



Структура лабиринта: сложность сюжетного построения как проблема теории драматургии

А.И. Касмынин

DOI: <https://doi.org/10.17816/VGIK70794>

УДК 778.5.04.072: 8.011

АННОТАЦИЯ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

лабиринт,
сюжет,
структура,
кинематографическое
произведение,
художественное
пространство
фильма

Формирование драматургической основы кинопроизведения происходит с учетом возможности зрителя воспринять те или иные художественные формы, при этом кинодраматург ищет форму, наиболее полно выражающую содержание. Таким образом, автор сценария балансирует между привычным и неожиданным, простым (в иных случаях шаблонным) и сложным. Введение в структуру такой пространственной модели, как лабиринт, видимо, связано с рисками нарушения этого хрупкого равновесия. В статье ставится проблема соответствия сложно организованного пространства фильма его содержанию, художественному конфликту.

В практике киноискусства есть неявная проблема: необходимость и глубокая потребность автора говорить о сложных явлениях и проблемах, но при этом ориентироваться на формы выражения, известные и привычные зрителю. Возникает вопрос: всегда ли сложность построения драматургии вызывает сложности восприятия и отторжение у зрителя?

Фильм Кристофера Нолана «Memento» (2000) содержит, к примеру, признаки усложненной драматургии. В нем используются приемы нелинейного повествования и ненадежного рассказчика, тем не менее, картина снискала широкую известность, четырежды окупилась в прокате, получила высокие рейтинги на сайтах-агрегаторах и стала первым успешным проектом этого режиссера у широкой аудитории. Особенности репрезентации сюжета, безусловно, требовали от зрителя повышенной концентрации внимания, и их можно отнести к контркоммуникативным стратегиям построения повествования. Автор сознательно требовал когнитивных усилий со стороны зрителя.

Непредсказуемость и контркоммуникативность позитивно сказываются на драматургии, когда по ним можно проследить систему, гарантирующую, что погружение в драматургический

материал не окажется полностью лишенным смысла. При этом контекстом, в который могут быть вписаны различные способы взаимодействия со сложностью сюжетопостроения, является структура лабиринта в сюжете фильма.

В XX веке применялось обращение к лабиринту как модели, по которой строится повествование в итальянских неоавангардных романах. Античный и маньеристический лабиринты (по У. Эко) выступают как модель мира, сознания и текста, которые наделяются двойственными смыслами: они являются знаком запутанности и потерянности, но одновременно соотносятся с поиском выхода из хаоса и с юнгианской индивидуацией¹. К.Г. Юнг рассуждал так: «...патологический момент заключается <...> в диссоциации сознания, которое уже не способно господствовать над бессознательным. Во всех случаях раскола встает необходимость интеграции бессознательного в сознание. Речь идет о синтетическом процессе, называемом мною “процесс индивидуации”»².

Сложность процесса индивидуации, описанного Юнгом, сопоставима со сложным поиском киноперсонажа, который извилистым, непрямым, лабиринтоподобным путем идет к истине, к себе. Лабиринт — это модель сюжетной структуры движения персонажа от одной ситуации к другой. Главное, что при движении каждый поворот является драматической точкой.

Умберто Эко в «Заметках на полях „Имени розы“» и в более поздней своей работе «От древа к лабиринту» выделяет три типа лабиринтов: *первый* — «уникурсальный» античный лабиринт, который неизбежно приводит к центру, а оттуда — к выходу; *второй* — древовидный «маньеристический» лабиринт, в котором заканчиваются тупиком все ответвления, кроме одного, и есть пространство выбора, где поиск выхода ведется методом проб и ошибок; *третий* — бесконечная сеть-ризома, не имеющая ни центра, ни периферии, ни выхода, где «...любая точка ризомы может быть связана со всякой другой»³. Выделение трех типов лабиринта помогло углубить мифометафору, сделав ее не только мерой запутанности и неопределенности, но и наделив свойством культурной континуальности⁴.

