



Персонаж в пространстве праздности. Опыт драматургического анализа кинопроизведения

Н.Е. Мариевская

доктор искусствоведения, доцент

DOI: <https://doi.org/10.17816/VGIK59613>

В статье рассматривается прецедент создания неоднородного художественного пространства фильма, когда герой попадает в новую для него социальную реальность, мир элиты. Для описания природы и свойств этого пространства вводится концепт — «пространство праздности». Выявлен игровой характер «пространства праздности». Именно игра обуславливает время драматического действия, границы игрового поля и самое главное, устанавливает правила игры. Персонаж, не знающий или не признающий правил игры, шпильбрехер¹, сталкивается в пространстве праздности с коллективной солидарностью игроков. Он должен быть устранен за границу игрового поля. С этим связан мощный сюжетобразующий потенциал фильма.

художественное пространство, сюжет, пространство праздности, игровое пространство, шпильбрехер

¹ Шпильбрехер — по Хейзинга, «участник игры, который действует вопреки правилам или обходит их, это нарушитель игры, шпильбрехер» // Хейзинга И. Homo ludens. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2017. С. 36.

Динамическая взаимосвязь персонажа и пространства имеет важнейшее сюжетобразующее значение. Это утверждение является настолько общим, что выглядит почти совершенно абстрактным, лишенным конкретного содержания. Одна из возможных конкретизаций выглядит так: персонаж попадает в чужое, совершенно новое для него пространство.

Переход из одной пространственной области в другую становится сюжетным определяющим событием, «пересечением границ семантического поля»². Далее сюжет разворачивается уже в новом, «чужом», качественно отличным от начального пространстве. В этой сюжетной схеме принципиально важным является именно качественное отличие одного пространства от другого. При этом сюжет разворачивается так: либо пространство меняет героя, он становится иным, полностью перерождается, либо этот «чужак», инородное тело в новом пространстве качественно меняет само пространство. Так строятся великие литературные сюжеты, например, «Гамлет» Вильяма Шекспира,

² Лотман Ю.М. Структура художественного текста // Лотман Ю.М. Об искусстве. СПб.: «Искусство-СПб», 1998. С. 14.

³ Борхес Х.Л. Четыре цикла. // Сочинения. В 3 т. Т. 2. М.: Полярис, 1997. С. 213.

«Анна Каренина» Льва Толстого или «Волшебная Гора» Томаса Манна. В сущности, речь идет о варианте самого древнего из четырех циклов «истории об укрепленном городе»³, описанных Х.Л. Борхесом.

Характер различия этих двух областей художественного пространства является определяющим для смысла всего произведения. Чем оно более выражено, тем ярче будет финальная перипетия фабулы.

Конфликтный потенциал пространства праздности

Предположим, герой попадает в высшее общество, в пространство, где царит вечный праздник: мир тонких удовольствий, остроумных бесед, изящных развлечений. То есть, в мир сверкающий и манящий. Что же здесь может произойти? И возникает вопрос о той самой финальной перипетии. Как будто предвосхищая дальнейшие события, авторы торопятся маркировать это новое для героя пространство знаками смерти. Например, юная служанка Софи из фильма Клода Шаброля «Церемония» (1995) только появилась на пороге дома своих новых господ, но зрителю уже сообщают, что ее комедан так тяжел, как будто «там лежит туша мертвого осла». Или вспомним Хьюго Баррета из фильма Джозефа Лоузи «Слуга» (1963), который в первую же встречу с Тони, своим будущим хозяином, застаёт его неподвижно застывшим в кресле в такой странной позе, что поначалу кажется, что он умер. Присутствуют знаки финального завершения сюжета и в фильме Джо Райта «Анна Каренина» (2012): едва героиня прибывает в Москву, как сразу сталкивается взглядом с рабочим, который тут же погибает под колесами поезда. Это трагическое событие, разумеется, есть в романе Л.Н. Толстого. Но в фильме создается острый монтажный акцент — рабочий гибнет в тот самый момент, когда губы Вронского касаются перчатки на руке Анны.

Если говорить о сюжете, то скорее всего герой здесь столкнется со смертью. Вспомним, что именно в таких декорациях разворачиваются события множества детективов. И едва ли дело здесь только в эффектном контрасте. Действие фильма Паоло Соррентино «Великая красота» (2013) происходит в пространстве праздности среди безудержного веселья римской богемы. И на вопрос «Чем вы занимаетесь?» возможен только один ответ — «Ничем!». Главный герой фильма печальный и очаровательный, чувственный и ироничный Джек Гамбарделло появляется перед зрителем на вечеринке среди общего веселья. Ему исполняется шестьдесят пять, и гости будут

пить, танцевать, ревновать. Этот громкий и пестрый ночной эпизод предваряется другим — утренним, насыщенным и величественным эпизодом внезапной смерти туриста из Азии, ранним утром пожелавшего сделать снимок панорамы Рима. Пожилой иностранец, потрясенный красотой рассветного Рима, никак не связан с главным героем, о причинах его смерти мы так ничего и не узнаем, однако возникает ощущение, что его смерть часть чего-то значительно и предопределенного, такого же необходимого как звучание хора или журчание воды в фонтане.

Эта внезапная смерть — своего рода эпитафия, ключ к поэтике фильма, предупреждение зрителю — мы вступаем в пространство, где притаилась смерть. В фильме о безмятежной жизни под величественное пение женских голосов дохла смерть, чтобы потом постоянно напоминать о себе. Покончит с собой Андреа, сын Виолы Бартоли, цитировавший слова Пруста и Тургенева о смерти. Умрет красавица Рамона, тратившая все деньги на уход за собой. Джем получит известие о смерти своей возлюбленной Элизы де Сантис. И однажды Джем Гамбарделло печально скажет: «Всё вокруг меня погибает».

Фильм «Великая красота» Паоло Соррентино не раз сравнивали со «Сладкой жизнью» (1960) Феллини. Так критик Антон Долин написал: «Карикатура на феллиниевскую «Сладкую жизнь» оборачивается печальным диалогом с ней: «Сколько сладости способно вынести человечество?»⁴. Эти фильмы очень разные по тональности, по своему эмоциональному строю. Картина Соррентино пронизана светлой печалью элегии, торжественностью и тихим светом. Феллини снимает трагедию, его полотно дышит почти иррациональным хтоническим ужасом. При сходстве профессий герои этих фильмов совершенно разные: жизнь Джемпрожита, обращена в ничто, пустоту, но для него это скорее повод для мудрой улыбки. Герой же Феллини, Марчелло, напротив, молод, он стоит перед выбором, как жить дальше, он еще может что-то изменить в жизни. Гамбарделло написал свой роман, сделавший его знаменитым, еще в юности, а Марчелло только мечтает его написать, но понимает, что этого уже никогда не будет.

