

Сюжетостроение: от Польша до Проппа

Андрей НАДЕИН

Такой принципиальный для культуры момент, как законы построения сюжета, не мог ускользнуть от внимания ученых. Сюжетами занимался еще Аристотель, называя их «фабулами». Кстати, перипетия (от греческого *peripeteia* — «внезапный поворот») — это тоже термин Аристотеля. Однако здесь мы расскажем о двух других системах, оставивших наибольший след в изучении сюжетостроения, — 36 драматических ситуациях Жоржа Польша и 31 функции Владимира Проппа.

36 драматических ситуаций Польша

Жорж Польша родился в середине XIX века во Франции и был известен как театральный критик. Он заново открыл и сформулировал 36 драматических ситуаций, которые использовались в драматургии. Эти ситуации с разной степенью подробности описывали еще Аристотель, Гёте, Шиллер, Виктор Гюго, Гоцци...

Польша проанализировал множество пьес и литературных произведений и составил список положений, к которым сводятся известные пьесы всей мировой драматургии. Надо отдать должное исследователю — попытки дополнить или сократить этот список, которые неоднократно предпринимались, только подтвердили верность исходной классификации.

Книга «Тридцать шесть драматических ситуаций» вышла во Франции в 1910 году.

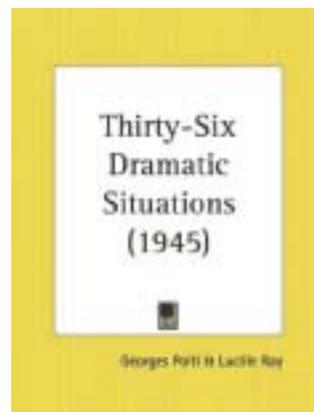
Интересно, что информация о подходе Польша на русском языке появилась раньше, чем на английском. С Польша был знаком поэт Максимилиан Волошин. В 1912 году Анатолий Луначарский опубликовал статью о подходе своего французского коллеги «Тридцать шесть сюжетов» (журнал «Театр и искусство»).

На английском языке книга Польша вышла только в 1920 году и сразу же произвела сенсацию. Польша написал к ней эксцентричное предисловие, вот цитата: «С тех пор как вышло первое издание этой тоненькой книжки, я могу предложить драматическим авторам и театральным менеджерам (говорю серьезно, без иронии) около 10000 сценариев, абсолютно не похожих на те, которые повторяются на сцене вот уже 50 лет. И сценарии эти будут, надо сказать, реалистичны и с эффектными персонажами. Я готов подписать контракт о доставке по тысяче в неделю. Если нужен большой сценарий — то потребуются 24 часа. Цены назначаются от дюжины...»

Понятно, что такое наглое заявление трудно было стерпеть. Польша продолжает в своем предисловии: «Но я слышал, что меня обвиняют, и довольно неистово, в том, что я хочу «убить воображение». Что я «враг фантазии», «разрушитель чуда», «убийца таланта». К подобным титулам я привык, и они уже не заставляют меня краснеть...»

Сегодня существует множество последователей и подражаний Польша (в основном инспирированных Голливудом), но оригинал только один. Книгу «Тридцать шесть драматических ситуаций» не минует ни один профессиональный сценарист.

Надо сказать, что это не единственная интересная работа Польша. Он также предложил систему записи актерских жестов, а в 1922 году написал книгу «Искусство изобретения персонажа», в которой привел классификацию типов драматических личностей — как ни странно, их оказалось тоже 36. Причуда автора или желание выдержать фирменный стиль?



▲ Книга Жоржа Польша вышла в 1910 году. Когда в 1920 году она была переведена на английский, то сразу же произвела сенсацию

Итак, вот он, список 36 драматических ситуаций Польти (в скобках указаны возможные главные действующие лица):

