



Точки нарушения равновесия в динамике сюжета фильма и их структура

Н.Е. Мариевская

кандидат искусствоведения, доцент

В статье исследуется динамика сюжетного фильма. Выявляются точки нарушения равновесия в сюжете. Показаны место и значение в сюжете побуждающего происшествия, выявлена его структура. Сопоставлены понятия теории нелинейных динамик и теории драматургии. Определено, что драматические ситуации удовлетворяют условиям Пригожина: вероятность, необратимость, возможность появления новых связей. Исследована структура кульминации фильма. Проведен сравнительный анализ динамики классически и неклассически организованного произведения кинематографа.

УДК 791.43.01

АННОТАЦИЯ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

драматургия кино, художественное время, становление, точка взрыва, динамический процесс, нелинейная динамика, побуждающее происшествие, драматическая ситуация

Если сюжет фильма является моделью неравновесного процесса, то в какой момент это равновесие нарушается? Очевидно, это нарушение должно возникать в самом начале фильма, когда определяется конфликт, лежащий в основе сюжета. Тут мы приходим к событию, которое в отечественной теории называется завязкой конфликта, главным событием завязочной части сюжета, в американской — побуждающим происшествием. Важно рассмотреть, что представляет собой, с точки зрения теории нелинейных динамик, так называемое побуждающее происшествие.

Говоря о структуре истории, Р. Макки утверждает: «Структура истории включает в себя пять частей: побуждающее происшествие, или первое важное событие, является основной причиной всего, что следует за ним, и приводит в движение остальные четыре элемента — прогрессию усложнений, кризис, кульминацию и развязку»¹.

Остановимся на понятии «побуждающее происшествие». В примечании переводчика к русскому изданию книги «История на миллион долларов» читаем: «В оригинале используется принятое в международной терминологии понятие «inciting incident»,

¹ Макки Р. История на миллион долларов. Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только / пер. с англ. М.: Альпина нон-фикшн, 2008. С. 187.

которое разными специалистами переводится как «побуждающее происшествие», «провоцирующее событие», «инициирующее событие»².

² Там же.

Понятно, что речь идет о событии, нарушающем равновесие, заданное в экспозиции фильма: «В начале истории жизнь главного героя более или менее сбалансирована. В ней есть успехи и неудачи, взлеты и падения. А у кого их нет? Но герой в той или иной степени управляет тем, что происходит. Затем неожиданно для него, но в любом случае неотвратно, происходит событие, которое коренным образом нарушает равновесие, смещая заряд ценности в отрицательную или положительную сторону»³.

³ Макки Р. История на миллион долларов. Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только / пер. с англ. М.: Альпина нон-фикшн, 2008. С. 195.

Необходимо, чтобы это нарушение носило значительный характер: «Побуждающее происшествие коренным образом нарушает баланс сил в жизни главного героя»⁴. Далее вполне определенно говорится именно о нарушении равновесия в момент наступления побуждающего события: «Так или иначе событие нарушает равновесие в жизни персонажа, пробуждая в нем осознанное и/или подсознательное желание отыскать то, что, по его мнению, восстановит баланс, и отправляет его на поиски объекта его желания, требующие преодоления сил антагонизма (внутренних, личностных, внеличностных). Герой может добиться своего или потерпеть неудачу. Это и есть история в сжатом виде»⁵.

⁴ Там же.

⁵ Там же. С. 202–203.

Структура побуждающего происшествия

Итак, под побуждающим событием понимается особая точка в сюжете, когда линейное течение времени нарушается. Это нарушение носит в масштабе всего фильма глобальный характер. Именно в этот момент задается динамика всего будущего фильма, характер и амплитуда главного художественного конфликта. Как уже говорилось, в отечественной теории драматургии это событие называется завязкой конфликта. Представляется, что это понятие является весьма точным, увязывая точку сюжета с конфликтом как источником динамики фильма.

Масштаб провоцирующего события определяется не яркостью физического действия как такового, а значением вызываемых им дальнейших изменений. К потрясениям в будущем может привести и улыбка ребенка, и нечаянное слово.

Рассмотрим «побуждающее событие» в фильме Тарковского «Зеркало». Для настоящего исследования фильм интересен, прежде всего, потому, что редко рассматривается как динамическая система. Многочисленные исследования делают акцент не столько на выявлении классической «железной» драматургической основы фильма, сколько на статических связях внутри сюжета.

Побуждающим событием в фильме становится реплика в телефонном разговоре главного героя Алексея с матерью: «Мама, если я в чем-то виноват, прости!». В ответ герой слышит долгие телефонные гудки. Признание какой-то еще неведомой зрителю вины отвергнуто, отвергнуто без всяких объяснений. На наших глазах мучительно рвется связь, ощущаемая как неразрывная, связь между матерью и ее сыном. Так, ничтожным в обычной «реальной жизни» событием, задается главный конфликт фильма и его масштаб.

