

Виктор Халипов
БГУ, Минск

ЭХО ЭХА: ОТГОЛОСКИ «БОЖЕСТВЕННОЙ КОМЕДИИ» ДАНТЕ В МАССОВОЙ КУЛЬТУРЕ XXI ВЕКА

Славянскія літаратуры ў кантэксце сусветнай: да 750-годдзя са дня нараджэння Дантэ Аліг'еры і 85-годдзя Уладзіміра Караткевіча: матэрыялы XII Міжнар. навук. канф., Мінск, 22 – 24 кастр. 2015 г. У 2 ч. Ч. I. / пад рэд. Г. М. Бутырчык. – Мінск: БДУ, 2016. – С. 88 – 95

В год 750-летия со дня рождения Данте Алигьери [с прискорбием] приходится констатировать, что к настоящему времени он и его художественное наследие присутствуют в системе современной цивилизации преимущественно в форме соответствующего фантазма, обнаруживающего вполне отчетливые поп- и маскульт- составляющие. Что же представляет собой эта конвенциональная в своей основе парамнезия? Какие тесты и квазитекстуальные составляющие лежат в ее основе? На чем зиждется миф о прецедентности Данте для человека-потребителя нематериальных благ начал XXI века?

Ситуация в новейшей (а может быть – и не только в новейшей) культуре, парадоксальна. С одной стороны, сегодня непросто найти человека, который бы ничего не слышал о Данте, не знал, кто это такой. С другой стороны, столь же трудно (по крайней мере, за пределами стен филологических факультетов) найти человека, который бы непосредственно читал его произведения. Доля таковых людей ныне настолько мала, что с крайне несущественной долей погрешности можно сказать, что Алигьери все более отчетливо переходит в категорию так называемых нечитаемых классиков, смутное представление о творчестве которых ретранслируется грядущим поколениям, так сказать, опосредованным образом, через иные тексты, актуализированные «здесь и сейчас», авторы которых в той или иной мере апроприировали и художественное наследие Данте, и сам его образ, сложившийся в традиционной гуманитарной культуре. Условно договоримся, что мера успешности подобной апроприации и степень эстетической ценности созданных подобным образом культурных артефактов нас сейчас вообще интересовать не будет.

Иными словами, мы попробуем поговорить о своего рода медиа-Вергилиях, претендующих на роль наиболее влиятельных

«проводников» в мир Алигьери для современного, скажем, школьника. Скупые сведения о поэте в рамках курса истории и [возможно] литературы в лучшем случае оставляют в памяти большинства некий смутный след, сводящийся к тому, что Данте – это какой-то великий старинный итальянский поэт, писавший в основном про ад, ну и еще совсем немного про любовь. Быть может, в школах, скажем, Италии ситуация иная, но тут мне сложно судить; по крайней мере, мои стереотипы относительно итальянцев настоятельно рекомендуют мне хотя бы надеяться, что это так.

Таким образом, «стартовый» смутно-ассоциативный ряд, задаваемый системой образования выглядит примерно так «Данте – ад – средневековье – Италия». Плюс компонент «любовь/Беатриче» как некий неконкретизированный фоновый элемент. А давление стереотипных контекстов современной культуры, в свою очередь, прочно сопрягает ад – с демонами, средневековье – с рыцарями, Италию – с пиццей/спагетти и так далее. Вот на эту благодатную почву всеобщего криптоневежества и падают семена генетически модифицированных отголосков «Божественной комедии», по стечению обстоятельств оказавшихся востребованными современной массовой культурой. Как всегда, по СЛУЧАЙНОМУ стечению обстоятельств. Или НЕ-случайному?

Из многообразия подобных артефактов в качестве наиболее распространенных (а значит, и в качестве наиболее влиятельных в плане формирования фантазма Данте) в молодежно-тинэйджерской среде я бы рискнул выделить три – причем, как можно догадаться, это не книги. Речь идет о компьютерной игре «Дьявол может плакать» (авторы литературного сценария Хидэки Камия и Нобору Сугимура, Япония, 2001 год), компьютерной игре «Ад Данте» (автор литературного сценария Уилл Рокс, США, 2009 год) и полнометражном аниме «Ад Данте: анимированный эпос» (сценарий Брендона Аумана и Джонатана Найта, США/Япония/Сингапур/Южная Корея, 2010 год).

