

Вадим Смиренский

ФОРМУЛА ТАЙНЫ

Модели сюжетных структур и нарративного интеллекта*

1. ВОЛШЕБНЫЕ СКАЗКИ И ДЕТЕКТИВНЫЕ ИСТОРИИ

Всемирную известность и распространение получил метод описания фольклорных сюжетов с помощью функций, разработанных В.Я.Проппом в основополагающей работе "Морфология сказки" (1928).¹ Проанализировав корпус из 100 волшебных сказок, В.Я.Пропп установил, что все многочисленные волшебные сказки со всем их сюжетным разнообразием могут быть сведены к единой нарративной схеме, состоящей всего из тридцати одного конструктивного элемента – так называемых функций (основных сюжетных событий или действий персонажей вроде отправки героя из дома или борьбы с вредителем).

Оценивая проделанные за 70 лет после выхода "Морфологии сказки" исследования в области формального представления сюжетных (повествовательных) структур, надо отметить, прежде всего, необычайную плодотворность пропповских идей, создавших условия для развития целых направлений не только в фольклористике, но и в новейших отраслях лингвистики, таких как грамматика текста, нарратология, искусственный интеллект и т.п.

Если модели нарратива, разработанные семиотиками, теоретиками литературы, представителями когнитивной науки и лингвистики, станут источником для программ автоматического порождения рассказов, то эти программы могут стать в свою очередь эвристическим средством для получения новых знаний о природе нарратива.

Различные сюжетные структуры можно генерировать, чтобы в итоге создать Универсальный Генератор Сюжетов², или нарративный искусственный интеллект (термин «нарративный интеллект» впервые употребил П. Рикер³).

Итак, вопрос о границах применимости системы Проппа обсуждается в литературе уже 70 лет. По мнению Ю.М.Лотмана, все опыты расширительного толкования пропповской модели и применения ее к нефольклорным повествовательным жанрам дали, в общем, негативные результаты. Структура волшебной сказки отличается простотой и устойчивостью. Она имеет "закрытый" характер и, если говорить не о генезисе, сказка была предохранена от контактов. Если внесказочная реальность вторгается в текст ("тут Иван стал змея из нагана палить"), то она не проникает в структуру ее сюжета. Эпизод этот все равно будет включаться в набор вариантов функции "бой" (по Проппу). Функция "победа" в сюжетной структуре волшебной сказки может выполняться синонимическими ситуациями, безразличными к константной схеме:

* Основное содержание статьи было опубликовано в сборниках: «Дискурс, речь, речевая деятельность». – М.: ИНИОН РАН, 2000. – с. 181-211; «Литературные архетипы и универсалии». – М.: РГГУ, 2001. - с. 225-247.

"антагонист побеждается в открытом бою", "побеждается при состязании", "убивается без боя", "изгоняется". С точки зрения сказки, это варианты одного сюжета. В романе (или подвергшихся, по выражению М.М.Бахтина, "романизации других жанров") это были бы другие сюжеты.⁴

Ю.К.Щеглов задается вопросом о том, насколько реально создание аналогичных моделей для описания собственно литературных произведений, в частности, новелл А.Конан Дойла о Шерлоке Холмсе. По его мнению, "не следует считать перенос пропповского принципа на полноценную литературу легким и механическим делом", поскольку в литературных циклах инвариантные мотивы не располагаются на одном уровне, не образуют одной линии, а комбинируются между собой каким-то более сложными способами. Поэтому необходимо искать более сложную дескриптивную модель, которая дополняла бы пропповскую грамматику, а возможно, в какой-то мере и содержала ее в себе.⁵

1.1. Героический жанр и модель сюжета

С нашей точки зрения, такой взгляд отражает определенную недооценку креативной, или порождающей силы системы Проппа. Несмотря на то, что многие, в том числе и сам В.Я.Пропп, ограничивали ее применение только жанром волшебной сказки, на самом деле можно наблюдать постепенное распространение этой модели. Правы также те исследователи, которые отмечают ее связь с определенным жанром. Как полагают фольклористы, В.Я.Пропп разработал свою модель на выборке из ста сказок, представляющих жанр героической волшебной сказки, а для определенного сказочного жанра характерна особая модель сюжета⁶. Важная особенность данного жанра – продуктивность сюжетной модели, выходящая за рамки фольклора.