За разрывом интимной человеческой связи проступают черты глобальной катастрофы. Оборвана не только связь Алексея с матерью, но и связь Алексея с сыном Игнатом. Рушится вся вертикаль родственных, кровных отношений: Игнат уже не знает своей бабушки («приходила какая-то»). И за этой катастрофой видится катастрофа вселенского масштаба: разрыв связи времен. Для Тарковского смерти нет: за одним столом и прадеды, и внуки. Поэтому явление предков Игнату дело простое и естественное. Это присутствие всех родных и близких в настоящем перед лицом грядущего подчеркивается звучащими с экрана строками поэта Арсения Тарковского:

*«Живите в доме — и не рухнет дом.
Я вызову любое из столетий,
Войду в него и дом построю в нем.
Вот почему со мною ваши дети
И жены ваши за одним столом,—
А стол один и прадеду и внуку:
Грядущее свершается сейчас,
И, если я приподымаю руку,
Все пять лучей останутся у вас.
Я каждый день минувшего, как крепью,
Ключицами своими подпирал,
Измерил время землемерной цепью
И сквозь него прошел, как сквозь Урал»⁶.*

1965

⁶ Тарковский А. Благоденственный свет. М.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2012. С. 236.

Метафизически Дом стоит и крепится живой связью между близкими. Созданное Тарковским побуждающее событие (отказ матери от примирения) становится не просто обрывом родственной связи, а источником катастрофы всеобщего порядка. Отсюда появляющиеся в картине визуальные образы гибели дома: пылающий под дождем дом соседей, образы обрушения рождают кадры медленного и неотвратимого падения кусков



«Зеркало»
(реж. А. Тарковский,
1974)

штукатурки. Именно это замедление создает ощущение вселенской гибели. Тем более, что происходит это в сцене, идущей встык с эпизодом убийства матери петуха, которая отчетливо читается как сцена гибели души, совершенная, чтобы сохранить душу сына незапятнанной убийством.

Нарушение равновесия, обрыв родственной связи, начало катастрофы, которую стремится предотвратить Алексей, герой «Зеркала». Этот обрыв сулит гибель. Вертикаль разрушена. Мир гибнет. Поэтому совершенно не случайно в фильме, наполненном предчувствиями, появляется взрыв. Настоящий ядерный взрыв, вклеенный из хроники, — образ гибели тотальной, всеобщей, образ необратимого разрушения, утраты будущего.

Мгновенно обозначившийся разлад с матерью формирует цель героя — восстановление однажды оборванной связи. В финале картины старая мать ведет за руку героя, вновь ставшего маленьким мальчиком. Так осуществляется не только цель, но и тайное, скрытое желание Алексея восстановить с матерью те отношения, которые были в детстве (и тайное желание матери вновь видеть своего сына ребенком, чтобы беречь и защищать его). Чтобы связать разорвавшуюся цепь времен, герою необходимо умереть. Картина оканчивается сумрачным криком одинокой птицы.

Побуждающее событие, как видим, обладает особой структурой. Это та точка в сюжете, в которой предполагается множество вариантов связи настоящего и будущего. Отсюда непреодолимое желание увидеть, чем все это закончится. Вечный зрительский вопрос: «Что же дальше?! Что же дальше?!». Если драматург правильно сформировал побуждающее событие, то он выиграл, зритель волюн или неволюн уже с ним.

Важнейшим свойством этой точки является необратимость. Далее герой может идти только вперед. Это свойство побуждающего события специально подчеркивает американский драматург Скипп Пресс в своей популярной книге для начинающих «Как пишут и продают сценарии в США». «Определите место завязки сюжетной интриги. Вам необходимо провоцирующее со-

«Зеркало»
(реж. А. Тарковский,
1974)



⁷ Пресс С. Как пишут и продают сценарии в США для видео, кино и телевидения: пер. с англ. / М.: Изд-во ТРИУМФ, 2004. С. 209.

бытие, после которого герой не может повернуть назад. Если у вас группа главных действующих лиц, провоцирующее событие бесповоротно вводит их в основное действие»⁷.

Вторым свойством этой точки является то, что будущее из нее видится открытым. Его невозможно предсказать. Побуждающее событие строится таким образом, чтобы разнообразные связи, возникающие в будущем, были уже заложены в нем, как в зерне заложено строение колоса. Это свойство события кинодраматург и педагог Н.Н. Фигуровский называл судьбоносностью. Так происходит только в тех случаях, когда создатель фильма ясно представляет ценностные полюса художественного конфликта фильма. Приведем еще пример. В фильме режиссера Сергея Бондарчука «Судьба человека» в словах главного героя фильма, сказанных случайному собеседнику на переправе: «За что ты меня, жизнь, так искалечила?», — обозначен главный конфликт фильма. Конфликт человека с судьбой. Дыхание рока, космический масштаб происходящего ощущается в картине очень остро. Мы смотрим на героя, на войну откуда-то сверху, откуда не может смотреть человек, а только, может быть, смотрели беспристрастные боги. Это достигается выбором верхних точек съемки, особой динамикой художественного пространства.