Смерть в этих фильмах тоже совершенно разная. В мире Соррентино она манит и притягивает, она всего лишь фокус и пахнет волшебством, как исчезновение великолепного жирафа во время магического представления Артуро или таинственное превращение в ночную звезду юноши Андре в момент самоубийства. Смерть у Феллини мало похожа на волшебство. Она

тревожит, угрожает, соблазняет самоубийством. Она — ужас и разложение. Необратимость. Она буквально смердит тленом. В финале картины, кажется, сама Смерть смотрит в душу стеклянным глазом огромной разлагающейся рыбы, выловленной из морской пучины. Эту-то рыбу и пытаются купить изнуренные долгой и безобразной оргией спутники Марчелло. И снова поражаешься, как перегружено смертью пространство, куда так стремится молодой журналист: черная бродячая собака, похожая на Анубиса, траурный платок на голове Мадлен, попытка самоубийства Эммы, чудовищное самоубийство умного и ироничного Штайнера.

При всех различиях сходство двух этих фильмов о *dolce vita* в том, что они буквально переполнены смертью. Предположим, два итальянских режиссера находятся в диалоге. Но то же самое можно сказать о фильмах «Правила Игры» (1939) Жана Ренуара, «Торжество», (1998) Томаса Винтерберга, «Госфорд-парк» (2001) Роберта Олтмана, «Анна Каренина» (2012) Джо Райта, «Квадрат» (2017) Рубина Эстлунда. Все эти фильмы как будто-то говорят: «Пространство, где обитает элита, убивает!».

Еще в 1899 году американский социолог и экономист Торстен Веблен дал важное для наших рассуждений определение праздности. По Веблену, «праздность — это непроизводительное потребление времени»⁵. Как мы увидим позже, это чрезвычайно значимое во многих отношениях действие. Оно должно разворачиваться в каком-то пространстве, назовем его «пространством праздности». Пространство праздности тесно связано с миром элиты, тех кого Веблен называет «праздным классом»⁶.

В самом общем виде сюжет взаимодействия персонажа с *пространством праздности* строится таким образом: персонаж, назовем его «новичком», попадает в высшее общество. Он оказывается в новом и чужом для себя мире избранных, где его готовы принимать, ласкать как равного и желанного члена общества избранных или угощать им искушенных гостей, как редким, достойным внимания блюдом. В любом случае, выбраться оттуда живым «счастливчику», как правило, не удается. Кажется, *пространство праздности* само таит в себе какую-то смутную угрозу.

Сегодня в России стремительно формируется новая элита и она создает свое собственное пространство праздности. Центр Москвы защищается от посторонних воротами и шлагбаумами. В центре города возникает множество уютных, залитых огнями

⁴ Долин А. Красиво жить не запретишь // URL: <https://www.film.ru/articles/krasivo-zhit-ne-zapretish> (дата обращения: 24.01.21).

⁵ Веблен Т. Теория праздного класса. The Theory of the Leisure Class: An Economic Study of Institutions. СПб: Ленанд, 2019. С. 85.

⁶ Там же. С. 62.

кафе. Разбиваются новые скверы, а на бульварах высаживают дорогие породы деревьев. Появляются новые площадки для вернисажей и выставок. Все это должно радовать ухоженностью и нарядностью. Действительно, «сама праздная жизнь (и все с нею связанное) облагораживает человека и является прекрасной в глазах всех цивилизованных людей»⁷. Но что-то все-таки вызывает тревогу. Михаил Ямпольский пишет: «Премьер, вернисажей, чтений, лекций как будто становится все больше и больше, постоянно открываются новые культурные институции, а старые реформируются и расширяются, выставки привлекают толпы народа, а значимых произведений на фоне всей этой активности оказывается до смешного мало. Но особой московской приметой можно считать то, что бурление культуры тут, в отличие от других стран мира, сопровождается таким же интенсивным кипением насилия»⁸.

Важно, что культуролог говорит о пространстве, в котором искусство не создается, а потребляется. То есть, он говорит об уже знакомом нам пространстве праздности, вернее его разновидности, для которой Ямпольский находит подходящее название — «парк культуры». Однако приходится возразить, насилие «парка культуры» нельзя считать специфически московской чертой.

Действие кровавого триллера американского режиссера Дэна Гилроя «Бархатная бензопила» (2019) протекает как раз в «парке культуры», в стерильных залах галерей современного искусства. Потоки крови проливаются среди правильно освещенных артефактов. Здесь-то и встречается арт-

критик Морф Ванделвалт Робо-бомба, который и забивает его в конце концов до смерти. События фильма «Квадрат» шведского режиссера Рубина Эстлунда «Квадрат» (2017) разворачиваются в стокгольмском музее современного искусства X-Royal. Это шведский парк культуры. Герой фильма интеллигентный швед Кристиан Нильсен, куратор этого музея. Это — мир чистой публики, утонченных знатоков, пространство благотворительных акций и обедов, посвященных открытию выставок. Однако все это действие разворачивается под почти непрерывный крик: «Помогите!».

⁷ Веблен Т. Теория праздного класса. The Theory of the Leisure Class: An Economic Study of Institutions. М.: Ленанд, 2019. С. 85.

⁸ Ямпольский М. Парк культуры. Культура и насилие в Москве сегодня. М.: Новое издательство, 2018. С. 9.



Бархатная пила. Бархатная пила. 2019. Режиссер Дэн Гилрой

Пространство праздности убивает. Понять как, за что и почему убивает, значит не просто понять особенности построения сюжета фильма и его глубинный смысл. Это значит, понять закономерности тех процессов, которые стремительно разворачиваются сегодня на наших глазах. Для ответа на этот вопрос нужно определить, прежде всего, свойства пространства праздности. Уточним, каким целям оно служит? И, что самое главное, какие конфликты оно скрывает?

Пространство праздности: насилие спектакля

Т. Веблен полагает, что праздный класс возникает из исторически определенного разделения видов деятельности на «добрестные» и «презренные» — «занятия, которые никакого ощутимого элемента доблестной деятельности не содержат»⁹.

Для «добрестных» занятий нужно особое пространство. Богатство и власть тогда являются значимыми, внушают трепет и уважение, когда они явлены во всем блеске. Они должны быть очевидны. Говоря сегодняшним языком, преимущество быть богатым утверждается через «картинку». Так пространство, где праздный класс предается доблестным, то есть не связанным с производительным трудом, занятиям, становится пространством спектакля. Сама принадлежность к высшему обществу дает возможность стать видимым. Что же надлежит демонстрировать?