В самом деле, вряд ли устарели или когда-либо устареют такие сюжетные функции героической сказки, как "вредительство" ("наступление беды") – "ликвидация беды", "борьба" – "победа", "спасение" и т.п. Различение и отождествление их вариантов также зависит от определенного жанра и носит конкретный характер. Как указывает Ю.М.Лотман: "Сюжет органически связан с картиной мира, дающей масштабы того, что является событием, а что его вариантом, не сообщающим ничего нового".⁷

На «нетленную традицию» сказки указывал и Т.А. ван Дейк, отмечая, что в сказках, "совсем как в наших теперешних историях о Джеймсе Бонде, герой получает задание разрешить определенную проблему (например, вернуть царевну, похищенную Змеем-Горынычем), подвергается опасности, в серьезных испытаниях убивает врага, возвращается домой с победой и получает награду".⁸

1.2. Формулы сюжетных моделей

Как известно, полный перечень сюжетных функций Проппа включает 31 единицу. Но многие ученые, в том числе и К.Леви-Строс⁹, обратили внимание на формулу так называемой простой сказки, выведенной В.Я.Проппом, которая включает в себя всего 12 символов и выглядит следующим образом:

$$i e3 b1 A1 B1 C \uparrow B1 - П1 Л4 \downarrow C^* \quad (I)$$

Эти символы читаются: "Царь, три дочери (начальная ситуация, i). Дочери гуляют (отлучка младших, e3), опаздывают в саду (рудиментарное нарушение запрета, b1). Змей похищает их (похищение человека – завязка или наступление беды, A1). Царь призывает на помощь (клич, B1). Согласие на противодействие (C). Три героя отправляются на поиски (↑). Три боя со змеем (борьба-победа, B1 – П1), избавление девиц (ликвидация беды, Л4). Возвращение (↓), награждение (C*)".

Сюжет данной русской сказки N131, представляет особый интерес, так как он, по мнению самого Проппа, является основным: это означает, что если развернуть всю цепь трансформаций, то морфологически все волшебные сказки могут быть выведены из сказок о похищении змеем царевен.¹⁰ Сам ученый так описал процесс своего открытия:

1.2.1. Сказочный и детективный сюжет

Используя этот подход, сравним сюжетную схему простой сказки с сюжетом детективного рассказа или повести. Точнее говоря, будем сравнивать со схемой сказки не сюжет, а фабулу детективов, под которой понимается событийная основа произведения, совокупность событий в их хронологической или логической причинно-следственной связи, доступная внехудожественному освоению. Этот способ представления вполне применим не только для анализа сказок, но и литературных произведений.

Анализ сюжетов детективных рассказов позволяет увидеть в принципах их организации сходство со структурой фольклорных произведений. Сюжетное разнообразие детективов, как и разнообразие сказочных сюжетов, поддается определенному обобщению. Чтобы сравнение было более наглядным, можно попытаться сначала вывести формулу если не "базисного", то, по крайней мере, достаточно характерного или типичного детективного сюжета. Так, возможно, самые знаменитые новеллы А.Конан Дойла "Пестрая лента" (ПЛ) и "Собака Баскервильей" (СБ) представляют собой одну и ту же детективную историю о преступлениях, мотивом которых является борьба за наследство. Например, сюжет рассказа ПЛ можно кратко представить следующим образом. Одна из сестер-близнецов, Джулия Стоунер, собирается выйти замуж и должна получить в связи с этим свою долю наследства, находящегося в распоряжении отчима Ройлотта. Внезапно она погибает при таинственных обстоятельствах. Другая сестра, которой, видимо, также угрожает опасность, обращается за помощью к герою-сыщику (Шерлоку Холмсу). Герой прибывает на место и, расследовав обстоятельства, в решающий момент вступает в борьбу, предотвращает покушение (отгоняет смертельно опасную ядовитую змею). Преступник, стремившийся к тому, чтобы безраздельно владеть наследством, гибнет, становясь жертвой своего замысла.

На очень похожих событиях основан сюжет повести СБ. Один из наследников семьи Баскервильей погибает при таинственных обстоятельствах. Другой наследник, которому, видимо, также угрожает опасность, обращается (через посредника) за помощью к Шерлоку Холмсу. Герой прибывает на место и, расследовав обстоятельства, в решающий момент вступает в борьбу, предотвращает покушение (убивает сверхъестественно страшную собаку).

Преступник, стремившийся завладеть наследством, гибнет, становясь жертвой своего замысла.