На первый взгляд герой фильма — это человек, который проиграл в схватке с судьбой. Судьба победила и отняла у него все: «Видали вы когда-нибудь глаза, словно присыпанные пеплом, наполненные такой неизбывной смертной тоской, что в них трудно смотреть? Вот такие глаза были у моего случайного собеседника»⁸. Так описывает своего героя Шолохов в рассказе, ставшем основой сценария фильма. Судьба лишила героя дома, близких, надежды на будущее, разорвала все человеческие связи. Герой не может принять случившегося. Сформирован конфликт, требующий разрешения. Равновесие нарушено. Чем может ответить герой судьбе, власть которой неумолима?

Этот главный вопрос разрешается в кульминации картины, когда герой решает подобрать на улице беспризорного Ванюшку, пятилетнего мальчонку-сироту. Судьба, искалечив жизнь человека, не может отнять у него главного: способности любить и сострадать. Формируя завязку фильма, автор задает полюсы конфликта: с одной стороны неумолимое всеисиле Судьбы, с другой — живое человеческое сердце.

В реальной жизни смысл происходящего открывается, когда некий процесс уже завершен. Смысл прожитой человеком жизни открывается (или не открывается), когда жизнь уже оборвалась. Поэтому понятна грустная ирония Пазолини: «Умереть совер-

⁸ Советский рассказ. Т. 2. / Библиотека всемирной литературы. Серия третья Т. 182. — М.: Художественная литература, 1975. С. 70.

шенно необходимо. Пока мы живы, нам недостает смысла, и язык нашей жизни (с помощью которого мы выражаем себя и потоку придаем ему столь большое значение) непереволим: это хаос возможностей, это непрекращающийся поиск связей и смыслов без продолжающихся решений. Смерть молниеносно монтирует нашу жизнь, она отбирает самые важные ее моменты (на которые больше не могут повлиять никакие новые, противоречащие или не соответствующие им поступки) и выстраивает их в некую последовательность, превращая наше продолжающееся, изменчивое и неясное, а значит, и не поддающееся никакому описанию настоящее в завершенное, устойчивое, ясное и, значит, вполне описуемое языковыми средствами прошедшее. Жизнь может выразить нас только благодаря смерти»⁹.

⁹ Pasolini P. Op. cit' P. 241.

В отличие от естественных систем, в художественном произведении характер новых связей должен быть изначально понятен автору. Ясно, что это возможно лишь в самых общих, принципиальных чертах, таких, как сам характер причинности. Конкретные альтернативы развития будущего после провоцирующего события окончательно выявляются лишь по мере разработки сюжета. Вот почему именно это место в сценарии переписывается столько раз, сколько не переписывается ни одно другое.

Побуждающее событие (завязка конфликта) имеет структуру, описанную теорией нелинейных динамик (вероятность, необратимость, возможность образования новых связей). По Ю. Лотману, эта точка называется точкой взрыва. Завязка — это точка настоящего, взрыв, вспышка еще не развернувшегося смыслового пространства. Можно утверждать, что момент завязки главного конфликта фильма есть момент нарушения линейности протекания процесса. Это момент, «когда главный герой выходит за пределы побуждающего происшествия, он вступает в мир, где правит закон конфликта. Этот закон гласит: в истории движение происходит только через конфликт»¹⁰.

¹⁰ Макки Р. История на миллион долларов. Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только: пер. с англ. М.: Альпина нон-фикшн, 2008. С. 216.

Итак, первый и обязательный момент нарушения линейного течения времени в сюжетном тексте есть момент завязки конфликта.

Структура кульминации фильма

Кроме момента завязки конфликта, в котором задается динамика фильма, важно указать другую обязательную точку нелинейности сюжета — момент кульминации фильма. Ее значение трудно переоценить: «Несомненно, сложнее всего создавать кульминацию последнего акта: это душа рассказа. Если она “не работает”, не будет “работать” и вся история»¹¹. Для правильно-

¹¹ Там же. С. 212.

го формирования структуры кульминации важно понимать ее именно как момент взрыва, когда герой получает возможность сделать выбор из множества альтернатив, определив будущее. Из наших рассуждений следует важный вывод: кульминация конфликта — точка нарушения линейного течения времени.

Нам удалось выявить две обязательные точки взрыва в любом сценарии. Существуют ли другие подобные точки, и какое значения они имеют для формирования структуры фильма? Для ответа на этот вопрос необходимо исследовать особенности драматургии сцены.

Само слово «сценарий» отражает то обстоятельство, что он представляет собой цепочку сцен. О драматургии сцены читаем следующее: «Сцена — это история в миниатюре, или обусловленное конфликтом и связанное единством времени и места действие, которое способствует изменению важных для персонажа жизненных обстоятельств. Теоретически продолжительность сцены и количество мест съемок не ограничены. Сцена может быть предельно мала. В правильном контексте единственный кадр, где рука переворачивает игральную карту, может выразить колоссальное изменение. И наоборот, десять минут показа десятков позиций поля боевых действий произведут гораздо меньший эффект. Вне зависимости от частоты смены декораций и отведенного ей экранного времени сцену объединяют желание, действие, конфликт и изменение»¹².