Прежде всего, нужно демонстрировать главное богатство — ничем не ограниченную возможность распоряжаться свободным временем. Здесь существуют две возможности. Первая — это *демонстрация самой траты*. То есть своего непосредственного участия в разного рода непроизводительных процессах. Собирая на веранде своей квартиры бесчисленных гостей ради шумных вечеринок, немолодой Джек Гамбарделло едва ли стремится к танцам до упаду. Пестрое сборище танцующих, пьющих, вдыхающих кокаин и говорящих пошлости людей на фоне руин Колизея нужно ему только ради демонстрации этой траты. Утром Джек будет смиренно пить травяной чай, приготовленный мудрой домработницей, и тихонько грезить в гамаке.

Целям «демонстративного расточительства» (Т. Веблен) служат, благотворительные балы, званые ужины и клубные вечеринки. Джек признается: «Наши паровозики самые лучшие в Риме, потому что никуда не едут». Для элиты демонстративная праздность становится обязанностью, тем, чем нельзя пренебречь. Вспомним балы в «Анне Карениной», юбилейный ужин в фильме «Торжество» или богемные вечеринки в «Сладкой жизни».

⁹ Веблен Т. Теория праздного класса. The Theory of the Leisure Class: An Economic Study of Institutions. М.: Ленанд, 2019. С. 89.

Другая сфера демонстрации праздности — благотворительность. Это идеальная сфера самопрезентации, позволяющая продемонстрировать одновременно самого себя, свое прилежание, благочестие и деньги. Наконец, именно благотворительность разделяет персонажей на тех, кто благотворительствует, и тех, кто вынужден быть обласканным. То есть, благотворительность лучшее средство продемонстрировать и закрепить отношения власти и подчинения.

В этом отношении весьма примечательна сцена из фильма Рубина Эстлунда «Квадрат», когда общество ценителей современного искусства принимает пожертвование от пары меценатов. Все подчинено потребностям этой пожилой четы продемонстрировать свою власть. Эти ветхие до какой-то нереальной прозрачности седовласые дарители явились сюда, чтобы насладиться публичным объявлением суммы их щедрого дара воодушевленным соучастием людей, собравшимся у подножья лестницы и готовым подчиняться власти.

Время, потраченное скрыто, должно дать результаты, пригодные для выставления на всеобщее обозрение: «следует найти какое-нибудь средство для очевидного доказательства досуга, проводимого не на виду у зрителей. Это можно сделать только косвенно, посредством осязаемых, неэффемерных результатов досуга, проведенного таким образом»¹⁰. То, что делается за закрытиями дверями, должно стать зримым.

Для этого нужно стать экспертом, знатоком, тонким ценителем. В пространстве праздности необходимо демонстрировать изощренность своего вкуса, тонкость гастрономических пристрастий. Область изучения, по-видимому, значения не имеет. Но здесь есть свои приоритеты. Допустимо сочинение трудов о санскрите или коллекционирование редкостей, например, механических игрушек, которые собирает де ля Шене, персонаж фильма «Правила Игры» (1939) Жана Ренуара. Его юная племянница изучает искусство доколумбовой Америки. Мы не видим, как изучает, но она об этом говорит, вызывая одобрительное удивление. Иными словами, праздность лучше всего демонстрирует длительное получение образования в областях, не имеющих очевидного прикладного значения. На всех этих экспертных занятиях лежит отблеск старинной доблести, столь ценимой у праздного класса.

В пространстве праздности важны *манеры*. В определенной мере они являются языком жестов, выражающих все то же значимое отношение господства и подчинения. В конечном счете значение хороших манер заключается в том факте, что

владение ими — своего рода самое наглядное подтверждение праздного образа жизни. В фильме Роберта Олтмана «Госфорд-парк» статус высокомерной Констанс графини Трэнтем определяется, прежде всего, ее знаниями этикета. Собственных денег у нее нет — графиня живет на пожизненную ренту.

Демонстрация праздности предельно *театрализована*. Поэтому театр, театральная постановка часто включается в фильмах, разворачивающихся в пространстве праздности. В картине Джо Райта «Анна Каренина» (2012) жизнь светского общества разворачивается в декорациях огромного невиданного театра, где есть сцена, кулисы, ложи, партер, колосники и оркестровая яма. В этом антураже проходит и частная, и общественная, и государственная жизнь. Жизнь высшего общества здесь предстает как театрализованное действие. Особенность заданной оптики заключается в том, что представители высшего общества предстают одновременно и как созерцатели и как объекты созерцания. Словом, они наблюдают, находясь на сцене.

Прием театрализации светской жизни не нов. Он изобретательно реализован в фильме «Правила Игры» Жана Ренуара, где движение героев в кадре превращается в изящную декоративную гирлянду фигур: когда из кадра выходит один персонаж, в него немедленно входит другой. Фильм строится как своего рода изысканный балет. Когда хозяин дома кричит дворецкому «Остановите этот спектакль!», дворецкий искренне недоумевает, о каком спектакле идет речь? О том, что захватывает весь дом, или о том, что идет на сцене?

Подчеркивая театральность пространства праздности, создатели фильмов часто используют прием мизанабима (*mise en abyme* — фр. помещение в бездну). В «Правилах игры» Жана Ренуара это домашний спектакль, где гости, наряженные скелетами, устраивают жутковатую пляску со сверкающими остовами китайских зонтиков, а кульминационная сцена фильма Шаброля «Церемония» (1995) разворачивается под оперу Моцарта «Дон Жуан», постановку которой смотрят по телевизору хозяева дома.

В фильме «Госфорд-парк» Роберта Олтмена, во многом повторяющем приемы «Правил Игры», театральная реальность вынесена за рамки происходящего, но среди гостей есть американский кинопродюсер Морис Уайсмен и известный композитор Айвар Новелло. Они приехали в Англию для того, чтобы подготовиться к съемкам нового фильма, детектива, в котором героями станут как раз британские аристократы.

¹⁰ Веблен Т. Теория праздного класса. The Theory of the Leisure Class: An Economic Study of Institutions. М.: Ленанд, 2019. С. 89.

Если, воспользовавшись терминологией Ги Дебора, назвать стратегию власти спектаклем, то возникнет понятие «спектакль власти». Каждый элемент *спектакля власти* несет в себе огромный потенциал насилия. Хозяйка поместья «Госфорд-парк» леди Сильвия, не стесняющаяся принимать у себя в постели случайных мужчин, трепещет при одной мысли, что на завтрак искусенной родственнице придется подать мармелад, купленный в магазине, а не сваренный в поместье, как того требует этикет. Беспокоится она не напрасно: едва открыв баночку, родственница отпускает колкое замечание, показывая, что заметила оплошность. Разумеется, именно эта искусственность и есть видимые плоды достопочтенной праздности. Это — насилие этикета.