В игре «Дьявол может плакать» дантовский культурный код, произвольно искаженный сценаристами и режиссером Страны восходящего солнца почти до неузнаваемости, едва уловим. Складывается отчетливое впечатление, что ни Хидэки Камия, ни Нобору Сугимура сами Алигьери никогда не читали. А оперировали уже готовой системой соответствующих редуцированных стереотипов, которые, как и многие подобные им, видимо, изначально были сгенерированы в пределах манги как динамичного и

востребованного типа современного японского искусства, а затем – успешно ретранслированы и в прочие сферы культуры.

Данте здесь – это просто некий условный герой, перемещающийся между столь же условными локациями и сражающийся с не менее условными демонами. Его «европейскость» намечена голубыми глазами и светлыми волосами, «итальянскость» – пристрастием к пицце и особым отношением к оливкам, длинный красный плащ персонажа, возможно, также навеян какими-то полузабытыми римскими ассоциациями. Псевдосредневековый антураж призваны создать готические аллюзии, мечи, артефакты типа святой воды и т.д. Осколки религиозно-дидактического локуса угадываются в повседневном быту героя, отказавшегося от алкоголя и иных радостей мирской жизни; постоянно акцентируется внимание на его спокойствии и просветленно-безмятежном состоянии духа. В то же время мистическая составляющая сведена до прикладной магии, рефарсирующейся в условно намеченных ритуалах.

Кроме главного героя, из персонажей «Божественной комедии» здесь присутствует Вергилий, выступающий в роли темного ангела, поработанного силами зла – одного из противников Данте, и, одновременно, его брата-близнеца. Какого-либо развития в связи с этим образ Вергилия не получает – в отличие, скажем, от одноименного индийского фильма, где бедный сирота-подкидыш Данте чудесным образом все же обретает своего почтенного и состоятельного отца-Вергилия.

Версии дантовского наследия, представленные Роксом и Ауманом/Найтом в своих почти одноименных (и, по сути, во многом симметричных) паралитературных проектах, более детализированы и имеют большее количество точек соприкосновения со своим первоисточником. И в первом, и во втором случаях однозначно заимствована (хотя и не без некоторых искажений, главным образом – упрощающего характера) модель организации пространства дантовского ада. В речи Вергилия обнаруживаются многочисленные реминисценции и прямые, хотя и краткие, цитаты из текста «Божественной комедии», приходящие на помощь авторам игры и аниме тогда, когда они перемежают непосредственный визуализированный показ соответствующих кругов ада, опосредованным рассказом о них. В ряде случаев цитируемый текст «Комедии» и еще более многочисленные его стилизованные имитации непосредственно накладывается на соответствующий зрелищный видеоряд, созданный средствами компьютерной графики, во многом – экспериментальными.

Парадоксальным образом все это временами неожиданно напоминает немой фильм с субтитрами. Только в этом «масскультикино» квазипостмодернистского типа картинка, визуальный образ и текст, субтитр как бы меняются местами, демонстрируя внезапную обратимость информационного потока: уже не текст (как это было в немом кино) комментирует, объясняет фильм, а, наоборот, графическая составляющая помогает понять смысл дантовского/псевдодантовского текста. Все это – как бы разросшиеся до гигантских размеров и занявшие доминирующее положение анимированные и частично интерактивные книжные иллюстрации, пусть крайне вольные, но по сути – все же иллюстрации к «Божественной комедии».

Стилистика комикса/манги безжалостно «режет» дантовский хронотоп на множество дискретных фрагментов, предположительно оптимизированных под перетасовывание в различных вариантах конкретной версии, инварианта игрового пространства. Или по крайней мере создающих иллюзию подобной возможности. И это неслучайно, ведь Брендон Ауман, например, – автор комиксов о «невероятном Халке» и других «супергероях», которые на сегодняшний день, вероятно, и являются своеобразным «ядром» соответствующей субкультуры, многообразнейшим образом проецируясь в самые разные жанры масскульта.