Динамика сцены повторяет динамику истории в целом: каждая значимая сцена содержит точку взрыва, точку необратимости. Сцена нужна и важна лишь тогда, когда она ведет к существенному изменению конфликта. В обзоре американских учебников по драматургии кино, составленном А. Червинским, читаем: «Драматургия — это искусство создавать критические ситуации. Поэтому и начинать ваш сценарий надо критической ситуацией». Создание критических ситуаций, ситуаций, нарушающих линейную динамику, есть рабочий инструмент драматурга. Это обстоятельство отражено в том, что теория ищет эти инвариантные ситуации, которыми можно воспользоваться при формировании сюжета любой истории.

Укажем на тридцать шесть драматических ситуаций (Les 36 situations dramatiques), описанных Жоржем Польти. Список этот хорошо известен любому драматургу и выглядит таким образом¹³: 1) мольба; 2) спасение; 3) месть, преследующая преступление; 4) месть близкому за близкого; 5) затравленный; 6) внезапное несчастье; 7) жертва кого-нибудь; 8) бунт; 9) отважная попытка; 10) похищение; 11) загадка; 12) достижение; 13) не-

¹² Макки Р. История на миллион долларов. Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только: пер. с англ. М.: Альпина нон-фикшн, 2008. С. 239.

¹³ Туркин В.К. Драматургия кино. М.: ВГИК, 2007. С. 98–107.

ненависть между близкими; 14) соперничество между близкими; 15) адюльтер, сопровождающийся убийством; 16) безумие; 17) фатальная неосторожность; 18) невольное кровосмешение; 19) невольное убийство близкого; 20) самопожертвование во имя идеала; 21) самопожертвование ради близких; 22) жертва безмерной радости; 23) жертва близким во имя долга; 24) соперничество неравных; 25) адюльтер; 26) преступление любви; 27) бесчестие любимого существа; 28) любовь, встречающая препятствия; 29) любовь к врагу; 30) честолюбие; 31) борьба против бога; 32) неосновательная ревность; 33) судебная ошибка; 34) угрызения совести; 35) вновь найденный; 36) потеря близких.

Измышление новых ситуаций стало чем-то вроде игры, интеллектуальной забавы сценаристов, впрочем совершенно бесполезной для формирования сюжета. В представленном списке обращает на себя внимание то, что сами названия ситуаций фиксируют статичное состояние, обозначаемое существительным. Чтобы уяснить себе суть драматической ситуации, важно понять ее структуру.

Герой, оказавшийся в драматической ситуации, ставится в положение, когда он вынужден действовать, вынужден принимать решение. Так ситуация, получившая название «мольба», предполагает как минимум два исхода: тот, кого умоляют, может оказаться неумолимым, а может, напротив, снизить к слезам умоляющего. Таким образом, задается два равновероятных исхода. Потому что во власти сценариста разрешить исход ситуации через случайность (возможность, о которой не подозревал зритель). Это замечание справедливо относительно любой драматической ситуации, по сути являющейся точкой активного роста сюжета.

Каскад особых точек в структуре фильма

Вопрос о количестве, взаимном расположении таких особых драматических точек, и, следовательно, ритмической организации сюжета требует специального рассмотрения. Он не может быть решен вне понимания тех динамических процессов, моделью которых является сюжет. Сюжет подлежит рассмотрению как система особых точек, точек взрыва. В тексте Поэтики у Аристотеля читаем: «Трагедия есть подражание не людям, но действию и жизни, счастью и злосчастью, а счастье и злосчастье заключается в действии <...>»¹⁴.

В рассуждении философа речь идет не просто о сюжете как модели действия, но о сюжете, как модели самой жизни с ее сложными колебаниями от счастья к злосчастью и от злосчастья снова к полноте бытия. Томас Манн пишет: «Жизнь — это

¹⁴ Аристотель. Поэтика. Риторика / пер. с др.—греч. В. Апелльбота, П. Платоновой. СПб.: Издательский дом «Азбука-Классика», 2008. С. 31.

¹⁵ Манн Т.
Аристократия духа.
Сборник очерков
статей и эссе.
М.: Культурная
революция, 2009.
С. 69.

осуществление, реализация в любом смысле, но потому-то она и фантастична <...>¹⁵. Для Томаса Манна жизнь есть процесс становления, процесс, предполагающий включение участков неустойчивого равновесия.

Человеческая жизнь, наполненная страстями, любовью, ненавистью, ожиданием, характеризуется крайней неустойчивостью. Как чередование особых точек может быть понята и любовь: «Любовь — это комбинация различных эмоций, непрерывное чередование неустойчивостей. В термодинамике открытых и неравномерных систем, к которым относятся и социально-психологические системы, неустойчивость выступает причиной, моментом развития. Можно сказать, что заряд неустойчивости в столь бурно протекающем чувстве любви таков, что приводит к зарождению новой жизни. Чувства людей как неустойчивости играют в социальных системах роль стимулов к развитию, подобно тому, как революции в социально-экономических системах (бифуркации соответствующего фазового портрета) являются причинами смены экономического базиса»¹⁶.

Описание любви, данное физиком, вызывает улыбку. И все-таки трудно возражать: любовь, сама жизнь есть каскад неустойчивостей. Это обстоятельство отражает сам язык: «Из огня да в полымя».