Торжество. 1998.
Режиссер Томас Винтерберг

Действие фильма Томаса Винтерберга «Торжество» (1998) разворачивается в доме сталелитейного магната Клингфельда, на шестидесятилетие которого собираются его взрослые дети, небольшой круг избранных гостей. Микаэль, младший брат главного героя фильма Кристиана, пребывает в

полном отчаянии из-за того, что жена забыла положить в багаж его черные туфли. «Я не могу выйти к обеду в коричневых туфлях. Отец просто взбесится!». А ведь Микаэль, владелец закуской в порту, с первых сцен заявлен как маргинал: истеричный, неуравновешенный, с невытой головой и серьгой в ухе. Но коричневые замшевые туфли ставят под угрозу участие сына в торжестве богатства и власти, и Микаэль устраивает жене безобразный скандал.

Одежда имеет огромное значение в пространстве праздности. Мода вовлекает в свой водоворот огромное количество людей. Она может называться уличной, притворившись демократичностью. Но в пространстве праздности особо заботятся о тонкостях — «демократичные» вещи здесь стоят баснословно дорого. Их цена определяется именем дизайнера, недоступностью материалов, нюансами колодок и лекал.

В современном мире в спектакль вовлекается уже не только ограниченный круг земельной аристократии и их слуг. В *спек-*

такль власти вовлекается все общество. Современное общество потому и является «обществом спектакля», потому что власть вовлекает все группы и каждого отдельного человека в невероятное по масштабу действие, включающее моду, спорт, масс-медиа, искусство. Перед нами разворачивается грандиозное действие, призванное утвердить власть: «Когда культура становится товаром, она должна стать ведущим товаром общества спектакля»¹¹. Но сам по себе спектакль, каким бы изоциренным и тотальным он ни был, не убивает. Однако, он таит в себе трудно разрешимое противоречие. Это противоречие между реальностью и видимостью реальности.

¹¹ Дебор Г.
Общество спектакля / пер. с фр.
Уриновского А.
М.: Опустошитель,
2020. С. 168.

Пространство праздности: конфликт реальности и иллюзии

Демонстрация власти связана с потребностью и необходимостью быть видимым. В *пространстве праздности* быть видимым сообществом и означает быть живым, а сама жизнь понимается как самопрезентация в том или ином формате. Сегодня, если тебя нет в социальных сетях, значит тебя нет на свете. Спектакль диктует предпочтение образа вещи самой вещи, иллюзии реальности. И это главное противоречие общества спектакля, главное противоречие, которое должно быть преодолено, и оно преодолевается.

Утрата возможности быть видимым равносильна смерти. В фильме Джо Райта «Анна Каренина» Алексей Каренин, узнав о беременности Анны и ее убежденности в невозможности сохранять прежний порядок вещей (что, по-видимому, беспокоит его гораздо больше), обнаруживает себя на сцене возле рампы перед провалом темного пустого зрительного зала. Позор в мире Каренина, это не тогда, когда на тебя смотрят и показывают пальцем, это нечто иное, противоположное — когда больше некому на тебя смотреть. Это исключение из спектакля, которое свершают власть предрержащие. Всему, что имеет отношение к визуальному придается огромное значение для ощущения своей значимости, своего места в социальной иерархии.

Целиком растворяясь в спектакле, герой «Сладкий жизни» Марчелло теряет дар речи, способность понимать живых людей. Нежная улыбка девушки Ангела уже ничему не может помочь. Его отделяет от нее всего лишь несколько шагов по ручью, но он даже не пытается сделать шаг навстречу. Он не слышит, вернее, не понимает обращенных к нему слов. Марчелло обреченно плетется за участниками утомительной ночной оргии, этой пестрой и безрадостной толпой, за толпой живых мертвецов. Сражение Марчелло за право жить в реальности безвозвратно проиграно.

Пребывание в пространстве праздности несет в себе опасность потерять грань между реальностью и иллюзией, вплоть до полной утраты самого себя. Для персонажа Соррентино Джепа Гамбарделло смерть — это только фокус. Исчезновение. Увидеть жизнь только как череду картинок — вот главный соблазн пространства праздности. Еще страшней заглянуть за кулисы спектакля и не увидеть ничего. Именно это произошло со Штайнером из «Сладкой жизни» Феллини, мечтавшим написать роман о «ничто», а потом лишившем жизни своих детей, которых любил больше всего на свете.

Но иногда персонажей посещает страшная догадка — реальность существует, и она страшна, несправедлива. Эта догадка прорывается безобразным бунтом персонажей в фильме Шаброля «Церемония». Благотворительность прямо вызывает протест молодой служанки Софи и ее странноватой подруги,

почтальонши Жанны, разбирающий в церкви тюки с одеждой для бедняков, больше похожей на тряпье. Они расшвыривают обноски с криком «Таково их милосердие!». И в самом восклицании ощущается острое противопоставление себя и этих безымянных добропорядочных благодетелей. Поначалу девушками



Церемония. 1995.
Режиссер Клод Шаброль

движет желание просто испортить спектакль, разбросать, разметать плоды благочестивой благотворительности, доблестного занятия богачей, изрезать их тщательно развешанные в шкафу одежды, превратив в лохмотья, достойные бедняков. Потом Софи стреляет из хозяйского ружья в стеллаж с книгами. Эти книги для нее, скрывающей свое неумение читать, становятся знаком неравенства, зримым утверждением ее собственной обобранности и жгучего стыда. Софи стреляет в «парк культуры», но потом направляет ружье на хозяина.

Проблема общества спектакля том, что за образами неустраимо мерцают реальные отношения людей. «Спектакль — это не совокупность образов, но общественные отношения между людьми, опосредованные образами»¹². Дэн Гилрой снял фильм о смертоносности «парка культуры», в котором прони-

¹² Дебор Г. Общество спектакля / пер. с фр. Уриновского А. М.: Опустошитель, 2020. С. 33.

¹³ Хёйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий / Сост., предисл. пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова; Комментарий, указатель Д.Э. Харитоновича. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2017. С. 25.

цательный арт-дилер Родора Хейз пытается, чтобы спасти себе жизнь, избавиться от всех предметов искусства в своем доме. Но убивает ее позабытый артефакт — татуировка циркулярной пилы, сделанная на ее плече. Метафора понятна: образы, которыми живет сегодня культура, впитываются нашей плотью.

