

АНДРЕЙ КАРПОВ

---

**Структуры  
художественного вымысла**



Андрей Карпов

**Структуры  
художественного вымысла**

«Издательские решения»

**Карпов А.**

Структуры художественного вымысла / А. Карпов —  
«Издательские решения»,

ISBN 978-5-00-503135-8

Мы тратим своё реальное время на вымышленные истории. Почему? Чем нам интересен художественный вымысел? Что за истории люди рассказывают друг другу на протяжении многих веков?

ISBN 978-5-00-503135-8

© Карпов А.  
© Издательские решения

# Содержание

Введение	6
Глава 1. Формула интереса	7
Глава 2. Типология литературных сюжетов	9
2.1. Классификация элементов	10
Конец ознакомительного фрагмента.	12

# **Структуры художественного вымысла**

**Андрей Карпов**

© Андрей Карпов, 2019

ISBN 978-5-0050-3135-8

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

## Введение

Сегодня принято противопоставление компьютера и книги. Книга знаменует собой давнюю культурную традицию или даже традиционную культуру. Она интеллектуальна, добропорядочна, благонадежна. Читая, мы увеличиваем свой словарный запас, развиваем воображение, стимулируем работу ума. Знание, которое даёт книга, дозировано. Если это – недостаток, то он компенсируется достоинствами: это знание структурировано и проверенно. Взяв ту или иную книгу с полки, мы получаем именно то, за чем потянулись. Поэтому с книгой это мы – капитаны, мы определяем, в какую сторону нам плыть, какую информацию впустить в себя.

Компьютер, а вернее, сидящий в нём интернет, выступает антиподом книги. Он хаотичен. Одно в нём цепляется за другое, ссылка следует за ссылкой. И, двигаясь по ним, неведомо куда попадёшь. Границы интернета всегда где-то далеко, и потому он кажется бесконечным. В нём полно грязи. В нём на равных сосуществуют самые серьёзные материи и самый глупейший юмор. Картинок в нём больше, чем текстов. Обитатели интернета всё больше предпочитают смотреть и всё меньше читать. Интернет снабжает нас готовыми формами – написанные рефераты, сказанные слова, эмоции превращены в смайлики, сообщения уже размещены, и ты их можешь просто переопубликовать в своем блоге.

Если интернету присвоить знак «минус», то книга претендует на знак «плюс». Насколько законна такая претензия? Книга книге рознь. Всё, чем нам может не нравиться интернет, в том или ином виде существовало и под обложкой книги. Просто книга позволяла себя не замечать: каждый отбирал себе свои книги и находился в своей зоне комфорта, а интернет разрушил границы и смешал всё со всем.

Но виртуализация бытия началась не с интернета, а именно с книги. Барышня, выпадающая из реальности с томиком в руках, была вполне узнаваемым образом. Литературные грёзы заставляли воспринимать повседневность как что-то пресное и скучное задолго до появления кинематографа. Художественный вымысел уже долгое время был alter ego реальной жизни, пока, наконец, не появились цифровые технологии, позволяющие человеку не только нарисовать альтернативный мир, но и начать в нём жить. Иллюзорная жизнь сегодня стала красочной и объёмной, но в зародыше она существовала уже давно.

С интернетом если не всё, то многое понятно. Очевидно, что переход из существования оффлайн в режим онлайн связан, прежде всего, с пустотой, в которой оказывается современный человек. Эта пустота наползает со всех сторон. Рвутся связи с природой, с людьми, утрачена связь с Богом; то, чем приходится зарабатывать себе на жизнь, часто лишено смысла. Наблюдается всеобщий дефицит смыслов. А интернет доступен по щелчку мыши, и в нём так много всего, – возможно, он как-то поможет обрести новую цель и критерии существования, залатать семантическую дыру. Конечно, это самообман. Обмануться легко тому, кто согласен, чтобы его обманули. Мы подозреваем, что виртуальной снедью наестся нельзя. Поэтому мы открыты для критики интернета. Существует достаточно большой массив такой критики. Тому, кто хочет быть осторожным, есть на что опереться.

Но все эти прорывные технологии – лишь производная, новейшая реализация глубинной потребности в настоящем. Почему мы так легко размениваем подлинное существование на иллюзию жизни? Что заставляет нас тратить реальное время на истории, в которых рассказывается о том, чего нет и никогда не было? Почему художественный вымысел возбуждает наш интерес? Все эти вопросы взаимосвязаны, и их цепочка ведёт от экрана компьютера через телевизор, а потом и экран кинотеатра и приводит нас к книге. Чтобы разобраться с художественным вымыслом, следует обратиться к художественной литературе.

