

■ УДК 791.43

І. А. Канівець, аспірант, Київський національний університет театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого, м. Київ

ЦИКЛІЧНІСТЬ СЮЖЕТУ В КІНО ЯК ПРОЯВ НОМІНАТИВНОЇ ВАРІАТИВНОСТІ

Указано напрями досліджень щодо мотивацій і характеру героя в кіно та використання авторами сюжету з мандрями в часі. Розглянуто загальні особливості фільмів з мандрями в часі. На прикладі фільму «Дванадцять мавп» проаналізовано драматургічну структуру подібних стрічок. Висвітлено суть конфлікту у фільмі. Виявлено особливості мотивації героя та взаємозв'язок побудови сюжету з означеною мотивацією. Наведено підґрунтя для появи таких героїв та історій. Окремо висвітлено можливість реалізації подібного сюжету зі зменшенням елемента трагізму.

Ключові слова: циклічність, сюжет, кіно, варіативність, драматургія.

И. А. Канивец, аспирант, Киевский национальный университет театра, кино и телевидения имени И. К. Карпенко-Карого, г. Киев

ЦИКЛИЧНОСТЬ СЮЖЕТА В КИНО КАК ПРОЯВЛЕНИЕ НОМИНАТИВНОЙ ВАРИАТИВНОСТИ

Указаны направления исследований по мотивации и характеру героя в кино и использованию авторами сюжета с путешествиями во времени. Рассмотрены общие особенности фильмов с путешествиями во времени. На примере фильма «Дванадцать обезьян» проанализирована драматургическая структура подобных картин. Освещена суть конфликта в фильме. Выявлены особенности мотивации героя и взаимосвязь построения сюжета с этой мотивацией. Приведены основания для появления таких героев и историй. Отдельно освещена возможность реализации подобного сюжета с уменьшением элемента трагизма.

Ключевые слова: цикличность, сюжет, кино, вариативность, драматургия.

I. A. Kanivets, postgraduate student, Karpenko-Kary Kyiv National University of Theatre, Film and Television, Kyiv

CYCLE STORY IN CINEMA AS A MANIFESTATION OF NOMINATIVE VARIABILITY

This article specifies the areas of research concerning the motivation and characters in the movie as well as the usage of the story with time travel. The author describes the general features of films with time travel. On the example of «Twelve Monkeys», dramaturgical structure of similar films is analyzed. The essence of the conflict in the film is shown. The features of the motivations of the characters and

its relationship to the building of a story are exposed. Reasons are given for the appearance of such characters and such stories. Special attention is paid to the possibility of implementing such a storyline with decreased element of tragedy.

Key words: cyclical, story, film, variability, drama.

Постановка проблеми. Сюжети сучасних теле- та кінофільмів часто пов'язані з мандрівками героїв у часі. Серед таких стрічок особливе місце посідають фільми із циклічним сюжетом. Вони мають велике соціально-культурне значення, тому що їх герої, зазвичай, самі переживають глибокий катарсис і мають свідомо йти на жертви, часто несумісні з життям, заради інших представників спільноти або соціуму загалом. Такі сюжети важливі для суспільства, яке переживає глибокі кризи та потребує відповідальності громадян. Сучасне українське суспільство належить до такої категорії, тому створення подібних фільмів актуальне для України. Під час роботи з такими проектами важливо проаналізувати причини створення та конструкцію відповідних сюжетів.

Останні дослідження та публікації. Література, яка стосується обраної проблеми, поділяється на дві групи: це дослідження на тему героя та його самопожертви в кіно й осмислення нелінійності плину часу. Серед останніх студій у першій групі слід виокремити працю «Герої плівки: Критика фільмів двома експертами з героїв. Частина перша» Грега Сміта та Скота Алісона. Автори надають цікаву класифікацію кіногероїв за психологічним типом. З другої групи цікавою є розвідка «Подорожі в часі: Популярна філософія оповідання» Девіда Віттенберга. Автор пояснює принципи використання сюжету подорожі в часі для формування контексту оповідальної історії. В обох цих дослідженнях надаються важливі пояснення принципу побудови сюжету, та мотивації героя фільму. Проте майже не йдеться про можливість циклічності сюжету, що є особливим випадком у сюжетах з мандрами в часі.