Для наглядности представляем теперь параллельно в таблице 2 функционально сокращенную запись нарративных структур фабулы сказки и детектива:

Таблица 2

Сказка	Детектив
1) Некогда жил царь, у которого были три дочери (<i>i</i>)	1) Некогда жил богатый человек, у которого были наследники (<i>i</i>)
2) Однажды три дочери пошли погулять в сад (<i>e3</i>)	2) Однажды наследник вышел погулять в сад (отлучка – <i>e</i>)
3) Забыли о времени и задержались (<i>b1</i>)	3) ночью, т.е. в неурочное время и задержался (<i>b1</i>)
4) Появился змей (дракон) и похитил Трех царевен (похищение – <i>A1</i>)	4) Появился страшный зверь (змея, собака) и убил первого наследника загадочным способом (убиение – <i>A14</i>)
5) Царь стал звать на помощь (<i>B1</i>)	5) Второй наследник (посредник) обращается за помощью (сообщение беды – <i>B4</i>)
6) Три героя услышали этот крик (<i>C</i>)	6) Герой (сыщик) согласился прийти на помощь (<i>C</i>)
7) и отправились спасать дочерей (\uparrow)	7) и отправился спасать второго наследника (\uparrow)
.....	8&9) Герой (сыщик), отбросив ложные следы, ($\Phi - O$)
.....	10) и, узнав, кто убийца (узнавание – <i>У</i>),
.....	11&12) решил загадку преступления (задача – решение, <i>З - P</i>)
8) Герои вступили в борьбу со змеем (<i>B1</i>)	13) Он вступил в борьбу с "драконом" (змеей, собакой) (<i>B1</i>)
9) они убили дракона (<i>III</i>)	14) и победил "дракона", т.е. преступника и его орудие (<i>III</i>)
.....	15) Преступник погиб, став жертвой своего замысла (наказание – <i>H</i>)
10) спасли девушек (<i>L4</i>)	16) Герой спас наследника (<i>L4</i>)
11) вернулись (\downarrow) и	17) вернулся на Бейкер-стрит (\downarrow)
12) получили награду (<i>C*</i>)	18) и получил награду (<i>C*</i>)

Очевидно, что все 12 функций, составляющие сюжет "простой сказки" о похищении царевен змеем, несмотря на некоторые отличия, повторяются в детективной истории о наследстве, хотя сюжет детектива отличается от фабулы. В детективе, как правило, способ преступления и сама личность преступника остаются неизвестными до конца истории¹¹. В сюжете детектива обычно вначале описывается обращение за помощью, с которым очередной клиент

приходит к сыщику и из которого мы узнаем о предшествующих событиях и их участниках. Фабула детектива гораздо более последовательно воспроизводит сказочный сюжет, который обычно от фабулы и не отличается. Однако рассмотрим по порядку, как используются, в какую художественную форму преобразуются элементы сказочного "героического" сюжета в детективной прозе. Выше уже отмечалось, что детективный сюжет начинается обычно с просьбы клиента о помощи (ср. "клик", "сообщение беды в разных формах" по В.Я.Проппу), обращенной к герою (Шерлоку Холмсу), из которой мы узнаем о "начальной ситуации", о событиях, предшествовавших преступлению и о самом преступлении.

В "Пестрой ленте" мы узнаем о том, что сестры-близнецы Джулия и Элен Стоунер, а также их отчим Ройлотт унаследовали большое состояние, которым до замужества сестер распоряжается Ройлотт. Но в случае замужества каждой из сестер должна быть выделена определенная сумма годового дохода. Когда Джулия сообщила о своей помолвке (это означало, что ей должна быть выделена определенная сумма годового дохода), Ройлотт пошел на преступление и убил ее.

Здесь сюжетные ходы начинают повторяться, так как через два года Элен получила предложение выйти замуж. И это также служит для Ройлотта сигналом для нового преступления. Таким образом, желание сестер выйти замуж и получить долю наследства можно рассматривать как попытку "отлучки" и "нарушения запрета". В ПЛ она повторяется дважды и вызывает яростное сопротивление антагониста, хотя на словах Ройлотт не возражает против намерений девушек и не обращается к ним с запретом. Однако явный "запрет" все же имеется, и адресует его Ройлотт самому Холмсу: "Не вздумайте вмешиваться в мои дела. Горе тому, кто станет у меня на пути. Смотрите, не попадитесь мне в лапы! Глядите!" Он быстро подошел к камину, взял кочергу и согнул ее своими огромными загорелыми руками."

Однако Холмс немедленно идет на "нарушение запрета": "Если бы он не ушел, мне пришлось бы доказать ему, что мои лапы ничуть не слабее его лап". С этими словами он поднял кочергу и одним быстрым движением распрямил ее."

Эта реакция характерна для Холмса ("реакция героя"). Обычно он, не взирая ни на какие "запреты" или трудности, соглашается прийти на помощь и направляется на место происшествия.