Непредсказуемость, неустойчивость может носить многоступенчатый характер, реализоваться как каскад взрывов. Эта ситуация описана Лотманом, проецировавшим модели И. Пригожина на процессы в культуре: «Взрыв может реализоваться и как цепь последовательных, сменяющих друг друга взрывов, придающих динамической кривой многоступенчатую непредсказуемость»¹⁷. Это соображение имеет конструктивное значение для создания сюжета фильма, его сюжет может представлять собой целый каскад особых точек. То есть, не только побуждающее событие и кульминация имеют структуру взрыва, можно выделить цепочку, каскад особых состояний, отвечающих условиям Пригожина.

Примером такого строения сюжета является фильм братьев Коэнов «Человек, которого не было». В финале картины главный герой Эд Крэйн говорит: «Лабиринт — это форма жизни». Фильм строится как модель лабиринта, однако, это модель динамическая, движение задается от одной точки взрыва к другой. Действие происходит в маленьком городке Санта-Роза в Калифорнии, населенном обывателями, чье представление о благе исчерпывается собственным маленьким бизнесом, домом с лужайкой и электрическим измельчителем мусора в мойке. Здесь случайность — счастье, подарок. Для бухгалтера галантерейного

¹⁶ Милованов В.
Неравномерные
социально-
экономические
системы: синергетика
и самоорганизация.
М.: Едиториал УРСС,
2001, С. 59.

¹⁷ Лотман Ю.
Семiosфера. СПб.:
«Искусство-СПб»,
2001. С. 106.

магазина Доррис, жены Эда, жизнь — награда, а бинго — часть награды. Выигрыш вызывает у нее не просто радость, а ликование. Азарт и непредсказуемость возникают только в игре в бинго по вторникам.

Фильм начинается закадровым текстом, в котором Эд Крэйн представляет себя: «Я работаю в парикмахерской, но я не парикмахер». Задается неустойчивая ситуация, когда герой вынужден или смириться со своей участью и стать парикмахером, или что-то изменить. В парикмахерской появляется странный человек в парике — бизнесмен Толивер. Он соблазняет Крэйна идеей открыть химчистку. Эд решает на поступок и далее попадает в лабиринт, когда будущее оказывается непредсказуемым. Он пишет анонимное письмо любовнику своей жены Большому Дэйву с угрозой разоблачить их связь.

С этого момента будущее приходит к Эду не таким, каким он его ждет. После случайного убийства Дейва он ожидает ареста. Его могут и не арестовать. Так рассуждает Эд, так рассуждает зритель. Но авторы фильма нарушают привычную логику бинарных оппозиций и вбрасывают новый вариант. К нему в парикмахерскую действительно приходят копы — с дурной вестью: его жена Доррис арестована по подозрению в убийстве. Тут видна механика создания лабиринта, плодотворная для построения сюжета. Коэны строят логику мира, в котором «смысл в фактах, а факты не имеют смысла».

Отдаленные последствия первого шага невозможно логически вывести из исходной ситуации, но они впечатляют: Доррис повесится в тюрьме накануне суда. Будет убит Толивер, разорится простодушный болтун Фрэнки, сводный брат Крэйна и владелец парикмахерской. Сам Эд Крэйн будет арестован за убийство Толивера, к которому он не имел никакого отношения, и казнен на электрическом стуле. Он перестанет быть парикмахером. Напротив, перед казнью бесстрастный тюремный служащий тщательнее бреет ему ногу — цель персонажа достигнута. Смерть — выход из лабиринта.

В фильме, по сути, создается модель динамического хаоса, когда действие стремительно летит от одной точки взрыва к другой. Это яркий пример того, как «искусство расширяет пространство непредсказуемого — пространство информации — и одновременно создает условный мир, экспериментирующий с этим пространством и провозглашающий торжество над ним»¹⁸. Перед нами сюжет, построенный как каскад особых точек, удовлетворяющих условиям Пригожина: вероятность, непредсказуемость, возможность образования новых связей.

¹⁸ Лотман Ю. Семiosфера. СПб.: Искусство-СПб, 2001. С. 108.

Работа с точками взрыва требует от сценариста виртуозного владения мастерством. Однако именно каскадное построение создает мощную динамику, целиком увлекающую зрителя в поток фильма. Сложные жизненные процессы, как видим, требуют сложной сценарной техники. Для того, чтобы построить сюжет фильма, необходимо освоить моделирование ситуаций с множеством равновероятных исходов, овладеть навыком моделирования перехода от хаоса к новому состоянию.

Нон-классическое построение сюжета представляет собой движение по ветвям времени. Для моделирования динамического процесса недостаточно просто задать варианты ветвления, нужно понимать, как происходит выбор того или иного пути из равновероятных. Очевидно, выбор может осуществляться героем, зрителем или через случайность.

Интерактивный выбор предполагает вмешательство зрителя и хорошо известен по компьютерным играм, например, квестам. Важно отметить, что техника работы драматурга при создании игр принципиально не отличается от техники создания сюжета кинематографического произведения. Вполне вероятно, что в будущем включение интерактивных процессов станет актуальным для многих видов аудиовизуальных искусств.