Для кино важно, что мифометафора лабиринта подразумевает глубинную связь пространства и действия. Есть лабиринт, и есть пути его преодоления. Причем, три типа лабиринта можно разделить по типам их сложности. Так, *уникурсальный*, представляющий собой путь, с которого нельзя сойти, будет самым простым для восприятия, *древовидный*, изобилующий концептуальными тупиками и ложными тропами, — усложненным,

¹ Индивидуация — процесс становления личности, такого психологического ее развития, при котором реализуются индивидуальные задатки и уникальные особенности человека. — *Прим. авт.*

² Юнг К.Г. Архетип и символ. М: Ренессанс, 1991. С. 131–132.

³ Эко У. От древа к лабиринту. М: Академический проект, 2016. С. 55.

⁴ Континуальность — непрерывность (как свойство объекта), отсутствие паку, квавтованности, разделенности на фрагменты, переход одного в другое. — *Прим. авт.*

и самым сложным окажется *ризоматический*, образной репрезентацией которого можно назвать фрактал, концепцию, весьма сложную для восприятия.

Важно также добавить, что в концепции лабиринта в сюжете фильма сложность может проявляться в разных аспектах — на уровне автора, уровне героя и уровне зрителя. Именно поэтому сложность построения одного из этих слоев не всегда ведет к усложнению восприятия произведения в целом. Причем, может быть отслежена организация сюжетопостроения на каждом из этих уровней, и можно оценить их сложность.

Выявляя структуру лабиринта в сюжете фильма, можно также отследить, какой сюжет требует определенной пространственной формы. Таким образом, и сложность можно рассмотреть в русле соотношения формы и содержания. В Философском словаре под редакцией И.Т. Фролова можно найти описание: «Понятие Формы потребляется также в значении внутренней организации Содержания, и в этом значении проблематика Формы получает дальнейшее развитие в понятии структуры. <...> Особенно отчетливо активная роль формы обнаруживается в развитии сложных системных объектов. Такого рода объекты характеризуются ярко выраженными чертами целостности, интегративности. <...> Внутренняя упорядоченность служит формообразующим фактором, который “переделывает”, согласно своей собственной природе, все входящие в состав объекта компоненты. Причем, чем сложнее объекты, тем в большей степени отдельные его элементы зависят от общей структуры»⁵.

Структура лабиринта в сюжете фильма обогащается введением понятия *центральной комнаты*, где происходит кульминация путешествия, момент инициации, встреча с Минотавром, если таковой предусмотрен повествованием. Стоит отметить, что семантические связи, опутывающие центральную комнату, усложняются вместе с тем, как усложняется модель лабиринта — от уникарсальной к ризоматической. Отсутствие достижения центральной комнаты или искажение ее структурной роли увеличивает воспринимаемую сложность материала. Не каждый сюжет, в котором выявляется структура лабиринта, подразумевает достижение центральной комнаты, но большинство предполагает ее наличие.

Уникурсальный лабиринт: простота и глубина архаики

Рассмотрим, как конфликт фильма определяет необходимость сложной организации его художественного пространства.

⁵ Курьев В.И. Содержание и форма // Философский словарь под редакцией И.Т. Фролова. М.: Республика, 2001. С. 519–520.

Для начала обратимся к *уникурсальному лабиринту*. По У. Эко, «...войдя в него, нельзя не достичь центра (а из центра нельзя не найти выхода). Если “развернуть” уникурсальный лабиринт, то у нас в руках окажется единая нить, нить Ариадны, которая в легенде представляется единственным способом, чтобы выйти из него, но на самом деле представляет собой не что иное, как сам лабиринт»⁶.

Существует кинолента с ярко выраженной структурой лабиринта, где в сюжете легко считываются признаки комедии.

⁶ Эко У.
От древа к лабиринту.
М: Академический
проект, 2016. С. 53.