Об обстоятельствах, предваряющих завязку повести СБ, мы также узнаем из "сообщения беды" – рассказа доктора Мортимера, с которым он пришел к Шерлоку Холмсу. В том или ином виде они укладываются в такие структурные единицы, как "запрет", "нарушение запрета", "отлучка". В повести СБ первый "запрет" звучит со страниц семейного предания Баскервильей: "Остерегайтесь выходить на болото в ночное время, когда силы зла властвуют безраздельно." Затем, как это ни удивительно, первое преступление, повлекшее гибель сэра Чарлза Баскервиля и образующее завязку повести СБ, происходит в ... саду, или парке поместья, в котором он никогда не появлялся ночью, потому что был суеверен и верил в легенду о собаке. Однако преступник выманил его туда, прибегнув к обману (ср. такие функции Проппа, как *r1* – "обманные уговоры вредителя" и *g3* – "герой поддается или механически реагирует на обман вредителя"). Таким образом, в СБ цепочка начальных функций внешне реализуется практически в неизменном виде (со сказкой совпадает даже место их осуществления и эпизод задержки: впоследствии обнаружено, что сэр Чарлз

дважды стряхивал пепел с сигары; см. Табл.2). Важно, что все эти подготовительные функции непосредственно предшествуют трагедии ("наступлению беды"), обстоятельства которой не менее красочны, чем в сказке или мифе: "Кругом темнота, и в этой темноте мчится что-то огромное со светящейся мордой и огненными глазами. Сердце у баронета не выдержало, и он упал мертвым в самом конце аллеи."

На этом завершается первый сюжетный ход. Преступник уничтожил одного наследника. Но парная функция "запрет – нарушение запрета" обыгрывается повторно теперь уже при появлении нового персонажа – второго наследника, сэра Генри Баскервиля. После приезда в Лондон он получает письмо, составленное из слов, вырезанных из газеты: "Если рассудок и жизнь дороги вам, держитесь подальше от торфяных болот." Но сэр Генри тут же идет на "нарушение запрета". Он отправляется в Баскервиль-холл со словами:

"Ни адские силы, ни людские козни не удержат меня. Я поеду в дом своих предков."

Нападению на сэра Генри также предшествуют "отлучка" и "нарушение запрета", на этот раз организованные самим Холмсом. Стэплтон приглашает сэра Генри на обед, а Холмс просит его возвращаться пешком через болота, чтобы спровоцировать нападение. Таким образом, и здесь "отлучка" и "нарушение запрета" носят внешний характер, под которыми скрываются скорее b_2 – "приказание" и b_2 – "исполненное приказание", которые в свою очередь представляют собой варианты "запрета" и "нарушения запрета".

Вариант "прибытия на место" в СБ связан с тем, что Холмс делает это тайно, скрывая свое присутствие даже от Ватсона (ср. функцию "неузнанное прибытие" (X) в полном списке В.Я.Проппа). Любопытно, что сначала Холмс и Ватсон еще в Лондоне сталкиваются с "неузнанным прибытием" антагониста, который явно в насмешку говорит, что его зовут Шерлок Холмс. Цель же "неузнанного прибытия" того и другого персонажа можно охарактеризовать как "выведывание" – (ϵ).

Зато "место назначения", куда прибывает герой, в СБ как нельзя более похоже на заколдованное "тридевятое царство": "сумрачная линия торфяных болот, прерываемая острыми вершинами зловещих холмов". Над этими болотами, где каждый шаг таит опасность, раздается "невыразимо тоскливый вой" и т.д.

Как известно, в волшебной сказке действует определенное число персонажей, каждому из которых отводится выполнение определенных функций. Всего в волшебной сказке могут принимать участие семь персонажей: отправитель героя, герой, даритель волшебных предметов, вредитель, помощник, ложный герой, царевна или ее отец. Если кого-либо из этих персонажей в сказке недостает, то соответствующие функции перераспределяются между действующими персонажами.

1.3. Персонажи и функции

Детективный роман – драма масок, а не лиц.

Г. К. Честертон.

Подобно сказкам, детективы также обладают набором основных персонажей. По сравнению с семиперсонажной героической сказкой, в конан-

дойловском сюжете можно выделить пять основных, или постоянных персонажей, которые напоминают героев сказочных: сыщик – герой, преступник – вредитель, или антагонист, помощник – помощник, жертва – царевна (или другой персонаж, с которым приключается беда, похищение и т.п.). По некоторой аналогии с ложным героем в сказке, в детективе может быть ложный преступник, оставляющий ложный след. Можно сказать, что постоянным персонажам «раздаются функции событийного архисюжета».¹² В детективном архисюжете наибольшее число функций отдается сыщику.

Как и в сказке, этот герой выполняет весьма важные функции. Чтобы одержать победу над преступником, он распутывает следы, разгадывает мотивы и устанавливает личность преступника (обычно это происходит перед решающей схваткой). То есть, эпизодам "борьба – победа" предшествует "решение трудной задачи". Эта функция во многих детективах, в том числе в рассказах А.Конан Дойла, занимает центральное место. Прежде чем бесстрашно, подобно сказочному герою, вступить в опасный поединок с преступником, Шерлок Холмс (и другие сыщики-интеллектуалы) доказывают свою необычайную проницательность, так как необходимо еще установить самую личность антагониста.