Ситуация, когда переход из настоящего в будущее осуществляется через выбор героя, исследована в теории драматургии применительно к классическому построению сюжета. В моменты взрыва система чрезвычайно чувствительна к малым изменениям. Флуктуации ведут к необратимым последствиям для будущего. Это означает, что даже незначительный поступок героя приобретает в такие мгновения огромное значение, вызывая изменение глобального характера.

Классическая драматургия владеет техникой работы со случайностью. Так, переход из настоящего в будущее может быть структурирован азартной игрой. Исходов ситуации может быть столько, сколько имеет сама игра. Так при бросании пары двусторонних фишек — шесть вариантов. Бинарные оппозиции возникают в ситуации пари, в играх «на интерес», игре в рулетку.

Игра структурирует завязку фильма Джеймса Камерона «Титаник». Юный художник выигрывает билет на пароход в карты, решая свою судьбу. Этот прием настолько эффективно вовлекает зрителя в происходящее, что его часто используют, чтобы исправить ошибки драматургии и хоть как-то оживить действие. Карточной игрой структурируется значительная часть фильма «Гранд Отель». Но здесь через отношение к выигрышу и проигрышу раскрываются характеры героев. Исход игры может

спасти или погубить репутацию, и даже жизнь человека. Эффективность приема определяется тем, что именно в азартных играх непредсказуемость событий проявляется со всей очевидностью.

Исследования сложных динамик вызвали интерес к самой природе случайности. Момент взрыва создает непредсказуемую ситуацию, являясь точкой резкого возрастания информативности всей системы. Развитие перескакивает здесь на совершенно новый, непредсказуемый и более сложный путь. Доминирующим элементом, который возникает в итоге взрыва и определяет будущее движение, может стать любой элемент из системы или даже элемент из другой системы, втянутый взрывом в переплетение возможностей будущего движения. Только в том случае, когда система ведет себя достаточно случайным образом, в ее описании возникает различие между прошлым и будущим и, следовательно, необратимость. Это положение нелинейной динамики совсем неочевидно и представляет некоторую сложность для понимания. П. Флоренский считает случайность признаком безвременности процесса: «В качестве наиболее яркого учения о безвременности мира, т. е. отрицания процесса как такового, следует назвать дарвинизм: тут жизнь рода, самого по себе, представляется абсолютно независимой от времени и рода — не имеющим никакой истории, ибо всякое изменение происходит силою внешнего толчка, не связанного с жизнью рода и потому случайного, т. е. могущего быть или не быть»¹⁹.

В книге «Случайность и хаос» Д. Рюэль приводит замечание Пуанкаре, которое носит фундаментальный характер и проливает свет на природу случайности: «Очень маленькая причина, которая от нас ускользает, определяет значительное следствие, которое мы не можем проигнорировать, и тогда мы говорим, что это следствие вызвано случайностью»²⁰.

Интерес к случайности и новое понимание ее роли в динамике становления находит отражение в искусстве. В 60-х годах прошлого века американский писатель-фантаст Рэй Бредбери в рассказе «И грянул гром» создает модель динамического хаоса, раскрывающую роль случайности. Он моделирует систему, чувствительную к начальным данным, то есть такую, в которой малое отклонение в настоящем дает непредсказуемые последствия в будущем. Гибель бабочки ведет к лавинообразному нарастанию изменений в системе.

Приведем характерный эпизод из кинокартины Рона Ховарда «Игры разума». Обед в честь стипендиатов Принстонского университета. Молодой многообещающий математик Джон Нэш рассматривает солнечный блик, упавший на грань стакана. Он

¹⁹ Флоренский П. Анализ пространственности и времени в художественно-изобразительных произведениях. М.: Издательская группа «Прогресс», 1993. С. 203.

²⁰ Рюэль Д. Случайность и Хаос. Ижевск: НИЦ «Регулярная и хаотическая динамика», 2001. С. 50.

поворачивает стакан, блик скользит по блюду с кружками лимона, преломляется гранями кувшина с водой. Прихотливый узор света замирает на галстуке студента, одноклассника Джона Нэша. И происходит чудо — световой узор совпадает с узором на галстуке: кружки лимона и полосы. Нэш убежден, что стал очевидцем не случайности, а вдруг обнаружившейся закономерности: «Безвкусице вашего галстука должно быть математическое объяснение». В мире Нэша нет места случайности.

В фильме Кознов «Человек, которого не было» игра в бинго воспринимается Доррис как подарок, как выигрыш, как счастье. Такая механическая случайность, подаренная игрой, не проклятие, а благо.

В ироничной полемике со знаменитым утверждением Альберта Эйнштейна «Бог не играет в кости!» развиваются события в комедии американского режиссера Кевина Смита «Догма». Бог

в кинокартине, действительно, не играет в кости. Он покидает небеса, чтобы в человеческом облике проводить время в зале игровых автоматов. Выигрыш он раздаст бедным детям. Его бонус — случайность. В фильме Фолькера Шлэндорфа «Озарение» нелепая случайность, неосторожный взмах у жаровни, разрешает неотвратимый конфликт между чернокожим парнем и скинхедами.



