



Становление драматургического языка игрового научно-популярного кино

М.Н. Колодинский

В статье исследуется применение драматургических средств в игровом кинематографе научного профиля. Рассматривается использование сюжетных конструкций наиболее популярных жанров: мелодрама, социально-бытовая драма в игровых культурфильмах 1920-х годов. Анализируется феномен игрового научного кино нового типа — научно-художественного.

АННОТАЦИЯ УДК 778.5.05:001

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА
культурфильм, научно-популярный фильм, научно-художественный фильм, С. Райтбурт, Л. Клушанцев, Д. Данин, сюжет, игра

Научно-популярное кино, как следует из самого этого термина, должно быть научным и популярным. Однако если определение научного компонента не вызывает особых затруднений, то вопрос о том, как помочь науке стать популярной, открывает простор для дискуссий и экспериментов. Чтобы сделать научное кино наиболее доступным и интересным для большей, насколько это возможно, аудитории еще на этапе становления кинематографа предпринимались попытки рассказывать о науке... при помощи игрового сюжета.

Писатель, сценарист и популяризатор науки Д. Данин нашел довольно удачный образ, описывающий подобный фильм, в котором гармонично объединены две природы: искусства и науки. Он назвал его кентавром. «Хорошо, когда у популяризатора больше сходства с проповедником или художником, чем с автором-ученым или автором-педагогом... Они тоньше чувствуют ту игру, в которую втягивает их развивающаяся культура. Из их числа приходят авторы нашего кентавра»¹.

Однако возможно ли создать такого «кентавра», который превратил бы скучную и заумную лекцию в захватывающий детектив или даже триллер?

Советский культурфильм 1920-х годов: от кинолубка до научно-популярной мелодрамы

Первые советские культурфильмы преимущественно санитарно-просветительской тематики зачастую были полностью игровыми, как пример можно привести фильм о профилактике

¹ Данин Д. А все-таки оно существует! М.: СК СССР, 1982. С. 16.

холеры — «Азиатская гостья» (1919) или культурфильм «Дети — цветы жизни» (1919). В подобных лентах использовалась немудреная схема: параллельно развиваются две сюжетные линии, одна повествует о жизни героев, которые нарушают нормы гигиены и за эти преступления получают заслуженное наказание в виде болезни или другой напасти. Вторая сюжетная линия — антитеза первой: герой слушается врачей, и все болячки обходят его стороной.

Несмотря на примитивность сюжетной конструкции, такие фильмы были успешными в прокате, что отмечал известный теоретик кино С. Гинзбург. «Художественная форма советских просветительских картин отвечала вкусам народного зрителя, потому что в них была использована близкая этому зрителю и каноническая для народной литературы сюжетная конструкция, основанная на противопоставлении параллельно развивающихся судеб. Из фольклора эта конструкция перешла в создаваемые для народной аудитории лубочные рассказы в картинках, а под прямым воздействием лубка-плаката возникла игровая форма кинолубка-агитфильма»².

К середине двадцатых годов создатели агитационных фильмов стали использовать более изощренные сюжетные конструкции. Место примитивного кинолубка занимает игровой просветительский фильм, выстроенный уже по законам мелодрамы.

Агитфильм, снятый в 1926 году режиссером О. Фрелихом по сценарию Н. Галкина и Е. Демидович, носит привлекательное для массовой аудитории название «Проститутка». Второй вариант наименования этой киноленты — «Убитая жизнью» — тоже неплох в плане провокации зрительского интереса.

История, положенная в основу фильма, напоминает сюжет городского романа. Девушка Люба, сирота, ютится у своей дальней родственницы Варвары, пока эта алчная тетка однажды не продаст девушку похотливому соседу. Так собственно начинается нисхождение Любы в среду inferно агонизирующего НЭПа. Чтобы выжить, Люба вынуждена заниматься проституцией. В этом аду она встречает и свою будущую товарку — проститутку Маньку, которая опекает героиню, помогает ей выжить в жестоком мире. Кинодраматурги сложили пусть и не очень оригинальный, но вполне крепкий драматический сюжет, заставляющий с интересом следить за судьбой героев. При

² Гинзбург С.
Очерки теории кино.
М.: Искусство, 1974.
С. 247.