Кадр из фильма
«After hours», 1985,
режиссер Мартин
Скорсезе

Речь идет о фильме «After hours» (1985), снятом Мартином Скорсезе по сценарию Джозефа Миниона. Суть комизма данного фильма кроется в комичном персонаже, которому приходится переживать драматические повороты, все более отклоняющиеся от стандартов жанра комедии. Событием, значительно усложняющим восприятие данного сюжета, становится самоубийство персонажа. Как правило, авторы комедий не избирают стратегию проектирования дополнительных усилий со стороны зрителя. В этом же фильме, по мере того как главный герой погружается все глубже в лабиринт, где его единственной целью становится остаться в живых, возникает вопрос: что за жанр фильма перед нами и как его классифицировать? Единство повествования при этом сохраняется за счет структуры лабиринта в сюжете.

Кадр из фильма
«Annie Hall», 1977,
режиссер Вуди Аллен



Есть еще ряд фильмов, являющихся усложненными комедиями, снискавших любовь как зрителей, так и критиков. Это ленты Вуди Аллена «Annie Hall» (1977) и «Manhattan» (1979), вторым сценаристом которых

Этот текст является продолжением предыдущего абзаца и описывает фильм «Manhattan» (1979) Вуди Аллена.

является Маршалл Брикмен. В них комедийный персонаж вновь сталкивается с проявлениями непредсказуемого, выходящего за рамки жанра комедии. Он отправляется в лабиринт, но его стены на этот раз, в отличие от «After Hours», где персонаж сталкивается с насилием ночного «большого города», сотканы из чувств.

Говоря о сложности восприятия в контексте структуры лабиринта в сюжете этих фильмов, стоит отметить, что физическое насилие моментально разрушает обыденность. В то время, как воздействие мира чувств на первый взгляд лишено этой тотальной необратимости. Так же думает и главный герой, ставящий странности своего Эго выше ценности сохранения отношений. И, оказавшись в «центральной комнате», в которой происходит разрыв отношений, он вынужден рефлексировать по поводу своих действий, не имея возможности вернуться обратно по пройденному пути и совершить иные поступки. Зритель же остается с догадками на тему того, возможен ли иной исход в стенах этого уникального лабиринта, можно ли было сойти с этого пути.

Структурная предсказуемость, тяготение к использованию привычных зрителю и зачастую шаблонных форм реализации драматургической основы кинопроизведения сопоставимы с примитивностью повествования. Но иногда примитивным может быть лишь внешний слой.

Путешествие в фильме Френсиса Форда Копполы «Апокалипсис сегодня» (1979), над сценарием которого также работали Джон Милиус и Майкл Герр, указывает при рассмотрении в рамках концепции структуры лабиринта на уникальную конструкцию. Это подтверждается средствами организации пространства в фильме: персонажи двигаются к заранее обозначенной приказом цели по реке, словно по единственно верному пути простейшего и древнейшего типа лабиринта. Непредсказуемые драматические повороты ведут их из мира времен вьет-

Кадр из фильма
«Апокалипсис
сегодня», 1979,
режиссер Френсис
Форд Коппола



намской кампании обратно к безвременной архаике, где в центральной комнате капитану Уилларду придется столкнуться с Минотавром в лице полковника Курца. Но что

движет Уиллардом? Только лишь приказ командования или нечто иное, то, что не давало ему покоя в начале фильма в номере отеля? На то, что в затерянном в джунглях храмовом комплексе происходит не просто столкновение двух противников, но инициация, указывают действия полковника Курца и реакция Уилларда. Курц расправляется с оставшимися в живых членами команды, но позволяет Уилларду свободно перемещаться по своей территории и сохраняет жизнь серферу Ланцу, который в ходе путешествия бесповоротно трансформируется из воина в пацифиста и, полностью отринув насилие, вливается в жизнь аборигенов. Курц транслирует парадигму своего восприятия Уилларду и просит рассказать о нем детям. Уиллард после убийства Курца, похожего на ритуальный акт, забирает с собой его записи. Структура уникального лабиринта позволяет объединить множество событий и эстетических мизансцен фильма в единый путь, по которому зрителю сравнительно легко следовать, несмотря на удлинённый метраж, и все это обеспечивает связь с древнейшими формами искусства.