При этом Ауман по сути как бы вновь ресакрализирует образ текста Данте, неожиданным образом актуализируя его в системе культуры. Народы Меланезии верили, что американские товары созданы духами для чтящих своих предков племен, и, если воспроизводить внешние формы западной культуры (например, создавать подобию самолетов из веток, земли и камней), с неба упадут новые дары гуманитарной помощи. И Уилл Рокс, и Брендон Ауман в соавторстве с Джонатаном Найтом как бы создают карго-весии «Божественной комедии», сфокусированные на внешней атрибутике, акцентировании сравнительно немногочисленных более-менее достоверно воспроизведенных деталей дантовского космоса и, главное – на прямом декларировании приверженности традиции Данте. Естественно, имеющем чуть менее, чем никакое отношение к их реальным художественным практикам. Тем не менее, эта мысль многократно педалируется самыми разными способами, видимо, с целью убедить в этом потребителя данных культурных продуктов. Что, собственно, и удается.

В отличие от игры «Дьявол может плакать», чисто развлекательного экшена для тинэйджеров, игра и аниме «Ад Дане»

мыслятся их создателями как более «продвинутые» проекты, ориентированные на более зрелую и искушенную молодежную аудиторию – в первую очередь, на ту ее часть, которая склонна позиционировать себя как хипстеры. Симптоматичны в этом смысле нетривиальные модели «продвижения» «Ада Данте» на рынке подобных продуктов США, основанные на принципах вирусного маркетинга.

В редакции СМИ отправлялись музыкальные послышки, прекратить звучание которых можно было лишь разбив их прилагавшимся в комплекте молотком, после чего обнаруживалось послание, сообщавшее, что разбивший поддался греху гнева, сопровождаемое цитатой из «Божественной комедии». Другие СМИ получали по почте чеки на небольшие суммы денег с комментарием, что алчность есть зверь о двух головах, одна из которых кормится стяжательством, а вторая – наоборот расточительством. В квазидантовском стихе перед получившим ставилась дилемма: обналичить чек (и таким образом поддаться алчности), либо не использовать его (таким образом, проявив расточительность).

Широко обсуждавшиеся в прессе и интернете подобные маркетинговые изыски привели к неожиданному побочному результату: в 2009 годах в Соединенных Штатах был отмечен кратковременный всплеск продаж и самой «Божественной комедии» Данте – естественно, щедро иллюстрированной в современной эстетике и «внезапно» выброшенный на рынок синхронно с выходом компьютерной игры. Так неожиданным образом вполне коммерческий продукт стал причиной покупки книги. Впоследствии Уилл Рокс утверждал, что нетривиальные сценарии маркетингового продвижения вполне по-постмодернистски являются неотъемлемой частью литературной составляющей проекта «Ад Данте». Хотя, собственно, ничто не мешает утверждать и обратное.

Так или иначе версия Рокса, и, еще в большей степени, версия Аумана/Найта, хотя и, главным образом, нещадно эксплуатируют топографию дантовского ада в своих целях, все же предпринимают робкую попытку вторгнуться в область морально-этической проблематики «Комедии». Поэтика комикса и тут дает знать о себе, и в итоге мы получаем некий, пусть не всегда последовательно изложенный, краткий дайджест выделяемых грехов и символических наказаний за них. Дайджест, которого, как ни странно – да простят мне эту еретическую мысль коллеги-преподаватели – возможно и хватило бы не читавшего Данте студенту для ответа, пусть на самый низкий из положительных баллов, на экзамене.

Рассматриваемые современные версии ада насыщены самыми разными персонажами, мера художественной разработки которых и степень соответствия историческому/литературному «оригиналу» могут существенно меняться. Образы Данте, Беатриче, Вергилия, Ричарда Львиное Сердце, Салладина, Люцифера, Франческо (видимо, Петрарки?), Антония, Клеопатры, Миноса, Харона и других героев, так или иначе ассоциированных (иногда, ошибочно) с литературным наследием Данте, тускло мерцают отблесками своих классических коннотаций в системе культуры, низведенных до декора, орнамента, дизайна шахматных фигур, никак не влияющего на их роль в развитии соответствующих сюжетов, подчиненных по сути вполне тривиальной, архаическо-фольклорной в своей основе схеме: проходя испытания, герой спасает возлюбленную от сил зла. Плюс один из возможных сценариев игры «Ад Данте» (их несколько) строится путем однозначного «наложения» на базовый исходный сюжет античного сюжета о спуске Орфея за Эвридикой в Аид, что сопровождается и многочисленными античными и псевдоантичными визуализациями, созданными средствами компьютерной графики. Неожиданный актуально-злободневный акцент синтетическому образу Данте/Орфея придает финал версии, где, как и его античный прототип, герой приходит к гомосексуализму. Вот так.