Разработка этого эпизода связана с тем, что сыщику сплошь и рядом приходится отбрасывать ложные следы, улики или признания. Поэтому в детективе почти всегда присутствует такая пара функций, как "ложная, или банальная версия" и "отказ от ложной версии" и, соответственно, связанные с ним персонажи. В "Пестрой ленте" это цыгане, которые появляются перед домом, где совершаются преступления (здесь Конан Дойл предусмотрел ложный след уже в названии рассказа "The Speckled Band"; англ. *band* – это омоним, означающий как "лента", так и "банда"). В "Собаке Баскервилей" – беглый каторжник, прячущийся на болотах. Следовательно, можно дополнить формулу детектива данной парой функций. Эти действия сыщика, казалось бы, прямо почерпнуты из практики криминалистики. Однако, чтобы не вводить новых символов, воспользуемся теми, что использовал В.Я.Пропп в полной формуле волшебной сказки для обозначения функций: *Ф* – "Притязание ложного героя" и *О* – "Обличение ложного героя". Наконец, в окончательное решение задачи входит "Узнавание" (*У*) антагониста, о котором будет сказано ниже.

Поместим эти три функции между парой *З – Р* (задача – решение) :

З Ф О У Р.

Эта цепочка схематически отражает основное ядро, или сердцевину детектива – процесс раскрытия тайны преступления и установления личности преступника. Сказочные герои за свои подвиги получают царскую награду. Холмс зарабатывает себе на жизнь, оказывая помощь своим клиентам. Однако он неоднократно демонстрирует бескорыстие, либо отказываясь от денег, либо беря символическую плату: "А вознаграждения мне никакого не нужно, так как моя работа служит мне вознаграждением". Таким образом, функция "награда" часто приобретает у Конан Дойла вид отказа от "вознаграждения", который служит дополнительным средством выразительности для характеристики героя.

Интерес вызывает еще одно поразительное сходство, которое можно обнаружить в структуре простой сказки и выделенного нами "базисного" детективного сюжета. Подобно герою мифа (Персей), Шерлок Холмс борется не просто с преступником, но одновременно одерживает победу над

"драконом". В "Пестрой ленте" он вступает в борьбу с экзотической и необычайно ядовитой индийской змеей. Само по себе это имеет несомненное сходство с мотивом борьбы со змеем, или драконом. Не менее экзотична и страшная собака с фосфоресцирующей мордой, т.е. с огнедышащей пастью дракона, ожившая со страниц средневекового предания.

Впервые подобная собака – орудие преступника появляется в рассказе А.Конан Дойла "Медные буки" (МБ). Интрига в нем также связана с наследством, а сюжет рассказа представляет собой до некоторой степени синтез ПЛ и СБ. Хозяин имения Рукасл, подобно Ройлотту из ПЛ, не хочет делиться наследством. Он заточил свою дочь от первого брака, требуя, чтобы она отказалась от всего, что ей принадлежит по закону после смерти ее матери. Чтобы она не могла убежать с помощью своего жениха, Рукасл выпускает ночью "огромного, величиной с теленка, дога с горящими во тьме глазами". В решающий момент, когда прибывший на место Холмс разоблачает замысел Рукасла, тот выпускает собаку, но она сразу же набрасывается на хозяина. Если Стэплтон погибает в трясине, а Ройлотт от смертельного укуса змеи, то Рукасл остается живым, но жестоко искалеченным (согласно Проппу, это функция "Наказание" – Н). Жизнь ему спасает Ватсон: "Огромный зверь с черной мордой терзал за горло Рукасла. Подбежав к собаке, я выстрелил; она упала, но белые ее клыки так и остались в жирных складках шеи." (Ср. сцену гибели Хьюго Баскервиля, где уже вполне отчетливо проявляется архетип "дракона": "Над Хьюго стояло мерзкое чудовище – огромный черной масти зверь, сходный видом с собакой. И это чудовище у них на глазах перервало глотку Хьюго Баскервиля и, повернув к нам свою окровавленную морду, сверкнуло горящими глазами.").

По сравнению с мифом и сказкой, страшный зверь у Конан Дойла является лишь орудием в руках преступника. С другой стороны, эти три новеллы Конан Дойла отличаются от знаменитой новеллы Эдгара По "Убийство на улице Морг" – родоначальницы, как принято считать, современного детектива. Здесь также орудует страшный зверь – огромный орангутанг, но его хозяин-матрос вовсе не замышлял никакого преступления. Убийство произошло случайно, когда огромная обезьяна вырвалась на волю. Сюжет Эдгара По сводится к демонстрации способностей Дюпена найти решение трудной задачи, отбросив ложные версии и, тем самым, освободить от подозрений невинного человека, т.е. к разработке все той же цепочки сюжетных функций, составляющих ядро детектива:

З Ф О У Р.