Итак, главное противоречие пространства праздности имеет две стороны. Во-первых, угроза полного видимого устранения реальности, ведущей к безраздельной власти симулякров для отдельного индивида и, во-вторых, внезапное обнаружение реальности и ее противоречий. Оба эти противоречия пространства праздности преодолеваются игрой. Игра — самая подлинная реальность «парка культуры». В «Homo ludens» Йохан Хёйзинга пишет: «...Игру нельзя отрицать. Можно отрицать почти любую абстракцию: право, красоту, истину, добро, дух, Бога. Можно отрицать серьезность. Игру — нельзя»¹³.

Игра, как всеми понимаемая и принимаемая конкретная реальность, снимает основные противоречия пространства праздности.

Игра как преодоление конфликта видимости и реальности

Итак, пространство праздности — это всегда игровое поле, а значит, получает четко заданную границу. Если речь идет о художественной структуре, то эта граница всегда значима для построения художественного пространства фильма. Для новичка, впервые ее пересекающего, буквально начинается новая жизнь по новым правилам. Принимая их добровольно, он становится участником игрового действия. Эта добровольность основное свойство игры. Внутри пространства праздности этот добровольный договор участников должен снять все или почти все противоречия.

Многообразие игровых практик в пространстве праздности поражает. В «Торжестве» (1995) Томаса Винтерберга даже мертвые играют с живыми. Именно игра в «горячо-холодно» позволяет найти в ванной предсмертную записку сестры Кристиана. В «Госфорд-парке» выходом из неудобной ситуации становится игра в бридж. В «Анне Карениной» объяснение в любви Левина и Китти происходит через игру деревянными кубиками с картинками, по которым дети учатся читать. Игра способна наполнить жизнь значением, эту роль игры особенно подчеркивает Хёйзинга: «Игра — это функция, которая исполнена смысла. В игре вместе с тем играет нечто выходящее за пределы непосредственного стремления к поддержанию жизни, нечто, вносящее смысл в происходящее действие»¹⁴.

¹⁴ Хёйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий / Сост., предисл. пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова; Комментарий, указатель Д.Э. Харитоновича. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2017. С. 23.

Но у игры есть опасный побочный эффект: подчас играющие персонажи ощущают себя лишенными воли автоматами, игрушками. Устанавливается тождество человека и его создания. В фильме «Бархатная бензобензопила» (2019) Дэна Гилроя персонаж Робо-бомж оживает, начинает действовать по собственной воле. Дети, осматривающие экспозицию, принимают окровавленный труп за часть инсталляции. А арт-дилеры превращаются в артефакты. И в фильме Джо Райта «Анна Каренина» главная героиня задумчиво вертит в руках хорошенькую куколку, невольно сравнивая себя с ней. В «Правилах Игры» дама, увлеченно аккомпанировавшая гостям на рояле, с изумлением смотрит, как клавиши движутся без всякого ее участия, исполняя танец смерти. Тем не менее игра в пространстве праздности выполняет значимые функции. Все они имеют важное и вполне определенное для построения сюжета значение.

Прежде всего, игра фиксирует границы пространства, формируя игровое поле. Это хорошо видно на примере такого аристократического и затратного занятия как охота. Охота позволяет гостям удостовериться в существовании игрового поля и его размеров, на котором действуют правила хозяина. Сцены охоты всегда в фильме сюжетно важны. В «Правилах Игры» мы видим, как все участники объединяются ради этого действия. Охоту можно не любить, можно ею тяготиться, но участие в этом ритуале означает проявление некой солидарности. Можно не стрелять дичь, но съесть охотничий обед на природе все-таки придется.

Так, в «Госфорд-парке» гости с тихим ропотом облачаются в твидовые костюмы и отправляются на природу, чтобы, кутаясь в пледы, выпить под дождем свой томатный сок, закусывая сельдереем.

Важное, хотя и менее очевидное, значение имеет сцена охоты в «Анне Карениной». Левин, приглашая Стиву Облонского на охоту, знает, что тот не любит охоту и стрелять не станет. Авторам фильма важно показать, что у Левина есть свое пространство, в границах которого он устанавливает свои правила. Пусть они гуманны и благородны, но эта очередность границ их действия ясно показывает утопичность самого проекта.



Госфорд-парк. 2001.
Режиссер Роберт Олтмен

В фильмах, где сцен охоты нет, обязательно есть упоминание о ней. Так, в фильме «Церемония» Шаброля хозяин дома только чистит ружья и выставляет их на всеобщее обозрение как свидетельство своей доблести. В «Торжестве» Винтерберга, где нет не только сцен охоты, но и ружей, хозяин поддерживает интригу вокруг главного блюда, а проницательный гость выражает восхищение: «Неужели вы охотились сегодня утром?». И понятно, что оленина с клюквой, поданная в качестве главного блюда, — результат меткого выстрела хозяина дома.

Пространственные границы в принципе устанавливает любая игра. Название фильма Эстлунда «Квадрат» говорит за себя: на этот раз правила и границу установила арт-практика. В рамках этого придуманного квадрата существует равенство людей. Но это лишь очередная утопия. За границами этого квадрата герой фильма Кристиан не находит места, где бы он мог извиниться перед мальчиком из бедной семьи, которому нанес оскорбление. Это означало бы признание его равным себе. Но такого места нет. Мальчик словно растворяется в воздухе. И столкновение героя с границами игрового поля приводит его к пониманию, что жизнь, по-видимому, не исчерпывается игрой. На этом строится сюжет «Великой красоты» Соррентино, или сюжет «Сладкий жизни».

Игра ограничена не только в пространстве, но и во времени. Например, собравшись в «Госфорд-парке» ради охоты, гости не покинут его, пока охота не состоится. Игра фиксирует время добровольного соглашения. Это определяет сюжетную схему картин, действие которых разворачивается в пространстве праздности, характеризует протяженность драматического действия. Игра весьма тонкий и конструктивный способ преодоления неравенства в границах игрового поля. Здесь слуги и господа уже не являются непримиримыми врагами. Теперь это игроки двух разных команд, но играющих в одну игру.

Господам нужны многочисленные хорошо обученные ассистенты, облегчающие тяжкий труд демонстрированной праздности. Эти соучастники действия расточительности становятся необходимыми обитателями игрового поля. В фильме «Правила Игры» пойманный с поличным жуликоватый браконьер Марсо выражает безмерную радость от возможности вписаться в игровое поле: «Господин маркиз хотел возвысить меня, сделав своим слугой». И тут же уговаривает маркиза де ла Шене, взять его в дом, снабдить униформой. Форма важный знак принадлежности к команде.