1. **Мольба** (Преследователь, Проситель и Сила власти, решение которой сомнительно).
2. **Спасение** (Несчастье, Угрожающий, Избавитель).
3. **Мечь, преследующая преступление** (Мститель и Преступник).
4. **Мечь близкому за близкого** (Мстящий кровный родственник, Виновный родственник, воспоминание о Жертве, Родственник обоих).
5. **Затравленный** (Наказание и Беглец).
6. **Внезапное несчастье** (Побежденная Власть, Победоносный Враг или Посланец).
7. **Жертва жестокости или невезения** (Невезение, Хозяин или Беда).
8. **Бунт** (Тиран и Заговорщик).
9. **Отважная попытка** (Смелый Лидер, Объект, Противник).
10. **Похищение** (Похититель, Похищенный, Страж).
11. **Загадка** (Следователь, Ищущий, Проблема).
12. **Достижение** (Адвокат и Отказывающийся Враг; Судья и Партия Противника).
13. **Ненависть между близкими** (Злорадный Родственник, Ненавидимый или Взаимно ненавидящие Родственники).
14. **Соперничество между близкими** (Привилегированный Родственник, Отвергнутый Родственник, Объект соперничества).
15. **Адюльтер, сопровождающийся убийством** (двое Любовников, Обманутый Супруг или Обманутая Супруга).
16. **Безумие** (Безумец, Жертва).
17. **Фатальная неосторожность** (Неосторожный, Жертва или Утраченный Объект).
18. **Невольное кровосмешение** (Любовник, Возлюбленная (или наоборот), Раскрывающий).
19. **Невольное убийство близкого** (Убийца, Неузнанная Жертва).
20. **Самопожертвование во имя идеала** (Герой, Идеал, Кредитор или Жертвенный Объект/Персона).
21. **Самопожертвование ради близких** (Герой, Родственник, Кредитор или Жертвенный Объект/Персона).
22. **Жертва страсти** (Любовник, Объект фатальной Страсти, Жертвенный Объект/Персона).
23. **Жертва близким или любимым во имя долга** (Герой, Возлюбленная Жертва, Необходимость этой Жертвы).
24. **Соперничество неравных** (Сильный Соперник, Слабый Соперник, Объект Соперничества).
25. **Адюльтер** (двое Любовников, Обманутый Супруг или Супруга).
26. **Преступление любви** (Любовник, Возлюбленная; или наоборот).
27. **Открытие бесчестия любимого человека** (Сделавший Открытие, Виновный).
28. **Любовь, встречающая препятствия** (двое Любовников, Препятствие).
29. **Любовь к врагу** (Любовник, Возлюбленный Враг, Ненавистник).
30. **Честолюбие** (Честолюбивая Персона, Предмет Желания, Враг).
31. **Конфликт с Богом** (Смертный, Бессмертный).
32. **Неосновательная ревность** (Ревнивец, Объект Ревности, Мнимый Сообщник, Причина или Автор Ошибки).
33. **Судебная ошибка** (Ошибка, Жертва Ошибки, Виновный).
34. **Угрызения совести, раскаяние** (Обвиняемый, Жертва или Грех, Следователь).
35. **Вновь найденный** (Ищущий, Найденный).
36. **Потеря близких, любимых** (Погибший Родственник, Очевидец, Палач).

Примеры из классики

Всем известны примеры из классики, определяющие основу сюжета: «Невольное кровосмешение» (18) — «Царь Эдип», «Затравленный» (5) — «Шинель» Гоголя, «Любовь к врагу» (29) — «Ромео и Джульетта», «Вновь найденный» (35) — «Одиссея».

Посмотрим на знаменитые фильмы последних лет — и можем увидеть в них цепочки драматических ситуаций, описанных Польти. Австралийский критик Дэвид Дэйл проанализировал «Титаник» и «Братство кольца» и вот что обнаружил.

«Титаник»

Драматические ситуации «Титаника»: «Внезапное несчастье» (6), «Самопожертвование ради любимого человека» (21), «Жертва любимым человеком во имя долга» (23), «Любовь, встречающая препятствия» (28) и «Потеря близких» (36).

А в «Братстве кольца» мы видим: «Затравленный» (5), «Павший жертвой бессердечности и невезения» (7), «Демонстрация отваги» (9), «Самопожертвование во имя идеала» (20), «Честолюбие» (30) и «Конфликт с Богом» (31).

Но при этом, анализируя популярный в Австралии фильм «Крокодил Данди», Дэвид Дэйл говорит, что система Польша недостаточна для описания его сюжета. Он находит в «Крокодиле Данди» такие положения, как «Любовь, встречающая препятствия» (28), «Ревность по ошибке» (32) и «Обретение пропавшего» (35). Но не находит в классификации пунктов, которые были бы близки таким ситуациям, как «Как рыбка без воды» (или «Не в своей тарелке») или «Триумф невинности над цинизмом», а ведь они довольно часто встречаются в кино!

Некоторые знаменитые рекламные ролики — в чистом виде драматические ситуации из коллекции Польша.