Только проницательный Холмс в состоянии увидеть, кто скрывается под масками того или другого преступника. "Умение проникать взором за маскировку – основное качество сыщика", – говорит Холмс. В этом ему помогает фамильное, или генетическое сходство. Стэплтона разоблачает портрет его предка Хьюго Баскервиля. Характер Рукасла Холмс угадывает из рассказа о его сыне, подверженном припадкам то дикой ярости, то мрачной угрюмости. Холмс приходит к выводу: " Этот ребенок аномален в своей жестокости, и унаследовал ли он ее от своего улыбчивого отца или от матери, эта черта одинаково опасна для той девушки, что находится в их власти». Такую форму приобретает в детективе функция УЗНАВАНИЕ (У). Эта пропповская функция восходит к приему *anagnorisis* – узнавание, введенному

Аристотелем и означающему переход от неведения к знанию, когда речь идет о таких событиях, как тайное убийство, инцест и т.п. (30). А.К.Жолковский и Ю.К.Щеглов относят УЗНАВАНИЕ к таким приемам выразительности как ВНЕЗАПНЫЙ ПОВОРОТ (ВН-ПОВ), характеризуя его следующим образом: «Для ментальных ВН-ПОВ естественным содержательным ореолом являются темы типа познание, откровение, истина; ср. органическую связь перипетий узнавания в «Эдипе» Софокла с «гносеологической» темой трагедии».¹³

1.3.1 Ложная версия

Наряду с парной функцией *задача – решение*, важную сюжетно- и жанрообразующую роль в детективе играет пара функций (*ложная*) *версия -- отказ от (ложной) версии*. Если присмотреться внимательно к тому, как используется в сюжетах *ложная версия*, то выясняется, что в большинстве произведений она сменяется *верным решением*. Как писал С.М. Эйзенштейн, ядром «всего мирового эпоса детективной литературы... окажется всегда и неизменно двойное чтение улики: ложное и истинное». Опираясь на эту особенность, Эйзенштейн создает настоящий апофеоз детективного жанра:

"Детективный роман весь построен на двойном чтении.

И если все многообразие перипетий всего мирового эпоса детективной литературы (и чем это менее фольклор мирового размаха, способный спорить с "Одиссеей", "Божественной комедией" или Библией?!) свести к основному ядру, то ядром этим окажется всегда и неизменно двойное чтение улики: ложное и истинное.

Первое окажется поверхностным, второе – по существу.

Или, говоря более специальными терминами, первое будет восприятием непосредственным, второе... – понятийно раскрытым.

Но это двоякое чтение принадлежит не только к разным методам.

Оно есть разные этапы, разные стадии восприятия и понятия явлений вообще. Оно есть именно те две стадии, через которые проходит в своем развитии человечество и в своей частной биографии каждый человек, двигаясь от поэтического, эмоционального, образного освоения природы к овладению ею знанием, понятием и наукой.

С тем чтобы на конечных вершинах своих взаимоотношений с Вселенной владеть и общаться с ней через синтез научной и поэтической взаимосвязи. В этом смысле каждый роман "тайны" (mystery) есть произведение мистериальное, трактующее о вечной и неизменной "драме" становления личного сознания, через которую проходит каждый человек без скидок на расу, класс или нацию.

И в этом, конечно, основная подоплека неизменной фасцинации (прелести) детективного романа.

И мы видим на форме мирового фольклора – на детективной новелле – такую же стройную закономерность, какую обнаруживаем в творчестве отдельных, особенно высокоодаренных (иногда гениальных) творцов, сквозную закономерность, равно пронизывающую принцип целого, любую деталь и, не останавливаясь на этом, также и строй языка (см. Шекспира)."¹⁴

В обычном детективном сюжете *отказ от (ложной) версии* приводит к *решению задачи* и установлению истины. Но в рассказе А. Конан Дойла «Убийство в Эбби-Грейндж» *ложная версия* должна была скрыть вынужденное *убийство* домашнего тирана, «дикого зверя» Юстеса Брэкенстолла.

ЛОЖНАЯ ВЕРСИЯ : (<леди Брэкенстолл >):

НАПАДЕНИЕ / УБИЙСТВО / ОГРАБЛЕНИЕ: (< ПРЕСТУПНИКИ: отец и сыновья Рэндаллы > <ЖЕРТВЫ: сэр Юстес и леди Брэкенстолл >):

В двенадцатом часу я пошла посмотреть, все ли в порядке. Я отдернула портьеру и оказалась лицом к лицу с пожилым широкоплечим мужчиной, и я увидела за этим мужчиной еще двоих. Я хотела крикнуть, но он кулаком *нанес мне страшный удар по голове* и свалил наземь. В эту минуту в комнату зашел мой несчастный супруг. Он бросился к одному из грабителей, но тот, схватив кочергу, *ударил его со страшной силой по голове*. Мой муж упал, даже не вскрикнув. *Он был мертв*. Открыв глаза, я увидела, что воры *взяли из буфета все серебро*.