## Глава 1. Формула интереса

Люди издревле рассказывали и слушали истории. Устная литература предшествовала письменной. Мы, сегодняшние, настолько укоренены в культуре письма, что не задумываемся, какими чудесными возможностями располагаем: в любой момент мы можем зафиксировать любую мысль. Вытащив её из потока нашего сознания, мы делаем возможным повторное и неоднократное к ней обращение, доступное и себе, и многим. Слова и стоящие за ними смыслы как бы оказываются в полном нашем распоряжении; можем собрать из них произвольную конструкцию (текст), и она не разрушится, никуда не исчезнет. Нам не нужна публика, присутствующая при создании текста. Прочитать написанное можно потом – не сейчас и не здесь.

Письмо даёт рассказчику (автору) чуть ли не абсолютную свободу. Возникает ощущение, что текст самоценен, то есть имеет смысл, независимо от того, есть ли у него читатель или нет. Можно писать для себя, «в стол», в своём личном блоге, в расчёте на то, что кто-нибудь заметит и оценит, ну а если никто не оценит, то тем хуже для них.

Мир устной литературы строился на другом основании. История могла существовать, лишь передаваясь от рассказчика к слушателю, который, в свою очередь, сам должен был стать рассказчиком. Пересказывать то, что не имеет значения и не вызывает интереса, никто бы не стал. Сквозь фильтр устной традиции проходили только важные и интересные истории.

Впрочем, и сегодня, несмотря на то, что письменная культура старается хранить всё, включая откровенный мусор, массово читают или смотрят (в виде фильмов или театральных постановок) только те истории, которые почему-то интересны.

Почему интересен рассказ о том, что имеет место в действительности, понятно: мы получаем информацию, которая нас каким-либо образом может коснуться. Из такого рассказа мы выбираем факты, а всё остальное – шелуха, оболочка для фактов, большого значения не имеющая. Но наряду с реальными событиями нас интересуют и выдуманные истории.

Что делает выдуманную историю интересной? Чтобы найти ответ на этот вопрос, можно проанализировать известные (то есть популярные, пользующиеся читательским вниманием) литературные сюжеты и попытаться выделить из них нечто общее. Этот волшебный осадок и даст ключ к формуле читательского интереса.

Эту формулу пытались вывести уже неоднократно. Ещё бы: ведь в этом деле имеются крайне заинтересованные лица – писатели. Конечно, наивно полагать, что, следуя определённым правилам построения сюжета, ты можешь гарантировать успех своему произведению. Однако есть основания подозревать, что, проигнорировав какие-то базовые принципы, ты гарантированно выстрелишь в молоко: твоё произведение не будет никому интересно.

Но имеет ли задача решение? Мир художественных сюжетов обширен и выглядит весьма пёстро. В нём много разного. Можно ли это изобилие свести к одному знаменателю?

Мнение, что универсальных сюжетов не существует, встречается довольно часто. Оно по-своему справедливо. Действительно, несложно найти две истории, весьма непохожие друг на друга. Что общего, например, у героической былины, описывающей битву Добрыни

со змеем, и анекдотической сказки про старика и старуху, поспоривших о том, кто первый заговорит? Но чем больше прочитано историй, тем чаще возникает узнавание: другие имена, другие слова, другая последовательность событий, но за всем этим возникает подобие более высокого порядка, сходство на уровне структуры, иногда явное, а иногда лишь угадывающееся.

Человек обладает свободой воли. Его мысли и поступки не предопределены. Поэтому всё, что имеет отношение к проявлениям нашей психики, характеризуется более высокой степенью сложности, чем, скажем, система физических тел. Физическая система может быть описана математически; применительно же к множеству рассказываемых историй математическое понятие формулы может быть приложено лишь в более широком, общекультурном смысле – в качестве метафоры.

Накладывая истории друг на друга, мы не получим строгого совпадения. Также не удастся выделить признак или группу признаков, общих для всех историй. Множество так и останется множеством, не превращаясь в операционную единицу. И всё же какие-то закономерности выявить можно. Истории обладают несомненным семейным сходством (термин Людвиг Витгенштейна).

Витгенштейн вводит этот термин, пользуясь примером множества игр. Мы объединяем словом игра деятельность, плохо поддающуюся формальному описанию. Какое бы определение игры мы бы ни взяли, всегда найдётся какое-нибудь занятие, позволяющее нам называть себя игрой, под это определение не подпадающее. И в то же время, игры нетрудно сгруппировать, выделяя каждый раз какую-то одну из ведущих черт. *«Результат этого рассмотрения таков»*, – подводит итог Витгенштейн: *«мы видим сложную сеть подобий, накладывающихся друг на друга и переплетающихся друг с другом, сходств в большом и малом»* (Философские исследования<sup>1</sup>, I, 66). И далее: *«Я не могу охарактеризовать эти подобия лучше, чем назвав их „семейными сходствами“, ибо так же накладываются и переплетаются сходства, существующие у членов одной семьи: рост, черты лица, цвет глаз, походка, темперамент и т. д. и т. п. И я скажу, что „игры“ образуют семью»* (Философские исследования, I, 67).

