как выражение лица младенца» (слова Марии). Заявление, разоблачающее героиню и превращающее ее из принцессы в горничную, не так важно, как важно отражение чувств на ее «неправильном» лице, в котором угадывается неправильность и странность пластики картин Амедео Модильяни [17].

Истолкование текстов по свободным маршрутам возможно благодаря метафизичности и трансцендентности шахматной игры. Тема «тайны» и «таинственного», непонятной природы познания (моделирования) окружающей действительности служит связующим компонентом в характеристике главных действующих лиц, находящихся даже внешне в оппозиции к выверенному и однозначному:

«И странная вещь: несмотря на то, что Лужин прочел в жизни еще меньше книг, чем она, гимназии не кончил, ничем другим не интересовался, кроме шахмат, – она чувствовала в нем **призрак какой-то просвещенности**, недостающей ей самой» [14. С. 80].

Эта тайна, странность вновь возвращает нас к культуре барокко, при всем многообразии интертекста к фильму являющейся его художественной основой. А.В. Михайлов, определяя поэтику барокко, справедливо указывает на то, что барочные произведения представляют собой своды, сопряженные с целым мира, с его устроенностью и сделанностью. Сама конструктивность, сделанность текста есть гарантия его осмысленности и уподобляет его миру: «Все художественное демонстрирует тайну тем, что уподобляется знанию и миру – миру как непременно включающему в себя тайное, непознанное и непознаваемое» [12. С. 120]. Чтение текста, созданного по этим законам, предполагает наблюдательность и творческую включенность читателя / зрителя / интерпретатора. Открытый финал фильма – чему (или кому?) улыбается Мария? – предполагает некое напряжение между различными его интерпретациями.

В завершение хотелось бы обратить внимание на то, что в паре Энн и Мария реализуется универсальный парный образ европейской литературы

«хозяин / слуга», который оказался наиболее актуальным и достиг наиболее яркого воплощения именно в литературе Нового времени. Отталкиваясь от характеристик образа слуги (и близкого к нему плута, авантюриста), едва ли не самого жизнеспособного персонажа в литературе [18. С. 61], Аманда Штерс выстраивает линию поведения Марии. По выражению М.М. Бахтина, слуга – «вечный «третий», который «внутренне не причастен к бытовой жизни, не имеет в ней определенного закрепленного места и который в то же время проходит через эту жизнь и принужден изучать ее механику, все ее тайные пружины» [19. С. 161]. В этом образе одновременно актуализируются проблема познания внешнего мира (постижения жизни «снизу») и проблема поиска собственной идентичности в процессе смены ролей. В истории Марии угадываются черты барочного плутовского романа. Классическим примером такового является «Симплициссимус» Г.Я.К. Гриммельсгаузена, где, как пишет А. Михайлов, «симплиция время от времени отнимает у него самого и принуждает к новой роли и к постоянным превращениям (в простака, шута, охотника из Зеста, искателя приключений), и всякий раз его новое самоощущение и его „психология“ складываются из требований роли и его же рефлексией по поводу таковой» [12. С. 130]. Процесс поиска самотождественности в образе Марии завершается возвращением к себе, освобождением от навязываемых ролей.

Однако процесс постоянной смены ролей чреват, наоборот, утратой собственной идентичности, столкновением внутри личности противоречащих друг другу установок. Такой вариант представлен в образе госпожи Энн, также переживающей социальные и личностные метаморфозы. В Энн постоянно борются «белое и черное», как в шахматной партии доктора Б. из «Шахматной новеллы» С. Цвейга:

«Мои „я“ – белое и черное – должны были состязаться друг с другом, и каждое из этих „я“ было одновременно охвачено нетерпеливым и честолюбивым желанием выиграть, одержать победу. Сделав ход в качестве черного «я», я лихорадочно ждал, что сделает мое белое „я“. Оба „я“ попеременно торжествовали, когда другое „я“ делало неправильный ход, и раздражались, когда сами допускали подобную оплошность» [16. С. 498].

Параллель с новеллой высвечивает тему внутренней пустоты и одиночества. Но если доктор Б. в силу обстоятельств оказывается в «пустом пространстве», окружающем его вовне («мое „я“ и мое тело находилось в пустоте» [Там же. С. 486]), то Энн переживает пустоту внутри себя:

«– И что чувствуешь ты?

– Пустоту...»

Любопытно, что, если внимание зрителя в большей степени сосредоточено на истории Марии, то внимание Стивена как автора этой истории сосредоточено на судьбе госпожи Энн. Не случайно в сильной текстовой позиции (в названии фильма – «Мадам») именно Энн заявлена как главное действующее лицо. Это обстоятельство, как и ситуативно неоправданная фраза Марии, обращенная к Энн: «Может, и Вам пора поверить в любовь», позволяют сделать смелое предположение о том, что романы, которые пишет Стивен, обращены именно к Энн. Шахматные партии, разыгрываемые в воображении доктора Б., спасают его от пустоты и саморазрушения, шахматная партия, смоделированная Стивеном, призвана спасти от того же Энн.