«Честолюбие» (30) — ролик «Лужи» для Nike, где (под веселую музыку сиртаки) парень и девушка бегут наперегонки по городу, стараясь обрызгать друг друга водой из луж, из бутылки с минералкой, с провисших мокрых маркиз... И где в конце их обоих окатывает водой из-под колес автобуса, в котором сидят скучающие футболисты: «Играй!»

«Самопожертвование ради близких» (21) — именно так сначала развивается ролик «Доктор» для пива Stella Artois, где деревенский парень, выполняя последнюю волю умирающего отца, несет из соседней деревни кружку пива — под взрывами мин, по полю, на телеге... Правда, он потом выпивает ее, не стерпев, у самых дверей дома: «Убедительно дорогое пиво».

«Самопожертвование ради близких» совершает и парень в классе, ученики которого на перемене опустошили автомат Pepsi, — он говорит строгому учителю: «Это сделал я». И здесь тоже возникает перевертыш, как и в случае со Stella Artois. Мы ждем, что класс поддержит его благородный порыв и признаются все, но каждый встающий говорит: «Да, это он!»

Реклама использует те же самые драматические ситуации, что и в литературе, но она — дитя XX века, с его ироничной постмодернистской революцией, с его тотальным стремлением к пародии. И нет ничего слаще для рекламиста (и его зрителя), чем выстроить классический драматичный сюжет, заставить всех поверить в слезы или величие, а потом поднять это на смех!

И все-таки. Ситуация «Загадка» (11) — основа сюжета ролика для джипа Freelander. Мы, затаив дыхание, ждем, что из фургона вот-вот выскочит зверь и побежит себе в саванну. Чернокожие сопровождающие напряглись, из машины раздается рев — и оттуда вылетает новенький джип: «Freelander — рожденный свободным».

«Невольное убийство близкого» (19) — в прекрасном ролике IKEA с лозунгом «Приберись!», когда парень пригласил девушку в гости, весело повалил ее на диван, и та наткнулась на неосторожно забытую вилку...

А как вам сюжет про рабочего, который в квартире делал ковровое покрытие? Он одновременно обнаружил исчезновение пачки сигарет и неприятный бугорок посредине комнаты под только что прибитым ковровым. Взял да и растоптал бугорок каблучком, чтобы было ровно. И тут одновременно в комнату входят хозяйка с пачкой сигарет: «Вот, вы забыли» — и дочка с криком: «Пропал хомячок!» Вывод в этой истории неожиданный: «Курение убивает». В чистом виде — «Невольное убийство близкого» (19).

Можно приводить примеры и дальше. Но мы придем к тому, что список драматических ситуаций надо либо изучать очень глубоко (и тренировать свой глаз и интуицию на определение ключевых моментов сюжета), либо он пригодится вам только как отправная точка для начала размышления, поскольку сюжет обычно соединяет в себе несколько мотивов.

Делались попытки свести сюжеты к основным схемам, например таким:

1. Конфликт личности и общества.
2. Конфликт личности с другой личностью.
3. Конфликт личности с самой собой.

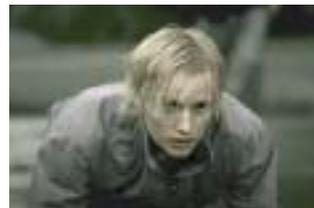
В конечном счете все сводится к внутреннему конфликту личности.

На основе 36 драматических ситуаций Польша модераторами-изобретателями создавались креативные карты (типа игральные), которые помогают работать над сюжетом. Их нетрудно себе представить: название и символический рисунок на одной стороне, примеры и советы — на другой.

В любом случае порядок работы с этим инструментом такой: определяются главные герои (это могут быть как люди, так и вещи или даже понятия), определяются основы сюжета (знаменитые 5W — Кто, Что, Где, Когда, Почему), после чего сочиняются всякие неожиданности, — тут и помогают карты! Какая карта выпадет — туда и пойдем. Беспроигрышный рецепт для сочинения мыльных опер.

«Братство кольца»

«Крокодил Данди»



▲ Сюжет ролика «Лужи» Nike соответствует положению 30 — «честолюбие»



▲ Ролик для Freelander — типичная «Загадка» (10)

Основные сюжетные
схемы

«Креативные карты»



▲ Книга Владимира Проппа написана в 1928 году, а стала мировым бестселлером только в 1958-м

Первые 7 функций —
подготовительная часть
сказки

«Вредительством»
открывается завязка

Функции 9–11 формируют
завязку

Начинается основная
часть сюжета

31 функция действующих лиц Проппа

Как бы ни была замечательна классификация Польша, она не объясняет внутреннюю логику развития сюжета.