Как получилось, что Данте стал объектом коммерчески мотивированной апроприации со стороны новейшей массовой культуры? Почему именно на «Божественную комедию» пал деконструирующий взор творцов ее претенциозно-пафосного дискурса?

В той мере, в какой СМИ и масскульту в целом предоставляется право самостоятельного принятия решений, они руководствуются принципом востребованности у читателя/зрителя/слушателя. То есть какой-то более-менее клинически успешный проект в данной области (например, телеканал) часто оказывается движим двумя разнонаправленными мотивациями. С одной стороны, вся система современного постренессансного мировидения предполагает, что людям следует сообщать что-то новое (= предположительно интересное для них). То есть хорошо, когда писатель (пусть даже давно почивший) является ньюсмейкером.

С другой стороны, массовая культура претендует на роль формы отдыха, расслабления, релаксации, иными словами, формы досуга, не предполагающей серьезной интеллектуальной (и тем более духовно-эстетической) деятельности. Все должно быть просто, понятно и знакомо. Зритель должен без усилия воспринимать поток

предлагаемого его вниманию контента. Для этого новое, злободневное и актуальное должно преподноситься, если так можно выразиться, как что-то неизвестное об уже, в принципе, известном. Поэтому хорошо, когда писатель является не только ньюсмейкером, но и «медийной фигурой». Ценность обнаруженного грязного белья никому не известного автора близка к нулю, а несвежие подштанники Сальвадора Дали бесценны. Так и художественный текст, о котором идет речь, должен быть по возможности «медийным».

Именно поэтому авторы вроде Брендона Аумана по сути вынуждены работать с достаточно узким кругом элементов литературного процесса, лишь бесконечно перетасовывая их во всевозможных комбинациях. Ведь степень «медийности» текста зависит от его известности... – или наоборот? В любом случае очевидно, что это как-то связано.

Усилиями СМИ, интернета и субкультуры компьютерных игр элементы классики (пусть в усеченно-кастрированном виде) становятся достоянием массовой культуры, которая сегодня, потеснив и литературу (в традиционно-классическом понимании), и сельский/городской/интернет-фольклер, в основном и формирует поле актуализированных элементов цивилизации, необходимое для самой возможности осуществления успешной коммуникации. Либо для поддержания иллюзии таковой возможности. Так или иначе поп-составляющая [внезапно] стала суррогатом неутилитарной, непряматической составляющей культуры. То есть в некотором смысле самой культуры как таковой.

А мировой литературный процесс, как и прежде, есть глобальный интерполилог более-менее устоявшихся контекстов, преимущественно базирующихся на конвенционально обусловленных ризоматических системах стереотипов восприятия определенных художественных текстов. То есть, в конечном итоге, это в существенной мере есть процесс взаимодействия грибниц альтернативных фантазмов.

Грибниц альтернативных фантазмов, одним из которых, хотим мы этого или нет, для большинства является и Данте Алигьере, какой-то очень мудрый и очень великий древний писатель. Которого никто не читал, но все знают.

Литература

1. Disa, M., Murase, S., Umetsu, Y., Cook, V., J.-S. Nam, Sang-jin, K., Seung-Gyu, L. Dante's Inferno: An Animated Epic. USA/Japan/Singapore/S.Korea: «Film Roman»/Production I.G.»/«Dong Woo

Animation»/«Manglobe»/«JM Animation»/«MOI Animation»/«Digital eMation»/«BigStar»/«EA Pictures», 2010.

2. Kamiya, H. Devil May Cry. Osaka: «Capcom Co, Ltd», 2001.

3. Knight, J., Barry S. Dante's Inferno. Redwood City: «Visceral Games/Electronic Arts», 2010.

4. Фуко, М. Ницше, Фрейд, Маркс. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.lib.ru/culture/fuko/nfm.txt>.