Сюжет фильма «Слуга» (1963) Джозефа Лоузи строится на безмерной усталости из-за расточительного усилия аристократа Тони быть господином, необходимости постоянно демонстрировать власть и убежденности его слуги Барретта в том, что уставший от власти аристократ является легкой добычей. Барретт облегчает ему задачу, добровольно демонстрируя вещественные принадлежности к пространству игры. Белые перчатки Барретта, которые он сам предложил сделать частью своего костюма, становятся знаком не столько подчиненности, сколько включенности в игру.

Эта общность господ и слуг, сформированная игрой, еще отчетливее проявляется в фильме Роберта Олтмена «Госфорд-парк». Здесь слуги не имеют своих имен, их называют по фамилиям тех, кому они служат. По рангу своих господ слуги усаживаются за столом. Веблен пишет: «Даже сегодня именно эта способность, это приобретенное искусство внешних проявлений подчиненного положения составляет главный элемент полезности наших высокооплачиваемых слуг, равно как и одно из главных украшений благовоспитанной хозяйки дома»¹⁵. Но Веблен не учитывает того, что преобразует подчиненное положение в достоинство, определяющее характер той увлекательной игры, в которую вовлечены слуги, извлекающие явное удовольствие из своего положения.

Праздность требует соучастия огромного количества людей. Сегодня пространство праздности расширилось и поменяло свою структуру. Роль светских сплетников стали выполнять папарацци, а затем колумнисты арт-критики. Эти ассистенты праздности демонстрируют свою автономность. Но в глубине души они прекрасно знают, что играют в игру своих господ, но за другую команду. В фильме «Квадрат» толпа высокомерных ценителей современного искусства буквально съезживается под грозным окриком повара. И неважно, что повар останавливает их только для того, чтобы объявить состав соуса к фаршированной курице. В спектакле власти и подчинения ассистенты готовы прилежно исполнить свою роль.

У игры есть еще одна важная функция — эстетическая. Она способна даже самый неприглядный с этической точки зрения поступок преобразить в зрелище, достойное внимания. Дело в том, что игра устанавливает порядок.

Охлаждение в отношениях супругов преобразуется в красивый ритуал ежевечернего прощания: «Доброй ночи, мадам. Доброй ночи, месье». Именно так расходятся по разным спальням

Кристина и Робер в фильме Ренуара «Правила Игры». И даже смерть Андре, влюбленного в Кристину, не помешала ни естественности поз, ни изяществу поклонов супругов де ля Шене. У этого действия есть ритм, есть красота, и оно способно сгладить любую неловкость.

Игра представляет неуклонным и совершенным социальным механизмом, снимающим оппозиции добра и зла, прекрасного и безобразного. Окончание игры диктуется самой игрой.

Пространство праздности: разрушение игры

Можно предположить, что игру может если не разрушить, то прервать реальность любви. Любовь не сознает и не терпит порядка, она обладает огромной творческой силой. Но в пространстве игры это не так. Любовь здесь подменяется игрой любовного флирта, и как любая игра регламентируется правилами. По мнению Робера де ла Шене, «любовь — всего лишь игра двух прихотей».

Правила флирта вполне определены и известны игрокам. Отправиться к любовнице в одиннадцать утра вполне прилично, а в десять — уже чересчур. Умение флиртовать требует времени и искусства. Оно не имеет отношения к любви. Не должно иметь. Иначе флирт перестанет быть игрой, чем-то изящным, чем-то, что можно продемонстрировать как достойный атрибут власти. Флирт не принято скрывать, напротив, надо устроить так, чтобы о светской связи знали и, по возможности, судачили. Своими связями гордится графиня Вронская, мать двоих взрослых сыновей, она убеждена и убеждает сына, что связь с замужней дамой пойдет на пользу молодому офицеру, возвысит его в глазах света. Флирт — игровая практика праздного класса и укрепляет его единство.

Героический авиатор Андре Журье из «Правил игры» рисковал жизнью ради Кристины, но он не готов поцеловать ее, пока не улажены отношения с участниками игры. Кристина в недоумении. Все объясняется просто: Андре — герой, совершивший ради возлюбленной трансатлантической перелет, но роль героя ему предложили в пространстве праздности, и он честно пытается доиграть ее до конца, даже тогда, когда уже совершил нечто совершенно невозможное, объявил мужу Кристины, что любит ее. И, разумеется, проигрывает. Он больше не опасен.

Кажется, что смерть несет разрушение игре. Смерть ясно указывает, что игра — это не жизнь. Смерть порой откры-

¹⁵ Веблен Т. Теория праздного класса. The Theory of the Leisure Class: An Economic Study of Institutions. М.: Ленанд, 2019. С. 102.

вается как тревожащая игроков интуиция. Смерть означает невозможность играть дальше. Поэтому ее необходимо сделать частью игры. Ввести ее в границы игрового поля, предельно регламентировать. Или сказать, что ее нет. Все бессмертны.

В сущности, смерть в пространстве праздности неприлична. Но если уж она здесь случилась, то это повод для траурного спектакля. Похороны — светское мероприятие. Джек Гамбарделло с присущим ему юмором посвящает Району в тонкости поведения на похоронах. Происходит это как раз в тот момент, когда он придирчиво выбирает для нее траурный туалет. Джек до мелочей продумывает свою роль в этом скорбном спектакле вплоть до тех слов, которые произнесет, наклонившись к Виоле, матери, потерявшей юношу-сына.

Робер де ля Шене удается со светским изяществом обставить смерть авиатора Андре Журье. И даже обратить ее себе на пользу, снискав одобрение присутствующих. Для друзей маркиза важен не факт смерти случайного гостя, а то, как об этом будет объявлено. Речь маркиза, произнесенная на широкой террасе замка, вызвала общее восхищение и едва ли не аплодисменты. Присутствующие удовлетворились фразой: «Он не мучился, пуля сразила его наповал, как кролика на охоте». И все дружно решили, что господин Шене настоящий аристократ самого высокого класса.

Любовь и смерть не могут разрушить игру, так как они существуют вне реалий игры.

Игра устанавливает правила

В целом, пока соблюдаются правила игры, ей ничто не угрожает. Игра в пространстве праздности важна как средство сохранения элиты. Без знания и соблюдения правил невозможно стать «членом клуба», вступить в игру. Элита находится под защитой правил и требует их неукоснительного соблюдения.

В фильме Томаса Винтерберга «Торжество» ясно показано, как правила защищают праздный класс от вторжения любой опасности. Кристиан, старший сын сталелитейного магната, в присутствии гостей произносит в честь отца поздравительную речь: «Когда папа принимает ванну...». Он говорит о том, что отец совершал с ним и его сестрой, близняшкой Линдой, в этом замке, когда они были еще детьми, — «имел секс со своими малютками». Теперь, когда Линда покончила с собой, Кристиан обвиняет отца в ее гибели. Кристин ожидает, что содержание его речи произведет эффект разорвавшейся бомбы. Но собрав-

шиеся родственники после секундного замешательства дружно аплодируют Кристиану.