Кадр из фильма
«Проститутка».
Реж. Осип Фрелих.
Сценаристы
Ной Галкин,
Елизавета
Демидович.
Производство
Белгоскино, 1926





Кадр из фильма
«Проститутка».
Реж. Осип Фрелих.
Сценаристы
Ной Галкин,
Елизавета Демидович.
Производство
Белгоскино, 1926

этом «Проститутка» — не просто социально-бытовая драма, но также агитфильм. Его создателям необходимо было, чтобы зритель, следя за сюжетными перипетиями, получил и определенную научную информацию. Собственно, просветительский потенциал этой ленты реализован в десятиминутной лекции, которую читает доктор Бирман. Лекция, рассказывающая о социально-экономических причинах проституции, щедро иллюстрирована графиками, таблицами, картами, украшена мультипликацией. К сожалению, эпизод с доктором Бирман воспринимается как чужеродное вторжение в сюжет, и лента распадается надвое — социально-бытовую мелодраму и кинолекцию, правда, добротню сделанную, но всего лишь лекцию.

Известный теоретик научного кино В. Трояновский в статье, посвященной условной эволюции научного игрового кино, относит подобные гибридные образования к типу «старого игрового». «Ведь совершенно ясно, — пишет он, — что игровой фильм не вправе давать подтверждение научной идеи собственными средствами, он может только пояснять ранее доказанное, и в этом его отличие от фильма, построенного на документальном материале, который способен совмещать научное исследование с его толкованием. Инсценировка оправдана до тех пор, пока она не начинает выдавать себя за реальность. И зритель должен быть посвящен в правила игры»³.

Вот и в ленте «Проститутка» зритель не может разобраться в правилах игры, в которую его вовлекают авторы. Как ему отнестись к лекции, которую читает доктор венеролог Бирман? Если весь фильм игровой, а значит, создан фантазией авторов, то стоит ли доверять информации, которую сообщает доктор Бирман (актриса Л. Красина)? Художественная составляющая этого фильма снивелировала ценность научной информации. Есть еще одна серьезная драматургическая проблема — лекция Бирман всего лишь ситуационно оправдана, а не сюжетно необходима, и потому она тормозит развитие фабулы.

Если продолжить игру в ассоциации, начатую Даниным, то можно сказать, что научно-художественного кентавра тогда, в 20-х годах прошлого века, «вырастить» не удалось, родилась — химера. Существо, в котором разные природы (в данном случае

³ В. Трояновский. Метаморфозы научного «игрового». В сборнике «Кино и наука»: науч.-попул.; Кино. Вып. 4. М.: Искусство, 1984. С. 277.

научности и художественности) не сумели достигнуть подлинной красоты гармонии, как в кентавре. Химерический гибрид научности и художественности оказался нежизнеспособным.

Рождение «кентавра», или Новое игровое

После завершения эпохи культурфильмов на протяжении трех десятилетий создатели научно-популярных фильмов крайне скупо применяли приемы игрового кино. В 1958 году кинодраматург Н. Шпиковский и режиссер В. Сутеев в научно-популярном фильме «Власть над веществом» нашли очень интересный ход, который должен был нейтрализовать лекционную дидактику, ставшую нормой для научных кинолент того времени. Чтобы сделать фильм более интересным, авторы решили включить в него игровые эпизоды, рассказывающие о наиболее значимых, поворотных моментах в области химии. Подобные сцены-иллюстрации были довольно популярны в научном кинематографе того периода, и наиболее яркий пример — фильм режиссера П. Клушанцева и сценариста В. Грязнова «Тайны вещества» (1956).

Однако в отличие от своих предшественников Шпиковскому и Сутееву удалось придумать интригующее начало, которое наделяло игровую составляющую фильма не только иллюстративными функциями. Первые кадры: ученый алхимик колдует над ретортами и котлами-атанорами, средневековый естествоиспытатель насыпает в атанор порошок. Но вместо ожидаемой трансмутации, появления философского камня — из клубов дыма выходит наш современник, ученый-химик в накрахмаленном белом халате.