Однако даже единственно верный путь, с которого нельзя сойти, символизируемый уникальным лабиринтом, может быть усложнен в зависимости от того, в каком концептуальном поле он проложен. В фильме Андрея Тарковского «Сталкер» (1979), в работе над сценарием которого принимали участие Аркадий и Борис Стругацкие, в сюжете тоже прослеживается структура уникального лабиринта с центральной комнатой. Удивительно, что она так же заранее обозначена в повествовании как Комната. Там исполняются любые желания, но обязательно самые сокровенные, и, чтобы этого достичь, Писатель и Профессор прибегают к услугам Сталкера, отправляясь в путешествие сквозь Зону. В отличие от «Апокалипсиса сегодня», который, в целом, повествует о способах интерпретации физической реальности, а также совершаемых действий и мотивов, сложность фильма «Сталкер» состоит в том, что путешествие происходит по «ландшафту» нравственно-духовных представлений создателя фильма, в данном случае Андрея Тарковского. Уиллард непрерывно перечитывает физические документы, касающиеся полковника Курца, и этот поиск визуализирован. В «Сталкере» же наблюдается хрупкое замирание человека перед тем, как он сталкивается с тотальным неверием. Это формирует особую точку зрения на проблематику и отражается на способе преодоления искривленного и странного пространства, именуемого Зоной. Зрителя словно приглашают прикоснуться к трансцендентальности, не претендующей на всеобщность.

Древовидный лабиринт: пространство ошибок

Второй тип лабиринта, более сложный для восприятия, — это *древовидный*, по У. Эко, «...все его пути ведут в тупик, кроме одного, ведущего к выходу. Если его развернуть, то он будет напоминать собой древо — структуру, состоящую из тупиковых ветвей, кроме одной. В таком лабиринте могут совершаться ошибки, и если происходит нечто подобное, то нам приходится возвращаться по собственным следам»⁷.

Комедия «Уитнейл и Я» (1986), автором сценария и режиссером которой выступил Брюс Робинсон, повествует о том, как главные герои, два безработных актера Уитнейл и Марвуд, пытаются спастись от настигающей их обыденности. Причем,

обыденной для них стала богемная реальность Лондона конца 60-х годов XX века. Пускаясь в это путешествие, они отправляются в древовидный лабиринт, разветвляющийся на два обособленных пространства: Лондон и сельская мест-



Кадр из фильма «Уитнейл и Я», 1986, режиссер Брюс Робинсон

ность, которую можно считать традиционным синонимом обыденности. В итоге получается так, что пастораль оказывается для двух беглецов слишком странной, и они, наткнувшись там на тупик, выраженный в их экзистенциальной несовместимости с данным пространством, возвращаются обратно к точке выбора. Но Марвуд в итоге совершает побег из этой системы, устраиваясь на работу. Для него это верная линия в данной структуре древовидного лабиринта, ведущая к выходу из заявленного в начале фильма экзистенциального тупика. В конце фильма звучит душераздирающая строка из диалога: «Они еще не знали, что на этом завершается лучшее десятилетие в истории человечества».

Хотя к одной из тем фильма «Уитнейл и Я» можно отнести и скуку, но это состояние скорее используется как концепция фильма, нежели как основополагающее ощущение, которое должно транслироваться зрителю. Скуку реальную, а не концептуальную, весьма сложно переносить, и если авторская концепция подразумевает ее переживание зрителем, то можно делать

выводы о намеренном усложнении произведения. Однако известен фильм, который уже в самом начале пытается ввести зрителя в это состояние многократным повторением одной и той же сложной, при этом весьма отстраненной информации, описывающей барочное убранство гранд-отеля. Речь идет о ленте «В прошлом году в Мариенбаде» (1961), снятой Аленом Рене по сценарию Алена Роб-Грийе, где повторяющиеся действия происходят в повторяющихся декорациях. Намеренное нагнетание скуки осуществляется для того, чтобы построить концепцию одновременно существующих линий времени, в которых судьба главных героев развивается по-разному. Это и есть структура древовидного лабиринта в сюжете данного фильма. Множество дорог ведет к тупику, и лишь одна — к выходу.