В целом Аманда Штерс разыгрывает перед нами своеобразную партию «игры в бисер», в которой, учитывая опыт постмодернистского дискурса, используя ассоциативные связи с различными эпохами и текстами культуры, актуализирует барочное художественное мышление. Неobarочный характер современного мироощущения (на что уже неоднократно указывали исследователи [18. С. 55]) во многом определен проблемой границ возможности человеческого познания, иллюзорности той гипотезы о мире, которую конструирует человеческое сознание, – проблемой, которая впервые с наибольшей ясностью была поставлена именно в эпоху барокко. Эта же эпоха утверждает универсальность нравственных основ мира, верность которым позволяет вырваться из мира иллюзий.

Список источников

1. Ухтомский А.А. Избранные труды. Л. : Наука, 1978. 360 с.
2. Корсунцев И.Г. Особенности виртуальной реальности // Корсунцев И.Г. В мире современных научных мифов. М. : Молодая гвардия, 2004. С. 21–45.
3. Флиер А.А. Культурологическая интерпретация социальной реальности // Вестник Челябинской государственной академии культуры и искусств. 2016. № 3 (47). С. 39–46.
4. Черниговская Т.В. Чеширская улыбка кота Шрёдингера: язык и сознание. М. : Языки славянской культуры, 2016. 448 с.
5. Махов А.Б. Караваджо. М. : Молодая гвардия, 2009. 328 с.
6. Дворжак М. История итальянского искусства в эпоху Возрождения : в 2 т. Т. 1 : XIV и XV века. М. : Искусство, 1978. 264 с.
7. *Мадэм*. URL: <https://yandex.ru/video/search?text=%D0%BC%D0%B0%D0%B4%D0%B0%D0%BC%20%D1%84%D0%B8%D0%BB%D1%8C%D0%BC%202017&path=wizard&noreask=1> (дата обращения: 06.03.2019).
8. *SFF 2017: Interview – Amanda Sthers, Director of Madame*. URL: <https://2ser.com/sff-2017-interview-amanda-sthers-director-madame/> (accessed: 05.03.2019).
9. *Amanda Sthers et Rossy de Palma au dîner – 21/11/2017*. URL: <https://yandex.ru/video/search?text=madame%20amanda%20sthers%202017%20interview&path=wizard&noreask=1&filmId=11093593189211294847> (accessed: 05.03.2019).
10. Волкова П.Д. Великие художники: большая книга мастеров и эпох. М. : АСТ, 2017. 384 с.
11. Андреев М.Л. Классическая европейская комедия. Структура и форма. М. : РГГУ, 2011. 234 с.
12. Михайлов А.В. Поэтика барокко: завершение риторической эпохи // Михайлов А.В. Языки культуры : учеб. пос. по культурологии. М. : Языки русской культуры, 1997. С. 112–175.
13. Стрельникова Л.Ю. Роман В.В. Набокова «Защита Лужина» как игровая модель шахматной гиперреальности // Вестник СПбГУ. Сер. 9. 2015. Вып. 1. С. 40–56.
14. Набоков В.В. Защита Лужина: Роман. М. : Современник, 1989. 126 с.
15. Чорна Л.В. Идеал як соціокультурний хронотоп // Гілея: научний вестник. 2016. № 110 (7). С. 259–264.
16. Цвейг С. Шахматная новелла // Цвейг С. Новеллы : пер. с нем. Архангельск : Сев.-Зап. кн. изд-во, 1987. С. 462–511.
17. «Оживший Пикассо»: что мы знаем о Россе де Пальме // Кино-театр.ру. URL: <https://www.kino-teatr.ru/lifestyle/news/y2017/9-15/12974/> (дата обращения: 05.03.2019).
18. Степанова А.А. Преображение архетипа слуги в неobarочной эстетике Германа Гессе (роман «Игра в бисер») // Вестник Университета Российской академии образования. 2014. № 2. С. 55–64.
19. Бахтин М.М. Формы времени и хронотопа в романе. Очерки по исторической поэтике // Литературно-критические статьи. М. : Худ. лит., 1986. С. 121–290.

References

1. Ukhtomskiy, A.A. (1978) *Izbrannye trudy* [Selected Works]. Leningrad: Nauka.
2. Korsuntsev, I.G. (2004) *V mire sovremennykh nauchnykh mifov* [In the world of modern scientific myths]. Moscow: Molodaya gvardiya. pp. 21–45.