Ученый сообщает алхимику, что философский камень уже найден, и наука действительно способна превращать одно вещество в другое, но получилось это только в XX веке, благодаря открытию радиоактивности. Алхимик жаждет узнать, как же получен

этот радиоактивный философский камень. Ответом является череда сцен-иллюстраций, посвященных истории химии и связанных между собой хронологически. Алхимик и ученый, эти герои, создавшие столь интригующую экспозицию фильма, к сожалению, больше не появятся на экране. Авторам не удалось создать сквозной сюжет, который формировали бы всезнающий ученый из будущего и вопрошающий алхимик.

Кадр из научно-популярного фильма «Тайны вещества». Реж. П. Клушанцев. Сценарист В. Грязнов. Леннаучфильм, 1956



Несомненно, в подобных просветительских санитарных мелодрамах присутствовал сквозной игровой сюжет, но его коэффициент полезного действия, в плане популяризации науки, оставлял желать лучшего. В последующий период игровые эпизоды стали носить преимущественно характер инсценировок, дополнительно разъясняющих научную составляющую фильма, которая неизбежно превалировала над художественной. Очередной виток диалектической спирали должен был привести к новой, более совершенной форме интеграции научности и художественности. И это произошло.

«Что такое теория относительности?» — этот научно-популярный фильм (1964) Данин относит к редкому виду «кентавров». Почему эту киноленту Данин назвал именно так? Рассмотрим повнимательнее анатомию данного фильма. Авторы сценария — С. Лунгин и И. Нусинов — талантливые комедиографы, о чем свидетельствует фильм «Добро пожаловать, или Посторонним вход воспрещен», который вышел на экраны в том же 1964 году.

«Что такое теория относительности?» — тоже комедия, пусть и миниатюрная. Роль лектора, который доносит научную информацию до зрителя, выполняет актриса А. Демидова, играющая ученого-физика. Невольные соучастники и провокаторы импровизированной лекции, разыгранной в купе, — актеры Г. Вицин, А. Грибов, А. Полевой. Актеры играют самих себя. Как вскоре становится понятно, они едут в киноэкспедицию сниматься в художественном фильме «Четвертое измерение».

Лекция о теории относительности начинается более чем непринужденно, даже анекдотически. Мужчины тянут жребий — кому придется уступить место на нижней полке очаровательной спутнице. Короткая и длинная спички в руках у Грибова, находящегося напротив Полевого. Угадывать руку должен Полевой, он говорит, что выбирает правую. Однако актер не уточняет, правую относительно себя или Грибова. По этому поводу Вицин шутит, что все на свете относительно, якобы так сказал Эйнштейн. Демидова, играющая физика, замечает, что Эйнштейн ничего подобного не говорил. «То есть, как не говорил?! А теория относительности?» — возмущается Вицин, который, как выясняется, должен сыграть в будущем фильме роль ученого-физика. Так начинается живая дискуссия-лекция, где юмор — великолепное средство ухода от дидактики. Но какова природа этого юмора?

Во-первых, это остроумные шутки, объектом которых чаще всего становится добродушный увалень, советский Пиквик — Грибов. Например, когда Грибов удивляется, что Демидова называет их вагон — системой, Полевой шутливо замечает: «А он только систему Станиславского знает!»



Кадр из научно-популярного фильма «Что такое теория относительности?». Реж. Семен Райтбурт. Сценаристы Семен Лунгин, Илья Нусинов. Производство Моснаучфильм, 1964. Актер Алексей Грибов в роли самого себя

Ясно, что комедийность здесь не только в шутках, но и в ситуациях, которые чаще всего провоцирует тот же Грибов. Например, частый прием *quirquo* — путаницы в комедиях. Когда Демидова делает предположение, что солидный, пожилой Грибов будет играть в фильме «Четвертое измерение» академика, тот саркастически замечает, что сейчас в моде академики, похожие на Полевого, а он будет играть... сторожа.