Принцип семейного сходства отлично подходит и для массива историй, накопленных культурой. Не претендуя на полноту охвата, можно выделить базовые черты и попытаться составить портреты наиболее характерных сюжетных типов. Вместо универсальной формулы читательского интереса у нас получится портретная галерея наиболее востребованных сюжетов.

---

<sup>1</sup> Ludwig Wittgenstein. *Philosophical Investigations* (1953). Витгенштейн писал на немецком. Он умер в 1951 году. Его рукопись была переведена на английский и опубликована через 2 года после его смерти.



## **Глава 2. Типология литературных сюжетов**

Множество историй, охватывающее мировую литературу, театр и кинематограф, рождает в нас узнавание: знакомясь с очередной историей и твёрдо зная, что она для нас новая, мы, тем не менее, замечаем, что с чем-то подобным нам уже приходилось сталкиваться. Некоторые истории обладают сюжетным сходством. За предстоящим нам чуть ли не бесконечным множеством скрывается считанное количество базовых сюжетных ходов. Возникает естественное желание их описать, выстроить типологию универсальных литературных сюжетов.

## 2.1. Классификация элементов

Методология поиска типичных черт может быть разной. Во-первых, любую историю несложно представить в виде ряда последовательных сюжетных ходов (элементов сюжета). Эти элементы кочуют из истории в историю и могут быть описаны. Что, например, и сделал наш знаменитый фольклорист В. Я. Пропп в своей классической работе «Морфология волшебной сказки» (1928). Выделенные элементы он называет функциями персонажей. Примеры таких функций:

- Антагонист (вредитель) наносит одному из членов семьи вред или ущерб
- Ущерб становится известен и перед героем встаёт задача исправить ситуацию
- Герой покидает дом
- В распоряжение героя попадает волшебное средство
- Герой вступает в борьбу с антагонистом
- Герою предлагается трудная задача
- Герой вступает в брак и воцаряется

Последовательность функций предопределена развитием сюжета. Сначала должно случиться что-то такое, что требует действий героя. Потом герой отправляется в путь. С волшебной помощью (анализ проведён на материале именно волшебных сказок) он совершает свои подвиги, затем возвращается. Как правило, у героя пытаются украсть победу, но правда торжествует, и всё вершает счастливый конец. Как утверждает Пропп, все волшебные сказки укладываются в эту схему.

Число возможных функций (сюжетных ходов) ограничено. Пропп насчитывает 31 базовый вариант; некоторые из функций существуют в разных вариациях.

Однако волшебная сказка всё же достаточно специфична. Её шаблон не может быть принят как универсальный, хотя многие из описанных Проппом элементов распространены действительно широко и встречаются далеко не только в сказке.

Более широкую область, охватывающую преимущественно драматургию и трагедию, покрывает другая известная типология сюжетных ходов. За треть века до выхода «Морфологии сказки» французский театровед Жорж Польти издаёт свою, пожалуй, самую известную работу «Тридцать шесть драматических ситуаций»<sup>2</sup> (1895). На основе анализа 1200 книг и проследив за судьбами 8000 их персонажей, Польти приходит к выводу, что существует лишь 36 типовых ситуаций. В их числе: роковая неосторожность, супружеская измена, безумие, похищение, бунт (мятеж), потеря близких, угрызения совести, спасение и т. п.

---

<sup>2</sup> Georges Polti. *Les 36 situations dramatiques*

Список Польти неоднократно критиковали. Ему недостаёт системности. Многие ситуации, поставленные в общий ряд, можно было бы объединить в более крупную единицу. Например, в списке Польти есть самопожертвование ради идеала, самопожертвование ради близких и жертва ради страсти. И если последняя ситуация по этической оценке и эмоциональной окраске противоположна первой и действительно является самостоятельной единицей, то вторая с первой полностью совпадают. Переступая через себя ради своих убеждений, человек испытывает ту же нравственную мотивацию, что побуждает его жертвовать собой ради близких.

Но самым главным недостатком подхода Польти является пренебрежение целостностью произведений. Его драматические ситуации – это кубики, которые могут быть составлены в любом порядке. Подобный инструментарий даёт возможность описать историю, разложить её на элементы, но он никак не поможет ни воспринять, ни понять её. История не «заговорит». Анализ не приведёт к синтезу.

## **Конец ознакомительного фрагмента.**

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.