Безымянный главный герой (в сценарии обозначенный буквой X) методично пытается доказать не имеющей имени женщине (А), что в прошлом году она обещала ему уехать с ним, и увести ее у соперника (М), также безымянного, напоминающего то ли дьявола, то ли архетип более удачливого конкурента в любви.

Особенности построения повествования, где каждая новая попытка X доказать реальность того прошлого, в котором А уже дала ему согласие, будто бы заново формирует события прошлого, а также меняет «настоящее», могут сделать линейное понимание фильма невозможным. Фильм будто бы требует усилий сосредоточенности и концентрации со стороны зрителя, чтобы создать некую модель мира и времени, где, оказавшись в тупике лабиринта, можно выбрать иной путь, при этом все еще находясь внутри, и не отрицая факта существования иных ответвлений, иных реальностей, созданных фактом совершения иного выбора или иного действия.

Трагические события фильма завязаны на центральной комнате, в которой обитает А. Причем комната предстает в различных ипостасях, она то минималистски белая, то перегруженно барочная. С каждым изменением меняется и висящий на стене план сада у отеля. Зеркала то есть, то их нет.

Своеобразным антиподом фильма «В прошлом году в Мариенбаде» является фильм Тома Тыквера «Беги, Лола, беги!» (1998), также использующий схожую и довольно редкую структуру древовидного лабиринта, выражающую неопределенность конкретных событий вместе с невозможностью вписать их в единственную, достоверно существующую линию времени. В нем главные герои находятся в динамике быстро развивающихся событий, в цепочке которых постоянно обнаруживаются

совершенные ошибки, приводящие к тупику в повествовании. В статье Н.Е. Мариевской «Сценарий фильма как модель динамического процесса» можно прочесть обоснование этому явлению. «Конструкция фильма в принципе не предполагает вопроса о том, что происходит раньше, а что позже, так как зрителю предлагается всякий раз увидеть три варианта перехода из настоящего в будущее, но восприятие картины не вызывает у зрителя затруднения. С момента своего появления на экранах фильм «Беги, Лола, беги!» пользуется у зрителей необычайным успехом. Ясно, что зрительская сообразительность сама по себе не может стать надежным основанием для определения свойств художественного времени, а «понятность» фильма для зрителя не может лежать в основе определения нелинейного сюжета»⁸.

⁸ Мариевская Н.Е. Сценарий фильма как модель динамического процесса // Вестник ВГИК. 2014. № 2(20). С. 25.

Ризоморфный лабиринт: непостижимые сети

Говоря о сложности когнитивного восприятия фильма зрителем, отдельно стоит выделить *третий тип* — *лабиринт-ризома*, *ризоморфный* или *ризоматический*. Это куст без корневища, фрактальная система без нулевой точки. Обычно при разговоре о сложности предполагается, что речь пойдет о некоторой избыточности. Ведь, действительно, любую систему можно усложнить, добавляя в нее все новые элементы. Такой способ можно назвать экстенсивным. Существует и интенсификация сложности, где растет не столько количество элементов, сколько количество способов их классификации.

Ризома — корневище, переплетение линий, путей и смыслов, кажущееся на первый взгляд хаотичным и тем не менее подразумевающее внеструктурный и нелинейный способ организации целостности. Ризома является радикальной альтернативой замкнутому и статичному линейным структурам, предполагающим жесткую осевую ориентацию. Получается, что бесконечный лабиринт-ризома не линейен, открыт, ориентирован на непредсказуемость через возможность развития его структуры в любом направлении. То есть любой элемент такого лабиринта может стать несущей конструкцией, при том, что в данной структуре нет принципиально не пересекаемых границ, возможно умножение граней реальности, возникновение нестандартных ассоциативных связей и мультипликативных эффектов.