Мета статті — дослідити особливості фільмів із циклічними сюжетами, де герої здійснюють мандрівки в часі, таким чином повністю розуміння мотивації героїв у фільмах з відповідними сюжетами, висвітлено причини виникнення та принципи побудови циклічних сюжетів у таких стрічках, їх взаємозв'язок з іншими фільмами з варіативними сюжетами.

Виклад матеріалу дослідження. Історію кінематографа прийнято починати в 1895 р., коли відбулася презентація братів Льюїс. Але того ж року сталася ще одна подія, важлива для історії

кіно — вийшов друком роман Герберта Веллса «Машина часу», який був екранізований двічі в 1960 та 2002 рр. Проте концепція мандрівника в часі, представлена в цьому романі, використана в сотнях фільмів і стала одним з базових сюжетів для кінематографа [4, с. 22–24]. Серед сучасних відомих екранних творів, побудованих на мандрівках у часі, такі: трилогія «Назад у майбутнє» Роберта Земекіса, фільм «Термінатор» Джеймса Камерона з усіма продовженнями, серіали «Доктор Ху» та «Контініум», фільми «Час поза часом» Ніколаса Мейра, «Зоряний шлях» Дж. Дж. Абрамса, «Дежавю» Тоні Скота, «Частота» Грегорі Хобліта, «Поліцейський часу» Пітера Хайямса, «Годинники» Ерні Барбараша та ін. [2]

Зазвичай головний герой такого фільму свідомо або несвідомо мандрує до минулого, рідше — до майбутнього. Метою цих мандрівок є або стає зміна минулого з бажанням створити краще або врятувати майбутнє. Подібні теми провокують авторів до створення фільмів з варіативними сюжетами, де глядач може обирати розвиток дії. Але нині це прерогатива комп'ютерних ігор, а для кіно не існує технології, яка дозволила б демонстрацію таких фільмів. Тому автори намагаються створити такий сюжет, у якому можна було б послідовно показати різний хід часових ліній, що починаються з однієї точки. Прикладом такого підходу може бути фільм «Ефект метелика» режисерів Еріка Бресса та Дж. Макі Грабера 2002 р., або «Наступні» режисера Лі Тамахорі 2007 р. Але сюжет не завжди передбачає послідовність, у таких випадках реалізація фільму за сучасних умов стає практично неможливою.

Серед фільмів з мандрями в часі виокремлюється особлива група фільмів з циклічним сюжетом [6, с. 178–184]. Історія, викладена в цих фільмах, розвивається як петля Мьобіуса. Виходячи на певну точку в кінці фільму, сюжет повертається до його початку. Одним з найкращих прикладів таких фільмів є «Дванадцять мавп» Террі Гілліама 1995 р. Головний герой фільму, Коул — злочинець, котрий живе у 2035 р. На той час вірус, що виник у 1996 р., винищив майже все людство, а ті, хто залишився, живуть під землею. Коулу пропонують спокутувати свою провину, вирушивши в минуле, щоб знайти джерела вірусу. Під час цієї місії він отримує фрагментарну інформацію, яку вважає надто важливою, і надсилає її в майбутнє. Згодом усвідомлює, що вся інформація, яку йому надали перед місією, — це та сама інформація, яку він отримав під час неї. Окрім того, він знайомиться в минулому з жінкою, яку вважає найпрекраснішою. Вона нагадує образ із його дитячих спогадів, з однією відмінністю: у спогадах вона була білявкою, а

в житті — брюнетка. Закохавшись, він хоче після завершення місії втекти із цією жінкою. Під час багатьох пригод вони з'ясовують, що вся попередня інформація про джерело зараження була неправильною. Упізнавши вченого, який планує випустити вірус, Коул намагається зупинити його в аеропорту, проте під час цієї спроби поліцейські смертельно поранили його. Коул помирає на руках коханої жінки, котра з метою маскування перефарбувалася в білявку. Вона помічає в натовпі маленького хлопчика, що мовчазно спостерігає за цією сценою. Це маленький Коул, котрий перебуває в аеропорту зі своїми батьками. Так коло замикається, і маленький Коул, пригалавши найпрекраснішу жінку, йде назустріч долі. Фільм має відкритий кінець: у літаку вчений, який випустив вірус, зустрічається з лікарем з майбутнього, яка має отримати чистий зразок вірусу. Проте порятунок світу навряд чи можливий, адже чистий зразок вірусу потрібен для очищення планети в майбутньому, а в 1996 р. вірус уже на волі. Тому можна зрозуміти, що маленький Коул виросте, стане злочинцем і буде знову відправлений назад у минуле.