Однако Шерлоку Холмсу удается установить истину.

ПРИЗНАНИЕ (<капитан Кроукер>): УБИЙСТВО : (<сэра Юстеса>):

Этот дикий зверь безжалостно мучил и терзал женщину, которую я любил больше жизни. Он, как безумный, ворвался в комнату и *ударил ее по лицу палкой*. Тогда я схватил из камина кочергу. Бой был честный. *Мой удар был вторым*. Останься он в живых, он убил бы ее. ИНСЦЕНИРОВАНИЕ

ОГРАБЛЕНИЯ: (<капитан Кроукер> <леди Брэкенстолл >): Мы решили *инсценировать ограбление*. Я привязал ее крепко-накрепко к креслу.

Оставалось только взять несколько серебряных приборов.

Тем не менее, Холмс по моральным соображениям оставляет для полиции в силе именно *ложную версию*, поскольку убитый сам стал причиной *мщения* и своей смерти.

Смерть присутствует практически и в каждом рассказе Х.Л. Борхеса, потому что ему нужны экстремальные, «последние» ситуации. Чаще всего сюжет рассказа – это внезапный поступок, мгновенное и необоримое решение¹⁵. В рассказе «Эмма Цунц» робкая и застенчивая фабричная работница, узнав о самоубийстве отца, жертвуя своим целомудрием, осуществляет тщательно продуманное *убийство – мщение*, застрелив разорившего ее отца хозяина табачной фабрики, который, по ее словам, изнасиловал ее. Ее рассказ (*ложная версия*) «ни у кого не вызвал сомнения, ибо по сути, соответствовал действительности. Настоящей была ее непорочность, настоящей ненависть. Настоящим было и насилие, которому она подверглась. Не отвечали действительности лишь обстоятельства, время и одно или два имени собственных.»

Итак, в рассказе А. Конан Дойла вначале появляется *ложная версия* событий, которая затем отбрасывается, чтобы на ее месте появилось признание капитана Кроукера, где события изложены так, как они произошли в действительности. В рассказе Борхеса применен обратный прием. Большая часть рассказа посвящена «сухому», неэмоциональному изложению событий так, как они и произошли в хронологической последовательности. Впрочем, как пишет Борхес, передать «мало-мальски реально все происшествия того

вечера – дело трудное, даже, может быть, и невысказанное». Эмме уже исполнилось девятнадцать лет, но мужчины вселяли в нее почти патологический страх... К вечеру она направилась в порт, зашла в два или три бара и, наконец, явилась к мужчинам с шведского корабля, где предпочла более грубого, чтобы не притупился ее девичий страх. «Вне времени, в оглушающем хаосе жутких и несвязных ощущений подумала ли Эмма Цунц хотя бы *один-единственный раз* о покойном, которому приносилась жертва?» После этого она направилась на фабрику для встречи с хозяином в его кабинете. Когда он вышел за стаканом воды, Эмма успела вытащить из ящика его тяжелый револьвер. И спустила курок, два раза. И вот в финале рассказа, вместо привычной разгадки или *решения*, появляется *ложная версия* Эммы, которая и придает подлинный смысл данному тексту. «Не из боязни, а из-за того, что она служит орудием *возмездия*, ей не хотелось нести наказание.» Поэтому она заявила полиции, что хозяин велел ей прийти, чтобы рассказать о забастовке, а сам изнасиловал ее, и она его застрелила. И в том, и в другом рассказе *ложная версия* не столько служит оправданием, сколько раскрывает истинный мотив происшедшего – *возмездие* за совершенное ранее злодеяние или *преступление*.