Из всех лабиринтоподобных структур бесконечный лабиринт-ризома труднее всего представить визуально или запечатлеть в виде символа. Конечно, подобный символ можно назначить, например, сказав, что это перекасти-поле или корневище, но, как утверждал Жиль Делёз, «быть ризоморфным — значит

порождать стебли и волокна, которые кажутся корнями или соединяются с ними, проникая в ствол с риском быть задействованными в новых странных формах. В любой момент времени любая линия ризомы может быть связана (принципиально непредсказуемым образом) со всякой другой, образуя каждый раз в момент этого (принципиально преходящего, сиюминутно значимого связывания) определенный рисунок R. — своего рода временное “плато” ее перманентно и непредсказуемо пульсирующей конфигурации. Это калька, которая воспроизводит только саму себя, когда собирается воспроизвести нечто иное⁹. Путешествующий в таком лабиринте сталкивается с ситуацией постоянного выбора. При этом мир подобного лабиринта не достроен до конца, пространство ризомы — это пространство догадок. Подобный лабиринт будто бы формируется у ног проходящего его.

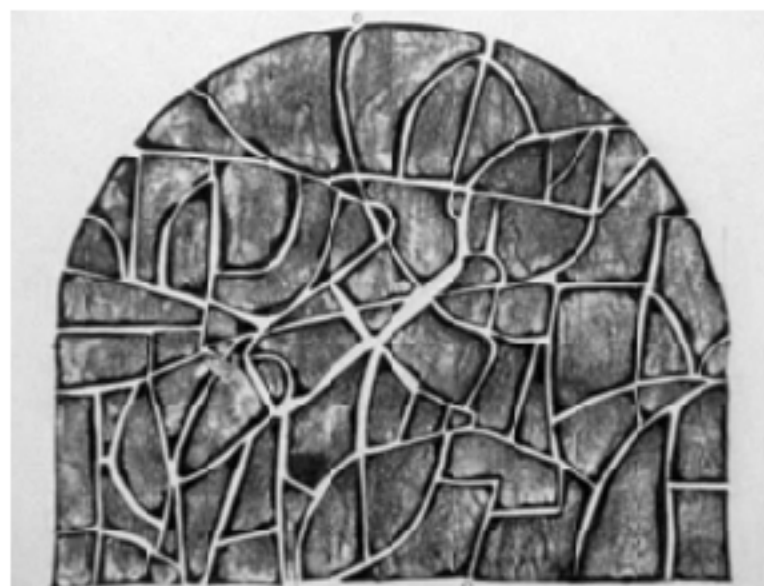
Примером работы со сложностью в контексте ризоморфного лабиринта можно назвать ранний короткометражный фильм Питера Гринуэя «Путешествие по букве Н» (1979), где путем тщательного выбора транслируемых зрителю элементов, по большей части запутанных и трудно интерпретируемых карт

неизвестных мест, создаются обширные семантические пространства, на которых и разворачивается сама история, при этом способ ее подачи является одним из главных объектов повествования и причинной существования этого фильма. Здесь сложность и замысловатость становятся пространством комизма и рождается юмор абсурда, но далеко не у каждого хватит способно-

стей к концентрации, чтобы разглядеть все это в сорока минутах закадрового голоса и фотографий статичных линий.

Питер Гринуэй не раз отмечал, что кино умерло после изобретения пульта переключения каналов, лишившего режиссера права на окончательный монтаж; что кинематограф так и не смог преодолеть литературу в себе, потому что большинство людей визуально безграмотны, ведь в школе их учат читать и писать, но не смотреть; что кино, может быть, вообще еще не родилось, и вся его столетняя история была лишь прологом.