В большинстве произведений есть классические сюжетные вехи: Завязка, Развитие, Кульминация, Развязка, Окончание. Все они были обнаружены русским ученым Владимиром Проппом и в волшебных сказках, изучением которых он занимался.

Одну из главных своих работ — книгу «Морфология сказки» — Пропп опубликовал в 1928 году. Книга не прошла незамеченной, но потом на многие годы была забыта. Английский перевод книги появился только в 1958 году, в США. И с этого момента книга стала мировым научным бестселлером! Владимиру Проппу повезло — он более чем на 10 лет пережил свой международный триумф.

В своем исследовании Пропп выделил небольшой набор базовых функций, задающих все разнообразие повествовательных структур волшебных сказок. Всего Проппом установлена 31 функция действующих лиц, то есть их поступков, значимых для развития сюжета. Ученый пошел дальше классификации Польша.

Вот основные положения, к которым пришел Пропп, изучая сюжеты русской волшебной сказки:

1. Постоянными, устойчивыми элементами сказок служат функции действующих лиц, независимо от того, кем и как они выполняются. Они образуют основные составные части сказок.
2. Число функций, известных волшебной сказке, ограничено.
3. Последовательность функций всегда одинакова.

Открытием его исследований стало понятие функции как поступка действующего лица, значимого для дальнейшего хода действия. Всего В. Пропп для описания сказок предложил 31 функцию действующих лиц.

1. **Отлучка** (уезжают родители — на работу, в город, лес; в сильной форме — смерть родителей; уезжает купец — торговать; царь отправляется на войну).

2. **Запрет** («Не заходи только в десятую комнату», «В этот чулан не моги заглядывать», «Никому не отпирай дверь», «Придет Яга-Баба — ты ничего не говори, молчи»). Запреты могут даваться и без отлучки: «Не рвать яблок», «Не поднимать золотое перо», «Не открывать ящик», «Не целовать сестру»).

3. **Нарушение запрета** («Побежала Аленушка с подружками, заигралась». В момент нарушения запрета в сюжет вступает новое действующее лицо — враг героя).

4. **Выведывание** (Враг идет в разведку: «Стала ведьма вызнавать, выпрашивать»).

5. **Выдача** (Врагу даются сведения о жертве. Зеркальце: «Но царевна все ж милее...»).

6. **Подвох** (Враг пытается обмануть жертву, часто принимая чужой облик: волк подражает голосу мамы-козы. В ход идет все — волшебные снадобья, обман, насилие).

7. **Пособничество** (Жертва поддается обману и помогает собственному врагу: царевна ест предложенное старухой яблочко).

8. **Вредительство или недостача** (Враг наносит одному из членов семьи вред, тем самым подталкивая сюжет к дальнейшему развитию: «Схватили гуси-лебеди Иванушку», «Заболел царь тяжкой болезнью»). Формы вредительства чрезвычайно многообразны. Вариант этой функции — недостача, когда одному из членов семьи чего-либо не хватает или очень хочется иметь: волшебное средство, диковинку, невесту).

«Первые семь функций, — пишет Пропп — могут рассматриваться как подготовительная часть сказки, тогда как «Вредительством» открывается завязка». И так, следующие 3 функции формируют саму завязку.

9. **Посредничество** (О беде или недостаче сообщается, и к герою обращаются с просьбой или приказанием, отсылают или отпускают его: «Иди, Марьюшка, братца искать...» Эта функция вводит в сказку героя).

10. **Начинающееся противодействие врагу** («Позволь мне, царь, попытать счастья...»).

11. **Отправка** (Герой покидает дом: «Царевич отправился в путь»).

Здесь завязка кончается и далее следует основная часть сюжета.

12. **Первая функция дарителя** (Герой испытывается, расспрашивается, подвергается нападению и пр., чем готовится к получению им волшебного средства или помощника: «Стала Баба-Яга вопросы спрашивать», три года службы у купца, рассудить спор, умирающий просит об услуге, пленный просит об освобождении, зверь — о пощаде и т. д.).

13. **Реакция героя** (Положительная или отрицательная: «Ладно, серый волк, отпущу я тебя...», «Ты б меня сперва накормила, напоила...»).