«Озарение»
(реж. Фолькер
Шлэндорф, 2002)

Тема случайности и неопределенности составляет ядро фильма Роберта Земекиса «Форрест Гамп». «Жизнь — это коробка конфет. И никогда не знаешь, которая из них тебе достанется», — вот мудрость, унаследованная Форрестом от матери. Мир героя опасен и непредсказуем, и он, слабый, больной ребенок, уязвим. Спасая Форреста от преследования жестоких мальчишек, его подруга, маленькая девочка, задает ему беспроигрышную стратегию поведения: «Что бы ни случилось — беги!». Форрест на всю жизнь усвоит простую стратегию жизненного поведения: «Что бы ни случилось — беги», «Что бы ни случилось — смотри на шарик». Его поведение в экстремальных ситуациях автоматическое, лишённое выбора. Но за внешним механизмом стоит иной — внутренний. В нем заключен мощный этический посыл. Урок детства усвоен Форрестом полнее и глубже, чем представляется. Его поведение лишено рефлексии и колебаний: «Что бы ни случилось — спасай» — вот что вынесет для себя Форрест из детства.

Совершенно иная философия стоит за капитаном Денбаром, боевым товарищем нашего героя. Его мир дышит древней темой



«Форрест Гамп»
(реж. Роберт Земекис,
1994)

судьбы: «У меня есть судьба, и я должен ее исполнить». Капитан Денбар убежден, что должен погибнуть на поле брани. Его судьба — судьба героя. Стратегия непреклонного и простодушного Форреста изменяет мир капитана Денбара. Он не пал смертью храбрых — капитан получил в подарок жизнь, с которой без помощи своего друга Форреста уже не может справиться.

Особые точки в структуре классического и нон-классического произведения

В реальности, в момент взрыва из множества равновероятных вариантов осуществляется всего один. Классический сюжет строится именно так. Неопределенность будущего в точке взрыва разрешается единственным способом. Остальные варианты остаются как бы в виртуальном поле сюжета.

Искусство обладает уникальной возможностью показать все будущие времена реализовавшимися. Нон-классическое искусство реализует именно эту возможность. Ю. Лотман: «Искусство воссоздает принципиально новый уровень действительности, который отличается от нее резким увеличением свободы. Свобода привносится в те сферы, которые в реальности ею не располагают»²¹. В классически построенном сюжетном тексте особые точки располагаются одна за другой, последовательно. Альтернативы существуют в виртуальном пространстве истории.

В нон-классическом произведении может быть реализован весь веер возможностей перехода от одного состояния системы в другое. Описание произведения, устроенного по такому принципу, находим в рассказе Борхеса «Сад расходящихся тропок». Это роман, созданный воображением Цюй Пэна: «Недоконченный, но и не искаженный образ мира, каким его видел Цюй Пэн. В отличие от Ньютона и Шопенгауэра ваш предок не верил в единое, абсолютное время. Он верил в бесчисленность временных рядов, в растущую, головокружительную сеть расходящихся, сходящихся и параллельных времен. И эта канва времен, которые сближаются, ветвятся, перекрещиваются или век за веком так и не соприкасаются, заключает в себе все мыслимые возможности. В большинстве этих времен мы с вами не существуем; в каких-то существуете вы, а я — нет; в других есть я, но нет вас; в иных существуем мы оба. В одном из них, когда счастливый случай выпал мне, вы явились в мой дом; в другом — вы, проходя по саду,

²¹ Цит. по кн.
В. Шкловский.
Повести в прозе.
Т. 2. М., 1966. С. 192.

²² Борхес Х.Л. Сад расходящихся тропок: в сб. Вымышленные истории. М.: Амфора, 1999. С. 122.

нашли меня мертвым; в третьем — я произношу эти же слова, но сам я — мираж, призрак»²².

Элементы подобной структуры обнаруживаются в фильме Тома Тыквера «Беги, Лола, беги!». Особые точки расположены не по прямой, а по ветвям дерева. Простейший вариант ветвления реализован и в фильме Питера Хоуэтта «Осторожно! Двери закрываются». Точка ветвления — это момент, когда героиня пытается успеть запрыгнуть в вагон метро. Здесь задаются всего две возможности развития событий: героиня может уехать в этом поезде. Или опоздать. Осуществляются обе возможности. И только. Дальше два линейных сюжета, пересекаясь, образуют единое повествование. Новые ветвления не возникают.



«Беги, Лола, беги!»
(реж. Том Тыквер,
1998)

Нон-классическая структура предполагает не только проработку ветвей (вариантов исхода драматической ситуации), но и точное понимание механизма перехода из одного состояния системы в другое. Классический и нон-классический сюжеты предполагают включение точек взрыва, удовлетворяющих условиям Пригожина, однако из этих двух видов сюжета они образуют различную конфигурацию. Во втором случае за счет одновременной реализации различных исходов из критической ситуации образуются структуры, которые можно сравнить с сетью, лабиринтом, ризомой. Создание подобных структур требует от драматурга освоения не только более высокой размерности системы, но и принципиально иного ощущения свободы, осмысления роли причинности и случайности в создаваемой им системе.