⁹ Грицанов А. Постмодернизм. Энциклопедия. Минск: Книжный дом, 2001. С. 663.



Кадр из фильма «Путешествие по букве Н», 1979, режиссер Питер Гринуэй

¹⁰ Принсвай П.
Пять голландских
фильмов, поставлен-
ных в воображении //
Искусство кино. 1991.
№ 8. С. 113.

Также он заявлял, что «...если у вас есть глаза, это еще не значит, что вы можете видеть. Чтению картин надо уделять столько же внимания, сколько и чтению текстов. Я хочу, чтобы кино относилось к зрителю как к интеллектуальному партнеру и не относилось бы к нему покровительственно. Я хочу увидеть кино, которое возникает как таковое изначально, а не вырастает из книги или пьесы»¹⁰.

В фильмах с ризоматической структурой лабиринта сложность сюжета может формироваться не из-за избыточности элементов, а из-за их намеренного изъятия из повествования. При этом единство произведения все равно оказывается сохранено за счет повышения размерности художественного пространства. То есть фильм оказывается «сшит» не совсем прямой логикой, а через дополнительный смысловой слой, далеко не всегда проявляющийся в итоге. Яркие примеры того, как это происходит, можно найти в двух фильмах Дэвида Линча «Малхолланд драйв» (2001) и «Внутренняя империя» (2006). Их общей темой можно назвать взаимопроникновение объективной и кинореальности. Но то, каким образом это происходит, тщательно сокрыто в недрах повествования. Причем, некоторые ключевые элементы, с помощью которых восприятие этих фильмов можно было бы сделать линейным, отсутствуют. Но их отсутствие компенсируется ощущением того, что где-то, невообразимым образом, события все же оказываются связанными друг с другом. Где-то, то есть на других слоях запутанного лабиринта-ризомы, и именно наличие этих дополнительных слоев поддерживает целостность системы, не давая ей превратиться в хаотичный, абсурдистский набор событий.

Выводы

Сложный драматургический материал требует специфической и зачастую усложненной сюжетной репрезентации. Обнаруживается содержание, которое требует сложных художественных решений по построению усложненных повествовательных конструкций. Структура лабиринта решает определенные сюжетные задачи, соответствующие ее трем типам. Обнаруживается закономерность: в случае соответствия сложно организованного пространства фильма его содержанию и художественному конфликту зритель воспринимает сложность как органичную часть целостного произведения и спроецированные автором дополнительные усилия не вызывают у него непреодолимого отторжения. Причем введение концепции структуры ризоморфного лабиринта может помочь оце-

нить сложность сюжетных построений тех фильмов, которые тяжело оценить иным способом. Особый интерес к подобным конструкциям возникает в современной драматургии, осваивающей сетевые модели построения сюжета. ■

ЛИТЕРАТУРА

1. *Арабов Ю.Н.* Кинематограф и теория восприятия. М.: ВГИК, 2003. 93 с.
2. *Делёз Ж., Гваттари Ф.* Анти-Эдип: Капитализм и шизофрения. Екатеринбург: У-Фактория, 2007. 672 с.
3. *Лотман Ю.* История и типология русской культуры. СПб.: Искусство-СПб, 2002. 768 с.
4. *Мариевская Н.Е.* Сценарий фильма как модель динамического процесса // Вестник ВГИК. 2014. № 2 (20). С. 22–36.
5. *Тарковский А.* Запечатленное время // Андрей Тарковский. Архивы. Документы, воспоминания / сост. П.Д. Волкова. М., 2002. 161 с.
6. *Эко У.* Заметки на полях «Имени розы». М.: Астрель, 2011. 160 с.
7. *Эко У.* От древа к лабиринту. Исторические исследования знака и интерпретации. М.: Академический проект, 2016. 559 с.
8. *Юнг К.Г.* Архетип и символ. М.: Ренессанс, 1991. 304 с.
9. *Gaston Bachelard.* The Poetics of Space. Boston: Beacon press, 1994. 288 p.
10. *Gell A.* Art and Agency. Oxford: Oxford University Press, 1998. 271 p.