Именно сюжетная линия Грибова придает драматургическую завершенность это игровой новелле, если ее рассматривать исключительно как юмореску. Грибов довольно активно просит героиню Демидовой растолковать основы теории относительности. Но взобравшись на верхнюю полку купе, он быстро засыпает. И когда Демидова завершает блестящую лекцию, которую читала только Вицину и Полевому, проводница приносит чай. Разбуженный ее появлением, Грибов обращается к Демидовой: «Вы, кажется, хотели рассказать что-то о теории относительности. Что же это такое?» Такой сюжетный поворот типичен для миниатюрной комедии, для анекдота. Кажется, реприза закончилась, можно давать титры. Но авторы этого научно-художественного «кентавра» мастерски используют данный поворот, обозначающий окончание игровой части, чтобы довести до логического конца лекцию Демидовой. Что обычно делает преподаватель после окончания лекции? Дает список литературы, которая позволит полнее ознакомиться с темой лекции. В фильме же Грибов задает вопрос спросонья. И ответом ему служат кадры уходящего поезда, на фоне которого появляется титр: «Читайте», а далее идет список научно-популярных книг.

Культурфильм «Проститутка» и научно-художественный кентавр «Что такое теория относительности?» относятся к разным эпохам, это различные жанры, но их объединяет одно — при содействии игрового сюжета донести до зрителя научную информацию. Однако, даже если бы лекцию о вреде проституции в фильме О. Фрелиха читал настоящий ученый, то вряд ли бы это вызвало у зрителя больше доверия к озвученной доктором Бирман информации. Как отмечалось, большинство зрителей восприняли сюжет «Проститутки» как городскую сказку, вымысел, а значит лекция венеролога — тоже выдумка. Еще большая выдумка встреча трех актеров и ученого в купе поезда, и талант авторов

в том, что слова Демидовой, играющей роль ученого, звучат намного правдоподобнее и убедительнее, чем доктора Бирман.

Все дело в мере условности. Психолог и исследователь научно-популярного кино Л. Гурова обращает внимание на иронию в этом фильме.

«Действительно, есть такая опасность, — отмечает она, — что игровая форма фильма о науке переключит мысль зрителя с научного предмета на саму актерскую игру или даже на личность актера. В данном случае это преодолевается тем, что игра ведется “в открытую”, с соответствующим авторским отношением, с долей иронии»⁴.

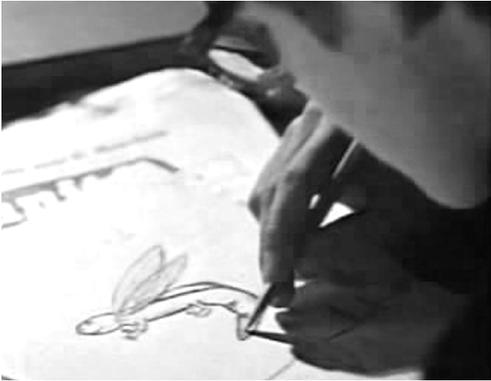
Еще одно отличие «нового игрового» от «старого игрового» в том, что «лекция», которую должен прочитать герой-ученый, органично вплетена в сюжет фильма. Она просто необходима, не будет ее, не будет фильма. И героиня Демидовой просто обязана прочитать лекцию о теории относительности, но не потому, что выступление предусмотрено в ее плане как преподавателя, а из-за того, что ей брошен вызов. Брошен вызов самой сюжетной ситуацией. И Демидова читает лекцию, чтобы доказать скептически настроенным слушателям, что понять теорию относительности может каждый, а не «пять с половиной человека во всем мире», как утверждает ироничный скептик Вицин. Но если вырезать лекцию Бирман из культурфильма «Проститутка», то фабула не нарушится, а сюжет только выиграет, тогда как избавиться игровую новеллу о теории относительности от открытия Эйнштейна просто невозможно. Таким образом, единство научности и художественности достигнуто, «кентавр» родился.

Режиссером и со-сценаристом фильма «Что такое теория относительности?» был С. Райтбург. В последующие годы именно его работы находятся в авангарде «нового игрового». С целью популяризации науки Райтбург использует все доступные средства из арсенала игрового кино — это и мелодрама, и фэнтези, и научная фантастика и даже монодрама.