3. Flier, A.Ya. (2016) Kul'turologicheskaya interpretatsiya sotsial'noy real'nosti [Cultural interpretation of social reality]. *Vestnik Chelyabinskoy gosudarstvennoy akademii kul'tury i iskusstv – Herald of the Chelyabinsk State Academy of Culture and Arts*. 3(47). pp. 39–46.
4. Chernigovskaya, T.V. (2016) *Cheshirskaya ulybka kota Shredingera: yazyk i soznanie* [Cheshire smile of Schrödinger's cat: language and consciousness]. Moscow: Yazyki slavyanskoy kul'tury.
5. Makhov, A.B. (2009) *Karavadzho* [Caravaggio]. Moscow: Molodaya gvardiya.
6. Dvořák, M. (1978) *Istoriya ital'yanskogo iskusstva v epokhu Vozrozhdeniya : v 2 t.* [The history of Italian art in the Renaissance: in 2 vols]. Vol. 1. Moscow: Iskusstvo.
7. Yandex.ru. (2017) *Madam*. [Online] Available from: <https://yandex.ru/video/search?text=%D0%BC%D0%B0%D0%B4%D0%B0%D0%BC%20%D1%84%D0%B8%D0%BB%D1%8C%D0%BC%202017&path=wizard&noreask=1> (Accessed: 6th March 2019).
8. Sthers, A. (2017) *Interview – Amanda Sthers, Director of Madame*. [Online] Available from: <https://2ser.com/sff-2017-interview-amanda-sthers-director-madame/> (Accessed: 5th March 2019).
9. Sthers, A. & de Palma, R. (2017) *Amanda Sthers et Rossy de Palma au dîner - C à Vous - 21/11/2017*. [Online] Available from: <https://yandex.ru/video/search?text=madame%20amanda%20sthers%202017%20interview&path=wizard&noreask=1&filmId=11093593189211294847> (Accessed: 5th March 2019).
10. Volkova, P.D. (2017) *Velikie khudozhniki: bol'shaya kniga masterov i epokh* [Great Artists: The Great Book of Masters and Eras]. Moscow: AST.
11. Andreev, M.L. (2011) *Klassicheskaya evropeyskaya komediya. Struktura i forma* [Classic European Comedy. Structure and Form]. Moscow: Russian State University for the Humanities.
12. Mikhaylov, A.V. (1997) *Yazyki kul'tury* [Languages of Culture]. Moscow: Yazyki russkoy kul'tury. p. 112–175.
13. Strelnikova, L.Yu. (2015) Roman V.V. Nabokova "Zashchita Luzhina" kak igrovaya model' shakhmatnoy giperreal'nosti [Vladimir Nabokov's "The Luzhin Defense" as a game model of chess hyperreality]. *Vestnik SPbGU – Vestniks of Saint Petersburg University*. 9(1). pp. 40–56.
14. Nabokov, V.V. (1989) *Zashchita Luzhina* [The Luzhin Defense]. Moscow: Sovremennik.
15. Chorna, L.V. (2016) Ideal yak sotsiokul'turniy khronotop [Ideal as a sociocultural chronotope]. *Gileya: nauchnyy vestnik*. 110(7). pp. 259–264.
16. Zweig, S. (1987) *Novelly* [Novellas]. Translated from German. Arkhangel'sk: Sev.-Zap. kn. izd-vo. pp. 462–511.
17. Kino-teatr.ru (2017) "Ozhivshiy Pikasso": chto my znaem o Rossi de Pal'ma ["Picasso Revived": what do we know about Rossi de Palma]. [Online] Available from: <https://www.kino-teatr.ru/lifestyle/news/y2017/9-15/12974/> (Accessed: 5th March 2019)
18. Stepanova, A.A. (2014) Preobrazhenie arkhetaipa slugi v neobarokhnoy estetike Germana Gesse (roman "Igra v biser") [Transformation of the Servant Archetype in Hermann Hesse's Neo-Baroque Aesthetics (The Glass Bead Game)]. *Vestnik Universiteta Rossiyskoy akademii obrazovaniya*. 2. pp. 55–64.
19. Bakhtin, M.M. (1986) *Literaturno-kriticheskie stat'i* [Literary-critical articles]. Moscow: Khudozhestvennaya literatura. pp. 121–290.

Сведения об авторах:

Егорова Е.Н. – кандидат филологических наук, доцент кафедры культурологии и религиоведения Северного (Арктического) федерального университета имени М.В. Ломоносова (Архангельск, Россия). E-mail: ruslit1611@yandex.ru

Бедина Н.Н. – доктор культурологии, профессор кафедры культурологии и религиоведения Северного (Арктического) федерального университета имени М.В. Ломоносова (Архангельск, Россия). E-mail: bedina-nat@yandex.ru

Полуэктов А.А. – кандидат философских наук, доцент кафедры культурологии и религиоведения Северного (Арктического) федерального университета имени М.В. Ломоносова (Архангельск, Россия). E-mail: anton.a.poluektov@gmail.com

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Information about the authors:

Egorova E.N. – Northern (Arctic) Federal University named after M.V. Lomonosov (Arkhangelsk, Russian Federation). E-mail: ruslit1611@yandex.ru

Bedina N.N. – Northern (Arctic) Federal University named after M.V. Lomonosov (Arkhangelsk, Russian Federation). E-mail: bedina-nat@yandex.ru

Poluektov A.A. – Northern (Arctic) Federal University named after M.V. Lomonosov (Arkhangelsk, Russian Federation). E-mail: anton.a.poluektov@gmail.com

The authors declare no conflicts of interests.

*Статья поступила в редакцию 13.03.2019;
одобрена после рецензирования 11.09.2019; принята к публикации 30.08.2022.*

*The article was submitted 13.03.2019;
approved after reviewing 11.09.2019; accepted for publication 30.08.2022.*