REFERENCES

1. *Arabov Yu.N.* (2003) Kinematograf i teoriya vospriyatiya [Cinematography and the theory of perception]. Moscow: VGIK, 2003. 93 p. (in Russ.).
2. *Deleuze G., Guattari F.* (2007) Anti-Edip: Kapitalizm i shizofreniya Ekaterinburg: U-Faktoriya, 2007. 672 p. (in Russ.).
3. *Lotman Yu.* (2002) Istoriya i tipologiya russkoj kul'tury [History and typology of Russian culture]. SPb.: Iskusstvo-SPb, 2002. 768 p. (in Russ.).
4. *Marievskaya N.E.* (2014) Scenarij fil'ma kak model' dinamicheskogo processa [Film script as a model of a dynamic process] // Vestnik VGIK. 2014. № 2 (20). Pp. 22–36. (in Russ.).
5. *Tarkovskij A.* (2002) Zapechatlyonnoe vremya [Time imprinted] // Andrej Tarkovskij. Arhivy. Dokumenty, vospominaniya / sost. P.D. Volkova. M., 2002. 161 p. (in Russ.).
6. *Eko U.* (2011) Zаметки na polyah «Imeni rozy» [Notes on the margins of the Name of the Rose]. M.: Astrely, 2012. 160 p. (in Russ.).
7. *Eko U.* (2016) Ot dreva k labirintu. Istoricheskie issledovaniya znaka i interpretacii [From tree to labyrinth. Historical studies of sign and interpretation]. M.: Akademicheskij proekt, 2016. 559 p. (in Russ.).
8. *Yung K.G.* (1991) Arhetip i simvol [Archetype and symbol]. M.: Renessans, 1991. 304 s. (in Russ.).
9. *Gaston Bachelard.* (1994) The Poetics of Space. Boston: Beacon press, 1994. 288 p.
10. *Gell A.* (1998) Art and Agency. Oxford: Oxford University Press, 1998. 271 p.

Labyrinth Structure: the Complexity of Plot Construction as a Problem in the Theory of Drama

Aleksey I. Kasmynin

MA, PhD student, Screenwriting Department VGIK

(academic adviser: Professor N.E. Marievskaja)

UDC 778.5.04.072: 8.011

ABSTRACT: Dramatists have to think about the complexity of their writings so that they remain comprehensible for the viewer. There is a delicate balance between the impossibility of interpreting total chaos and the unbearable boredom of an absolutely predictable routine. How can it be discovered? How does script complexity work? What is complexity in art, after all? All these issues are important and extensive, and there is a concept that can help clarify some aspects of the interaction with the complexity of film plots.

It was introduced by Umberto Eco as a response to the need for a structural classification of modernist novels; it can also be used to analyze film plots that have certain properties. Complexity necessarily expresses the character's challenging quest simulated by a labyrinth. But it is too confusing. In this case, the structure of the labyrinth can become a supporting system of interpretation, even when one has to deal with very chaotic elements of the narrative. This article examines multiple examples of labyrinth-like structures in film plots and assesses their impact on the complexity of the narrative.

Usually, when it comes to complexity, it is assumed that we are talking about some redundancy. Indeed, any system can be complicated by adding more and more elements to it. Such a method can be called extensive. There is also an intensification of complexity, where not so much the number of elements grows as the number of ways to classify them. Structural predictability is comparable to the narrative primitiveness. But sometimes it is only the outer layer that is primitive. It would be right to assume that a film requires both the pole of the simple and the pole of the complex. The structure of the labyrinth can be that system where the simple and complex aspects of the narrative converge. The feeling of transcending the ordinary can be extremely useful not only for horror or comedy, but also for modern drama.

KEY WORDS: labyrinth, plot, film, film aesthetics