14. **Получение волшебного средства** («Дал старичок Ивану коня», «Только скажи: по шучьему велению, по моему хотению...») Средством может быть животное, предмет, качество. Средство передается непосредственно, указывается его местонахождение, изготавливается, покупается, выпивается, съедается и т. д.).

15. **Перемещение в иное царство** — к месту нахождения предмета поисков («Долго ли, коротко шла Марьюшка, уже три пары башмаков истоптала»). Герой летит по воздуху, на волшебном животном или в образе его, на летучем предмете, его ведут — клубочек указывает путь).

16. **Борьба героя с Врагом** («Стал Иван биться со Змеем-Горынычем»).

17. **Клеймение** (Героя метят: «Расцарапал ему Змей всю щеку», его целуют, он получает кольцо и т. д.).

18. **Победа героя** («Завертелся Кощей волчком и сгинул», герой побеждает в споре, в карты и пр.).

19. **Начальная беда или недостача ликвидируется** («Вышла к Ивану из подземелья царь-девица»).

20. **Возвращение** («Сели они на ковер-самолет, поднялись в воздух и полетели домой»).

21. **Погоня** (Герой подвергается преследованию: «Бросились гуси-лебеди вдогонку»). Преследователь пытается убить героя).

22. **Спасение от преследования** («Бросила она зеркальце — разлилось море», «Ведьма море пила-пила да и лопнула»).

На этом сказка может кончиться, но часто встречается дополнительный сюжет, в котором действуют лжегерои — на самом деле вредители (часто братья героя). Здесь возможны похищение, околдование, убиение, клевета и т. п. Новая беда создает новый ход, и таким образом иногда соединяется в один рассказ целый ряд сказок. Первая часть нового вредительства аналогична функциям 8 — 15: братья похищают добычу (8), герой снова отправляется на поиски (10 — 11), герой снова находит волшебное средство (12 — 14), возвращение с новым средством домой (15).

Далее при таком развитии появляются новые функции:

23. **Неузнанное прибытие** (Приехал в родной город, но домой не пошел, стал учеником у портного; вернулся в свое королевство — поступает на кухню поваром или служит конюхом).

24. **Необоснованные притязания, которые предъявляют лжегерои** (Генерал заявляет царю: «Я — змеев победитель»).

25. **Герою предлагается трудная задача** (Это один из любимейших элементов сказки. «Кто поднимет змеиную голову — тому и царевна достанется»; испытания едой и питьем; огнем; сказать, о чем каркают вороны; победить соперника).

26. **Задача решается** («Подошел Иван, только тронул...»).

27. **Героя узнают** («Показал он заветное колечко, узнала его царевна»).

28. **Обличение лжегероев** («Рассказала все царевна, как было»).

29. **Трансфигурация** («Искупался Иван в молоке, вышел молодец лучше прежнего»).

30. **Наказание лжегероев** («Посадили служанку в бочку, скатили с горы»).

31. **Свадьба, воцарение** («Получил Иван царевну и полцарства»). Этим сказка завершается.

Кроме функций Пропп определил и основной набор действующих лиц, каждое из которых имело одну или несколько функций. Всего их семь: 1. царевна; 2. отправитель; 3. герой; 4. даритель; 5. помощник; 6. антагонист (враг); 7. ложный герой.

На основе их функций, описанных Проппом, итальянский детский писатель Джанни Родари придумал игру по развитию фантазии. Он свел функции к основным 20, каждую функцию занес на отдельную карту и попросил художников иллюстрировать эти функции. Дальше можно перемешивать карты и раздавать их участникам игры в случайном порядке — каждый раз создаются непохожие исходные ситуации для сочинения сказок.

В 80-е годы профессор университета Южной Калифорнии Хейурд Олкер на основе функций Проппа предложил инструментарий для описания международных событий. «Глубинные семантические структуры, действующие в качестве мотиваций, — это и есть то, что побуждает людей, истолковывая мир, создавать и пересоздавать «царство политики»...

Итак, подход Проппа применим в литературе, политологии и дает вполне практичный результат. Глубинные семантические структуры, о которых говорит Олкер, можно привычно назвать архетипами. Реклама же архетипична по сути своей — ведь она обращается к устойчивым массовым драйверам поведения. И функции, открытые Проппом в начале XX века при исследовании сказок, могут быть полезны людям, которые сочиняют или конструируют рекламные сюжеты в начале XX. ■

Возможный финал сказки или начало нового сюжета

7 основных действующих лиц по Проппу

Пропп и современный мир