Часто именно вызов, пари служат Райтбурту той формулой, которая позволяет создать гармоничного «кентавра». Мотив пари прослеживается уже в фильме «Что такое теория относительности?». Это неформальное пари, о правилах которого никто не договаривался, никто этого состязания не объявлял. Но предмет спора очевиден — возможно ли объяснить теорию Эйнштейна любому и за считанные минуты?

Интеллектуальное пари, дискуссия взамен скучной дидактики. Чтобы увлечь зрителя, Райтбург включает его в участника интеллектуальной игры. И каждый новый фильм режиссера — это оригинальный рецепт, который позволяет излечить научно-

⁴ Гурова Л.
Кино о науке. М.:
Знание, 1980. С. 20.



Кадр из научно-популярного фильма «Кто разбудит аксолотля?». Автор сценария и режиссер-постановщик Елена Саканян, Центрнаучфильм, 1981

популярный фильм от древней напасти — навязчивой дидактики. Однако Райтбурт в этом плане не одинок, и другие классики отечественного научно-популярного кино в той или иной степени использовали драматургические элементы из арсенала игрового кино. Так в ленте Е. Саканян «Кто разбудит аксолотля?» (1981), в которой переосмысливается теория эволюции, наряду с реальными учеными присутствуют и актеры, создающие образы тех или иных героев. Среди главных героев — мальчик, который тайно кормит гормонами аксолотля, живущего в аквариуме. Юный исследователь проводит свой эксперимент. Его результат и должен ответить на научный вопрос, заданный в этом фильме.

«Маленькие зверюшки Антони ван Левенгука» — короткометражный научно-популярный фильм (1971), снятый режиссером Е. Осташенко по сценарию Б. Долина — еще один яркий пример научного игрового кино. Будучи, по сути, экранизацией первой части романа Поля Генри де Крюи «Охотники за микробами», фильм рассказывает о поисках и жизненных коллизиях изобретателя микроскопа Антони ван Левенгука.

Итак, мы видим, что новая инкарнация научного игрового кино прошла во второй половине прошлого столетия более чем успешно. Но что ждет кентавра в XXI веке?

Заключение, или Как подковали «кентавра»

Практика подтверждает, что «кентавр» не просто выжил, но и вполне хорошо себя чувствует по сей день. Приведем ряд примеров.

Франко-канадский телевизионный научно-популярный сериал «У истоков человечества» (2002) рассказывает об эволюции человека. Это полностью игровой фильм с острым сюжетом, где актеры играют первобытных людей. Им есть что играть — драматурги постоянно подвергают героев опасностям, испытаниям, ставят их перед трудным выбором.

Научно-популярный сериал производства BBC «Леонардо Да Винчи. Я хочу сделать чудо» (2003). В отличие от предыдущего фильма о великом художнике и ученом, в сериале, помимо игровых сцен, присутствуют и фрагменты интервью со специалистами, и показ экспериментов. Что же касается самих игровых сцен, отражающих наиболее важные события в жизни Леонардо, то это не просто ил-

люстрации. Так, например, когда идет рассказ об изобретении Леонардо новых видов оружия, которые проектировались по заказу правителя Милана Людовико Сфорца, то в сценах общения ученого с заказчиком присутствует и третий персонаж — аббат. В качестве персонажа его присутствие бесполезно в плане введения новой научной информации, но зато необходимо для драматургии фильма, ведь аббат оказывается врагом Леонардо и делает все возможное, чтобы помешать ученому. Так рождается пара антагонист — протагонист.