Так обнаруживаются защитные свойства игры: торжественная речь любого содержания не противоречит правилам. На нее следует отвечать приветливыми улыбками. Гости как ни в чем не бывало остаются за столом. По-прежнему горят свечи, бокалы наполняются вином. Битва проиграна. Кристиан ничего не добьется. Пока он соблюдает правила, его отец будет пользоваться почетом и уважением, опираясь на команду слуг, родственников, партнеров по бизнесу.

Кристиан вынужден покинуть игровое поле. На время. Более того, выясняется, что Хелен, матери Кристиана, было не просто известно о происходящем в доме насилии, она видела то, что муж делал с детьми. Но Хелена защищала не жизнь и рассудок детей, а соблюдение правил игры. Защищает и теперь. Не только свое право на богатство и власть, но целостность и благополучие своего класса.

Добровольное соблюдение правил не только вызывает чувство сплоченности. Оно учит действовать сообща и действовать эффективно. Чтобы реально изменить что-то в этом пространстве, нужно действовать вопреки правилам, то есть хорошо понимать, как ведется игра. Для такого игрока Хэйзинга находит специальный термин: «Участник игры, который действует вопреки правилам или обходит их, это нарушитель игры, шпильбрехер»¹⁶.

Кристиан совершает несколько попыток вернуться на игровое поле. Но он так и не становится шпильбрехером. В финале он даже заслуживает одобрительные слова отца: «Ты хорошо сражался, сынок!».

Шпильбрехер — вот кто является реальной опасностью для праздного класса. С появлением даже одного такого персонажа игра рассыпается. Нарушение правил игры, а тем более их оспаривание, в пространстве праздности жестоко карается. Шпильбрехер должен покинуть поле. Опасность, казалось бы, не велика. Теперь изгнанный неизбежно сталкивается с одиночеством группы. Но это не так. В лучшем случае шпильбрехер платит за свое вольнодумство одиночеством. Одиночество становится важнейшей темой Соррентино: «Я бы сказал об одиночестве как о важнейшем состоянии человека. Даже в Евангелии, в кульминации, где нужно показать, что Бог действительно становится человеком, это делается через одиночество, через восклицание на кресте — «Боже, для чего Ты оставил меня?». Главным сюжетом для меня было одиночество как средоточие человеческих переживаний»¹⁷.

¹⁶ Хэйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий/ Сост., предисл. пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова; Комментарий, указатель Д.Э. Харитоновича. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2017. С. 36.

¹⁷ «Главный страх в Ватикане — это количество верующих». Интервью Паоло Соррентино о сериале «Молодой папа», власти и сомнениях// URL: <https://meduza.io/feature/2016/12/04/glavnyy-strah-v-vatikane-eto-kolichestvo-veruyuschih> (дата обращения 24.01.21).

Светский персонаж, мудрый и ироничный Джек Гамбарделло оказывается слишком чувственным, слишком настоящим, чтобы жить в пространстве игры и соблюдать правила, о которых так подробно рассказывал. Когда на похоронах оказалось, что у погибшего юноши не было никого, кто мог бы понести гроб, Джек внезапно расплакался. Фильм заканчивается печальным фокусом: его смертью–исчезновением.

Анна Каренина возвращается в самый центр игры — в театр, чтобы оспорить правила игры. Она самый настоящий персонаж–шпильбрехер. Ее просят покинуть игровое поле: «Если бы она нарушала закон, но она нарушила правила!». Анна Каренина не может жить в ином пространстве, кроме пространства игры. После непереносимых душевных мучений она может оторвать от себя Сережу, но жить вне спектакля она не может. Больше у нее нет роли. Нет предписанного правилами облика. Анна полностью утрачивает образ самой себя. Она отрезает волосы. Теперь на ней не платье, а каркас, странный остов чего-то ранее существовавшего и имевшего значение. Но даже разрушаясь, Анна не может покинуть пространства театра. Здесь она и погибает. Джо Райт до самого финала развивает тему здания театра как метафору пространства праздности. Порыв Анны, ее мятеж против правил изменили это пространство — и теперь здесь, прямо в партере растет трава и здесь в креслах сидит помолодевший Каренин, играют подростки дети Анны.

Кристина в «Правилах игры» несколько раз пытается вырваться из цепких объятий пространства праздности. Правила всякий раз оказываются сильнее. Но в бѣлке она видит не охотничий трофей, а живое существо. И зритель вместе с ней ощущает жуткую сущность ритуализированного убийства. Охота в фильме снята как отвратительное механическое действие, направленное против жизни, трепещущей буквально под каждым кустом. И каждое живое трепетание превращается выстрелом охотника в судороги агонии. Снятый в предвоенном 1939 году фильм Ренуара, предстает как «комическая драма» с игровым эпиграфом из Бомарше, дохнувшим на зрителя смертельным ужасом грядущих событий.

В фильме «Госфорд–парк» шпильбрехером оказывается уже не один персонаж. Команды игроков смешиваются. Мы видим, как игра распадается, ее ткань рвется. Отношения людей, играющих за разные команды, очеловечиваются. И правила игры теряют свою власть. Слуги снова обретают свои имена. Гости разъезжаются из опустевшего Госфорд-парка. Происходит это, правда, после убийства хозяина дома.

Шпильбрехером оказывается Кристиан Нельсон, герой фильма «Квадрат». Он тоже вынужден покинуть игровое поле. Кристиан больше не куратор музея современного искусства. Ему не удалось сломать игру, он не изменил правил. Но ему удалось раскрыть страшную суть пространства «парка культуры». Во время парадного ужина Олег Рогожин, русский актер, изображает человека-обезьяну. Олега пригласил для развлечения публики Кристиан, неоднократно видевший запись его выступлений. Задача публики не проявлять страх и агрессию. Публика поначалу снисходительно смотрит на актера. Но внезапно игра выходит из-под контроля. «Обезьяна» ведет себя слишком странно, выражая знаки внимания к одной из приглашенных. И вот



Квадрат. 2017.
Режиссер Рубин
Эстлунд

облаченные в парадные костюмы и белые галстуки шведы вальт актера на пол, начинают избивать ногами, вопя: «Задайте ему! Прибейте!». Эта агрессия всегда тлеет под тонкой пленкой толерантности.