Фільм має складну драматургічну структуру. На перший погляд головний конфлікт розгортається між Коулом та Джефрі, організатором армії «Дванадцяти мавп». Але відносно незначна частка екранного часу, присвячена Джефрі, свідчить про хибність такої думки. Учений, який випустив вірус, є важливим негативним персонажем. Але на екрані він присутній ще менше, ніж Джефрі. Окрім того, його роль стає зрозумілою лише в останні хвилини фільму. Таким чином, головний конфлікт фільму — внутрішній. Це конфлікт Коула із самим собою. Психологічне підґрунтя цього конфлікту у фільмі не показане, проте є очевидним з відомих фактів. Коул був зовсім маленьким, коли почалася епідемія. Його спогад про жінку в аеропорту — спогад про останній спокійний день у його житті. Як виживав хлопчик, коли його батьки і більшість людей навколо нього померли, можна лише здогадуватися. Проте очевидно, що в таких умовах він не набув належних навичок соціалізації. Проте його характер не зіпсувався. Він не став циніком, а став злочинцем через трагічні обставини. Умови його утримання у в'язниці були надто суворими, тому він погодився на участь у науковій програмі по боротьбі з вірусом. Виконуючи перші завдання, він очевидно мав мотивацію лише в поліпшенні умов утримання. Але зустріч із жінкою його мрії змусила його замислитися над тим, якого життя він прагне. Так розгортається внутрішній конфлікт людини, яка втратила власне, «цивілізоване я» і намагається знайти

спосіб для його повернення. Конфлікт загострюється, оскільки невідовзі потреби завдання і бажання бути з коханою жінкою стали суперечливими.

Кульмінації цей конфлікт сягнув в аеропорту, наприкінці фільму. Уважаючи, що він виконав свою місію, Коул уже передчуває щастя, яке очікує на нього після втечі з коханою жінкою. Але події змушують його зробити вибір на користь продовження місії. Щомиті маючи можливість поставити особисте вище суспільного, споглядаючи образ жінки своєї мрії, Коул обирає служіння суспільству, навіть з небезпекою для життя. Суть сюжету саме в цьому свідомому виборі вільної особистості за наявності привабливих альтернатив. Коул із самого початку вважає себе незвичною людиною і свої пригоди сприймає як певний хрест, який має нести. Але ця остання пригода, що спричинить його смерть, не є нав'язаною йому долею. Він до кінця не розуміє головної трагедії сюжету, яку відчуває за нього глядач. Її суть — у повторенні сюжету, маленький Коул усе бачив, але не усвідомлював, що ця доля чекає саме на нього. Він мав ключ і безліч підказок, які дозволяли йому уникнути найгіршого, проте характер не дозволяв йому зробити інший вибір. Проте трагічність повторення сюжету не є спробою показати безвихідь та беззмістовність життя. Кохана Коула, вбита горем у зв'язку з його смертю, в останні моменти фільму бачить молодого Коула, на мить її обличчя стає щасливим. Вона усвідомлює, що цей хлопчик виросте і зустрине її, і вона знову буде щасливою, нехай ненадовго. Завдяки цій нетривалій сцені, циклічність сюжету стає джерелом не постійного смутку, а й надії. Таким чином, неприродний хід сюжету набуває природних життєвих характеристик, і життя приносить не лише біль, а й радість.