С каждым годом и в России, и на Западе появляется все больше игровых научно-популярных фильмов. «Кентавров» научились разводить в массовом порядке. Чем же объясняется подобная тенденция? Возможно тем, что с появлением интернета, других средств быстрого доступа к информации познавательная составляющая научно-популярных фильмов все более отходит на второй план. И одной из главных задач современных популяризаторов науки становится цель заинтересовать зрителя той или иной научной проблематикой. Чтобы заинтригованный темой, любознательный зритель начал искать в доступной ему инфосфере ответы на вопросы, которые не получили раскрытия в фильме. Поэтому научный фильм в первую очередь должен быть захватывающим, а создавать подобное драматургическое напряжение способно именно научное игровое кино. ■

ЛИТЕРАТУРА

1. Васильков И. Искусство кинопопуляризации. — М.: Искусство, 1982. — 350 с.
2. Васильков И. О природе драматургии в научно-популярном кино. — М.: ВГИК, 1991. — 74 с.
3. Гинзбург С. Очерки теории кино. — М.: Искусство, 1974. — 264 с.
4. Гурова Л. Кино о науке. — М.: Знание, 1980. — 112 с.
5. Данин Д. А все-таки оно существует! — М.: СК СССР, 1982. — 44 с.
6. Згуриди А. Экран. Наука. Жизнь. — М.: Искусство, 1983. — 166 с.
7. Макки Р. История на миллион долларов. — М.: АНФ, 2012. — 456 с.
8. Нехорошев Л. Драматургия фильма. — М.: ВГИК, 2009. — 344 с.
9. Трояновский В. Метаморфозы научного «игрового». В сборнике Кино и наука: науч.-попул.; Кино. Вып. 4. — М.: Искусство, 1984. — 350 с.

REFERENCES

1. Vasilkov I. *Iskusstvo kinopopulyarizatsii* [Art popularization of cinema]. — M.: Iskusstvo, 1982. — 350 p.
2. Vasilkov I. *O prirode dramaturgii v nauchno-populyarnom kino* [About nature dramaturgy in the scientific and popular cinema]. — M.: VGIK, 1991. — 74 p.
3. Ginzburg S. *Ocherki teorii kino* [Essays on the history of cinema]. — M.: Iskusstvo, 1974. — 264 p.
4. Gurova L. *Kino o nauke* [Movies about science]. — M.: Znaniye, 1980. — 112 p.
5. Danin D. *A vse-taki ono sushchestvuyet!* [And yet it exists!]. — M.: SK SSSR, 1982. — 44 p.
6. Zguridi, A. (1983), *Ekran. Nauka. Zhizn* [Ekran.Nauka. Life]. — M.: Iskusstvo, 1983. — 166 p.
7. McKee, R. *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*. — M.: ANE, 2012. — 456 p.
8. Nekhoroshev L. *Dramaturgiya filma* [The dramaturgy of movie]. — M.: VGIK, 2009. — 344 p.
9. Troyanovsky V. *Metamorfozy nauchnogo «igrovogo»* [Metamorphosis scientific "game"]. *V sbornike Kino i nauka: Nauch.-popul. Kino. Vyp. 4.* — M., 1984. — 350 p.

Evolution of Dramaturgy of Fiction Popular Science Films

Mikhail N. Kolodinskiy

Post-graduate student

UDC 778.5.05:001

ABSTRACT: A popular science film should be intelligible, exciting and effective in transferring of scientific information. This rule is verified over the years.

A fiction popular science film is one of the most effective methods of scientific popularization.

In this article special attention is paid to employing specific dramatic elements of the most popular genres: drama, social drama, comedy in the design of kulturfilms and popular science films.

The author provides valuable information about evolution of fiction popular science films, and its periodization.

The initial stage of this evolution is “kulturfilm”. Many kulturfilms followed the dramatic patterns of social drama. These patterns, making the movie fascinating, reduce the effectiveness of the transfer of scientific information at the same time.

This unfortunate experience is opposed to science fiction film, which the author after the practician and theorist of scientific cinema Daniil Danin, calls “the centaur”.

This “centaur's story” is not only an efficient way of transferring scientific information, sometimes it is the only option to create the intelligible image of some scientific ideas.

The author reviewed the dramatic structure of Semen Raytburt' movies.

Now, in the television era, the use of dramatization has become a cliché in scientific popularization. However, the forms of expression of this dramatic component are often quite primitive. A fiction storyline as in the films of Raytburt now is uncommon. The author of the article proves that the only fiction storyline allows you to create the most effective strategy of popular science narrative.

KEY WORDS: kulturfilm, popular science film, scientific and feature cinema, S. Raytburt, L. Klushantsev, D. Danin, plot, game