Шпильбрехер сам по себе — сложный характер, обладающий собственной динамикой. Так, в «Церемонии» Шаброля завистливая почтальонша Жанна подстрекает кроткую Софи к неповиновению, но она не разрушает правил и не оспаривает их. Обе девушки прекрасно знают, что можно нарушить закон и остаться в рамках системы. В шпильбрехера Софи превращает нежная и милая дочь хозяев, Мелинда, которая изначально не видит в прислуге функцию утверждения и демонстрации власти. Опасно сократив социальную дистанцию, она случайно открывает тайну Софи, то, что она больше всего пыталась скрыть — неграмотность. Софи чувствует, что игра разрушена, она больше не видит своей роли и безжалостно убивает молодую женщину, зная о ее беременности.

Фильмы, действие которых разворачивается в пространстве праздности, обладают при многочисленности персонажей, сложности фабулы и яркой театральности внятной драматургической структурой, определенной игровыми свойствами художественного пространства. Введение в игровое поле персо-

нажа, готового нарушать установленные правила, позволяя высвободить непрочно связанные силы социального хаоса, заглянуть за кулисы общества спектакля. Смерть в пространстве праздности является побочным эффектом разрыва отношений власти и подчинения.

Так кинематограф сегодня не только выявляет игровое содержание культуры, но, обнажая границы игровых полей, делает зримыми конфликты в современном обществе. ■

ЛИТЕРАТУРА

1. Борхес Х.Л. Четыре цикла. // Сочинения. В 3 т. Т. 2. М.: Полярис, 1997. С.213.
2. Веблен Т. Теория праздного класса. The Theory of the Leisure Class: An Economic Study of Institutions. М: Ленанд, 2019. 368 с.
3. Лотман Ю.М. Структура художественного текста // Лотман Ю.М. Об искусстве. СПб.: «Искусство СПб», 1998. С. 14.
4. Дебор Г. Общество спектакля / пер. с фр. Уриновского А М.: 2020. 280 с.
5. Хёйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий / Man playing / Сост., предисл. пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова; Коммент., указатель Д. Э. Харитоновича. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2017. 416 с.
6. Ямпольский М. Парк культуры. Культура и насилие в Москве сегодня. М.: Новое издательство, 2018. 198 с.

REFERENCES

1. Borhes H.L. (1997). Snyetyre cikla [Four cycles]. // Four cycles/ Sochineniya. V 3 t. T. 2. M.: Polyaris, 1997. P. 213. (In Russ.).
2. Veblen T. (2019) Teoriya prazdnogo klassa. [The Theory of the Leisure Class]: An Economic Study of Institutions. Moscow: Lenand, 2019. 368 p. (In Russ.).
3. Lotman YU.M. (1998) Struktura hudozhestvennogo teksta [The structure of artistic text]// Lotman YU.M. Ob iskusstve. S-Peterburg.: «Iskusstvo-SPB», 1998. (In Russ.).
4. Debor G. (2020) Obshchestvo spektaklya [Society of the spectacle] / per. s fr. Urinovskogo A. Moscow: 2020. 280 p. (In Russ.).
5. Hjojzinga J. (2017) Homo ludens. Snelovek igrayushchij [Man playing] / Sost., predisl. per. s niderl. D.V. Sil'vestrova; Komment., ukazatel' D. E. Haritonovicha. S-Peterburg.: Izd-vo Ivana Limbaha, 2017. 416 p. (In Russ.).
6. Yampol'skij M. Park kul'tury. Kul'tura i nasilie v Moskve segodnya [Park of Culture. Culture and violence in Moscow today]. /Park of Culture. Culture and violence in Moscow today/ M.: Novoe izdatel'stvo, 2018. 198 p. (In Russ.).

ФИЛЬМОГРАФИЯ

1. Анна Каренина (Anna Karenina). 2012. Режиссер Джо Райт, автор сценария Том Стоппард.
2. Бархатная бензопила. 2019. Режиссер Дэн Гилрой, автор сценария Дэн Гилрой.
3. Великая Красота (Velvet Buzzsaw; La grande bellezza). 2013. Режиссер Паоло Соррентино, автор сценария Паоло Соррентино.
4. Госфорд–парк (Gosford Park). 2001. Режиссер Роберт Олтман, авторы сценария Роберт Олтмен, Джулиан Феллоуз, Боб Балабан.
5. Квадрат (The Square) 2017. Режиссер Рубин Эстлунд, автор сценарий Рубин Эстлунд.
6. Правила Игры (La Règle du jeu). 1939. Режиссер Жан Ренуар, авторы сценарий Карл Кох, Жан Ренуар.
7. Сладкая жизнь (La Dolce Vita). 1960. Режиссер Федерико Феллини, авторы сценария Энни Флайо, Туллий Пинелли, Брунелло Ронди, Пьер Паоло Пазолини, Федерико Феллини.
8. Слуга (The Servant). 1963. Режиссер Джозеф Лоузи, автор сценария Гарольд Пинтер.
9. Торжество (Festen. Dogme # 1). 1998. Режиссер Томас Винтерберг, авторы сценария Томас Винтерберге, Морган Руков.
10. Церемония (La Cérémonie) 1995. Режиссер Клод. Шаброль, автор сценарий Клод Шаброль, Каролин Эльяшефф.

A Character in the Space of Leisure. An Essay on Dramatic Composition of Film

Natalia E. Marievskaya

Dr. of Arts, Associate professor at the Department of Screenwriting, All-Russian State Institute of Cinematography n. a. S. A. Gerasimov (VGIK)

UDC 791.43.01

ABSTRACT: Relationship dynamics of a character and his action space is essential to the plot. Consider the case when a character becomes part of high society that is a space of everlasting holiday, of subtle delight, witty talks and fancy entertainments. Most likely this character will face death. Film makers developing that kind of plot seem to anticipate the final collision by charging the film space with various omens. Why? What conflicts is the dazzling world of wealth and leisure fraught with? The study answers that, introducing the concept of “the space of leisure” meaning by leisure an ostentatious waste of time. This definition largely corresponds to Thorstein Veblen’s theory of the leisure class. The ostentation of time wasting gives their existence in the space of leisure the tone of a never ending show blurring the line between the true-life and the semblant. This contradiction is resolved by strict necessity to follow the rules of the game.

The study proves that the space of leisure is a confined playing area with inviolate rules of the game. Introducing in it a *spielbrecher* (Huizinga), that is a character willing to violate the fixed rules, contributes to unleashing the forces of social disorder loosely-bonded by these rules. Death in the space of leisure results from the *spielbrecher*’s collision with the elite’s collective interest which makes this death a side effect of the threat of breaking up relations between those in power and the underlings.

So the present day cinema not only draws forth the culture’s ludic aspect but also brings into sharp focus the playing areas’ boundaries and reveals the conflicts of the modern society.

KEY WORDS: art place, plot, space of leisure, playing area, *spielbrecher*