Цікавими є причини виникнення подібного сюжету. Незважаючи на всю негативну початкову характеристику Коула, його доля в екранному конфлікті має багато спільного з долею Ісуса Христа. Цей мотив протягом століть використовувався в літературі, театрі і мав безліч послідовників у реальному житті [5, с. 24–51] Певні аналогії наявні і з давньогрецьким міфом про Сізіфа. Що саме із цих історій могло надихнути авторів на створення сюжету «Дванадцяти мавп», визначити складно, проте такий вплив є беззаперечним. Як зазначалося, фільми з мандрівками в часі є найпридатнішими для створення варіативних сюжетів. Наприклад, у комп'ютерній грі «Red Alert» 1996 р., Альберт Ейнштейн, вирушивши в минуле, вбиває Гітлера, після чого Сталін розпочинає війну для завоювання Європи. У руках гравця — можливість

захистити європейські країни. Кіно нині не має можливості для створення таких стрічок. І всі варіації дій у часі слід вибудовувати виключно послідовно, що одразу позбавляє потенційний сюжет багатьох цікавих поворотів [3, с. 243–245] Фактично автори таких фільмів мають обирати серед двох альтернатив. Або герой щоразу проживає якісь епізоди свого життя, намагаючись там щось виправити, як у вищезгаданому «Ефекті метелика», або варіацій не може бути, оскільки життя заздалегідь визначене і йде по колу, як у «Дванадцяти мавпах». Ситуацію, коли мандрівки в часі можливі і герої ніби можуть впливати на минуле, але при цьому всі їхні дії заздалегідь визначені, можна назвати номінативною варіативністю. Таким чином герої намагаються контролювати своє життя, прагнуть чогось, але насправді існує лише ілюзія вибору. Подібна філософська концепція також існує давно під різними назвами. І хоча неможливо точно визначити, який саме шлях змусить авторів фільму дійти саме такого рішення, проте номінативна варіативність є найприроднішим варіантом для сучасних стрічок з мандрівками в часі, щоб одночасно створити лінійний сюжет і не відмовлятися від варіацій розвитку під впливом мандрівників у часі.

Концепція у «Дванадцяти мавпах» може бути застосована і до другорядних персонажів з аналогічною мотивацією. Прикладом може слугувати епізод «Нова Земля» з другого сезону серіалу «Доктор Ху». Антагоніст серії — Кассандра, жінка, котра прожила тисячі років, пишаючись своєю красою. При цьому від її тіла залишився лише маленький шматочок. Утративши і його, вона перенесла свою свідомість у тіло молодої дівчини, але наприкінці серії вирішила звільнити його. Опинившись у тілі зношеного клона, який помирає, вона вирушає в минуле, на вечірку, де востаннє почула комплімент стосовно своєї краси. Коли Кассандра зробила цей комплімент собі тодішній, клон помирає. І тут замикається петля Мьобіуса. Кассандра робить нового клона від того, що загинув, і все життя пам'ятає про цю мить. Хоча масштаб історії інший, і мотивація героя, і побудова сюжету повністю відповідають схемі «Дванадцяти мавп».

Вищеописана схема циклічного сюжету завжди містить елемент трагізму [1, с. 163–165], проте її використання можливе й у «легких» фільмах. Зокрема, у фільмі «Люди в чорному-3» Баррі Зоненфельда 2012 р., також є елемент циклічного сюжету. Агент Джей зростав без батька, який невідомо куди зник. У заключній сцені фільму, де він потрапив у минуле, тодішньому агенту Кею

допомагав один з місцевих військових. Він загинув, рятуючи Землю на очах агента Кея. І ось агент Джей з майбутнього впізнає себе маленького, якому Кей пояснює, що сталося з його батьком. Так часовий сюжетний цикл замикається.

Для того, щоб позбутися елементу трагізму в такій концепції, створені її легкі модифікації. У стрічці «День байбака» режисера Гарольда Реміса 1993 р. [1, с. 165] спочатку герой потрапляє в замкнутий часовий цикл, де, незалежно від його дій, нічого не змінюється, проте після того, як він усвідомлює своє неправильне ставлення до життя і йому вдається прожити один день з користю для суспільства, замкнене коло розривається і життя продовжується.

Загалом існують десятки стрічок, де використовується циклічний сюжет, і їх кількість постійно збільшується.

Висновки. Фільми із циклічним сюжетом, де можливі мандрівки в часі, є важливою ознакою сучасної кінематографічної культури. Драматургічно циклічний сюжет дозволяє створити героєві особливу мотивацію, де він змушений обирати між особистим та суспільно значущим. Такі історії ґрунтуються на давніх філософських концепціях та релігійних сюжетах. Циклічність є особливою формою варіативності сюжету, де вибір скорочений до єдино можливого.