Таким образом, древняя идея кайроса, особого мгновения, когда определяется будущее, когда нарушается линейный ход времени, является фундаментальной в теории драматургии. Особые точки, точки взрыва, необходимо входят как в классическую структуру, называемую сюжетом, так и в нон-классическую, являющуюся основой аудиовизуальных процессов в широком смысле, в том отношении, в каком они связаны с необратимостью и возникновением нового. ■

ЛИТЕРАТУРА

1. Аристотель. *Поэтика. Риторика* / пер. с др.-греч. В. Апфельрота, П. Платоновой. — СПб.: Азбука-Классика, 2008. — 352 с.
2. Лотман Ю.М. *Семiosфера [Semiosphere]*. — СПб.: Искусство-СПб, 2001. — 704 с.

3. Макки Р. История на миллион долларов. Мастер класс для сценаристов, писателей и не только: пер с англ. — М.: Альпина нон-фикшн, 2008. — 456 с.
4. Пресс С. Как пишут и продают сценарии в США для видео, кино и телевидения: пер. с англ. — М.: Изд-во ТРИУМФ, 2004. — 400 с.
5. Туркин В.К. Драматургия кино. — М.: ВГИК, 2007. — 320 с.
6. Флоренский П. Анализ пространственности и времени в художественно-изобразительных произведениях. — М.: Издательская группа «Прогресс», 1993. — 326 с.

REFERENCES

1. Aristotel'. Pojetika. Ritorika [Poetics. Rhetoric]: per. s dr.-grech. V Appel'rota. P. Platonovoj. — SPb.: Azbuka-Klassika, 2008. — 352 p.
2. Lotman Ju.M. Semiosfera [Semiosphere]. — S.-Peterburg: Iskusstvo-SPb, 2001. — 704 p.
3. Makki R. Istorija na million dollarov. Master klass dlja scenaristov, pisatelej i ne tol'ko [Story, Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting. Master class for screenwriters, writers, and not only]: per s angl. — М.: Al'pina non-fikshn. 2008. — 456 p.
4. Press S. Kak pishut i prodajut scenarii v SShA dlja video, kino i tevidenija. [How to write and sell scripts in the U.S. for video, film and television]: per. s angl. — М.: Izd-vo TRIUMF, 2004. — 400 p.
5. Turkin V.K. Dramaturgija kino. [Drama movie]. — М.: VGIK, 2007. — 320 p.
6. Florenskij P. Analiz prostranstvennosti i vremeni v hudozhestvenno-izobrazitel'nyh proizvedenijah. [Analysis of the spatial and time in art-graphic works]. — М.: Izdatel'skaja gruppa «Progress», 1993. — 326 p.

Научно-практическая конференция

«АНИМАЦИЯ КАК ФЕНОМЕН КУЛЬТУРЫ. СОВРЕМЕННАЯ АНИМАЦИЯ: ТЕОРИЯ, МЕТОДОЛОГИЯ, ПРАКТИКА»

14–16 октября 2014 года ВГИК при поддержке Министерства культуры РФ и в соответствии с федеральной целевой программой «Культура России (2012–2018г.г.)» проводит научно-практическую конференцию «Анимация как феномен культуры. Современная анимация: теория, методология, практика».

Пленарные заседания конференции будут посвящены вопросам истории анимации, современного фильмопроизводства и обучения, теоретическим и методическим вопросам режиссуры мультимедиа. В рамках конференции планируется проведение круглых столов, мастер-классов, лекций, показ фильмов студентов факультета анимации и мультимедиа. В конференции примут участие продюсеры и директора анимационных студий: «Крисмас филмз», «Анимафильм», «Мастер фильм» и другие.

Points of Disequilibrium in Narrative Dynamics and Their Structure

Natalya Marievskaja

PhD (Art)

UDC 791.43.01

ABSTRACT: Comparison of non-linear dynamics theory notions and theory of dramaturgy is drawn in the present article. For this purpose film plot is orderly considered as a dynamic process model.

It has been shown, that any narrative film possesses dynamics of unbalanced process, i.e. complies Prygozhin's conditions, such as probability, irreversibility, possibility for new ties appearing. They are necessarily inherent in classical and non-classical narrative films.

In particular, motivating events concluding the first act of the script and the turning point fulfill these conditions.

The plots constructed as cascades of bifurcation points, possess the most complicated and the most interesting dynamics.

Comparative analysis of dynamics in classical and non-classical films is delivered in the article.

Both classical and non-classical narration assume explosion points, answering Prygozhin's conditions, though the points in question form different configurations in them. In the latter case due to simultaneous realisation of outgoing from a critical situation the structures emerge which can be compared with a net, labyrinth, rhizome.

As a result of this research the conclusion is drawn, that the ancient idea of *kairos* (a specific moment) when future is determined, when linear current of time is broken, proves to be fundamental for theory of dramaturgy.

KEY WORDS: cinema dramaturgy, artistic time continuum, formation, point of explosion, dynamic process, non-linear dynamics, motivating event, tableau vivant.