Важливим напрямом, що потребує подальшого дослідження, є вплив циклічності сюжету на характери другорядних героїв фільму та їх мотивацію.

Список використаних джерел

1. Зубавіна І. Б. Екранна культура: засоби моделювання художньої реальності (час і простір у кінематографі) : монографія / Ірина Зубавіна ; Акад. мистецтв України, Ін-т пробл. сучас. мистец. — Київ : Інтертехнологія, 2006. — 272 с.
2. DiMare P. Movies in American History : an encyclopedia / Philip C. DiMare. — Santa Barbara : ABC-CLIO, 2011. — 1232 p.
3. LoBrutto V. A. Becoming Film Literate: The Art and Craft of Motion Pictures / Vincent Anthony LoBrutto. — Westport : Praeger, 2005. — 404 p.
4. Nahin Paul J. Time Machines: Time Travel in Physics, Metaphysics, and Science Fiction (2nd Second Edition) / Paul J. Nahin. — New York : Sprigler-Verlag, 2001. — 628 p.
5. Smith Greg . Reel Heroes: Two Hero Experts Critique the Movies, Vol. 1 / Greg Smith, Scott T. Allison. — Midlothian: Agile Writer Press, 2014. — 402 p.

6. Wittenberg David. Time Travel: The Popular Philosophy of Narrative / David Wittenberg. — New York: Fordham University Press, 2013. — 288 p.

References

1. Zubavina I.B. Ekranna kultura: zasoby modeliuвання khudozhnoi realnosti (chas i prostir u kinematohrafi) : monohrafiia / Iryna Zubavina ; Akad. mystetstv Ukrainy, In-t probl. suchas. mystecz. — Kyiv : Intertekhnolohiia, 2006. — 272 p.
2. DiMare P. Movies in American History : an encyclopedia / Philip C. DiMare. — Santa Barbara : ABC-CLIO, 2011. — 1232 p.
3. LoBrutto V. A. Becoming Film Literate: The Art and Craft of Motion Pictures / Vincent Anthony LoBrutto. — Westport : Praeger, 2005. — 404 p.
4. Nahin Paul J. Time Machines: Time Travel in Physics, Metaphysics, and Science Fiction (2nd Second Edition) / Paul J. Nahin. — New York : Sprigler-Verlag, 2001. — 628 p.
5. Smith Greg . Reel Heroes: Two Hero Experts Critique the Movies, Vol. 1 / Greg Smith, Scott T. Allison. — Midlothian : Agile Writer Press, 2014. — 402 p.
6. Wittenberg David. Time Travel: The Popular Philosophy of Narrative / David Wittenberg. — New York : Fordham University Press, 2013. — 288 p.

■ UDC 791.43

CYCLE STORY IN CINEMA AS MANIFESTATION OF NOMINATIVE VARIABILITY

Kanivets I. A., postgraduate student, Karpenko-Kary Kyiv National University of Theatre, Film and Television, Kyiv
lv.k@bigmir.net

The aim of this article is to explore the features of films with cyclic storyline, where the characters can perform time travel, as well as to discover the motivation of the characters in such films, highlight the causes and principles of cyclic storyline and their relationship to other films with the variability of the storyline.

Research methodology. An overview of the films with the time travel stories is given. The «Twelve monkeys» film was selected as the base example of all the features which appear in films with cyclic storyline. The dramatic structure and the conflict of the film are analyzed, giving the possibility to discover methods of work with such time travel stories.

Results. It has been found that films with cyclic storyline, where time travels are possible, are the important feature of modern cinema culture. In the dramatical structure of film, cyclical storyline gives a

possibility to create a special character motivation. Finally the character will have to choose between personal and socially significant goals. The choice of the socially significant goal leads to various personal losses including death. These stories are usually based on ancient philosophies and religious texts. The cycling story is a special form of variability of the storyline, where the choice of different versions of the future was reduced to a single possible, which leads story in the past to its beginning.

Novelty. This article interprets the films with the cyclical storyline as a special, singular form of films with the variability of storyline.

The **practical significance.** The analysis of the dramatical structure, conflict and character motivation in the films with the cyclical storyline gives the necessary theoretical base for making films with socially important themes.

Key words: cyclical, story, film, variability, drama.

Надійшла до редколегії 16.03.2015 р.