1.3.2. Универсальные архетипы и прототипы

Как отмечает Е.М.Мелетинский, "универсальными противниками ("вредителями", по терминологии В.Я.Проппа) являются змеи-драконы, а также разнообразные варианты людоедов". Он же пишет: "в архетипическом мотиве "драконоборство"... происходит убийство в богатырском поединке, когда речь идет не о собственном спасении, а о спасении другого (жертвой обычно бывает прекрасная женщина)"¹⁶. «Величайшие шедевры сюжетного мира – архетипические сюжеты детективного романа и сказки о борьбе с драконом – создания коллективного, а не индивидуального творчества", – полагает М.-Л.Райен.¹⁷

В связи с этим стоит обратить внимание и на персонажей, которых удается спасти. Шерлок Холмс, поражая "дракона", спасает беззащитную женщину (вырывает из его "лап"). Как говорилось выше, в мифе это прекрасная женщина. У Конан Дойла этому идеалу и архетипу в наибольшей степени соответствует миссис Стэплтон (СБ), лицо которой поражает своей красотой, тонкими, горделивыми чертами. Героини ПЛ и МБ, по крайней мере, молоды, не лишены привлекательности и по окончании тяжелых испытаний благополучно выходят замуж за своих женихов (функция "Свадьба" по Проппу). Кроме того, героини насильно удерживаются преступником, т.е. А.Конан Дойл использует здесь также присущий мифу и сказке мотив пленения.

Итак, нарративная схема и система персонажей викторианской литературной сказки, если так можно назвать детективные новеллы А.Конан Дойла (ПЛ, СБ и МБ), в которых представлен архи- или макросюжет о борьбе за наследство и о борьбе со "змеем-драконом", во многом совпадают с нарративной схемой и персонажами русской волшебной сказки (в частности, сказки о похищении змеем-драконом царевен), установленными в свое время В.Я. Проппом, полагавшим, что эта сказка (N131, или АТ 300) – эквивалент мифа о Персее. Дополним формулу простой сказки недостающими функциями из полного списка В.Я.Проппа. Тогда основная структура, и в особенности,

последовательность функций, начиная с завязки (AI), представляет собой инвариант для всех трех новелл А.Конан Дойла:

$$i \in 3 \text{ б1 б1 AI B1 C } \uparrow \text{ З Ф О УР B1-- П1 Л4 } \downarrow \text{ C* } \quad (\text{II})$$

Условные обозначения:

i – Начальная ситуация, б – "Запрет", б – "Нарушение запрета", е – "Отлучка", А – "Вредительство", В – "Сообщение беды", С – "Начинающееся противодействие", ↑ – "Отправка героя из дома", Б – "Борьба", П – "Победа", З – "Трудная задача", Р – "Решение задачи", Л – "Ликвидация беды", Н – "Наказание", ↓ – "Возвращение героя", Ф – "Ложная версия", О – "Отказ от ложной версии", У – "Узнавание", С* – "Свадьба" (вообще счастливый конец).

Наряду с воспроизведением или возрождением в детективе жанрово-сюжетного образца героической, или "мужской" сказки, можно также увидеть, как авторы детективов используют для построения сюжета архетипы так называемой "женской" сказки, например, сказки о Золушке, которой в русском фольклоре может соответствовать сказка о гонимой падчерице ("Морозко"). Интересно, что впервые о разновидностях жанра волшебной сказки написал за год до выхода "Морфологии сказки" А.И.Никифоров, указавший на два поджанра в зависимости от пола протагониста: поджанры "мужской" (или "героической") и "женской" волшебной сказки¹⁸. Как в "мужской", так и в "женской" сказке, рассказывается о борьбе и завоевании (царственного) супруга, но различие между ними связано с особой сюжетной структурой, а также с различиями в системе основных, или постоянных персонажей.

В романе А.Кристи "Убийство на поле для гольфа" помощник Эркюля Пуаро Гастингс знакомится в поезде с девушкой, которой предстоит сыграть важную роль в романе. Она сразу производит на Гастингса сильное впечатление: простодушное сочетание ребенка и женщины, хорошенькое личико, похожее на портреты Греза, увенчанное к тому же красной шляпкой. Назвалась она Синдереллой, то есть Золушкой.

В дальнейшем Пуаро расследует запутанное дело об убийстве миллионера Поля Рено. Его сын Джек был влюблен в сестру Синдереллы, которую зовут Белла, но затем встретил Марту Добрей, на которой он собрался жениться. Полю Рено был против этого брака, и подозрение в убийстве падает на Джека. Белла пытается спасти его и берет вину на себя. Не отстает от нее и Синдерелла, она пытается выручить и сестру и Джека; ему в романе отведена роль "принца", за богатым наследством которого охотятся, совершая преступления, Марта и ее мать, играющая роль "злой мачехи".

Злодейка Марта идет и на второе преступление, пытаясь убить мать Джека, но терпит поражение от Синдереллы, которая в последний момент препятствует преступному замыслу. Марта понесла ужасное "наказание": она разбилась при падении из окна. Синдереллу-Золушку и ее сестру, напротив, ждет "награда".

По словам Пуаро, взаимная любовь Джека и Беллы испытана огнем и не нуждается в других испытаниях: "Вы были готовы отдать свои жизни друг за друга..." Не менее счастливо складывается и судьба самой Синдереллы. Гастингс говорит ей: "Синдерелла вышла замуж за принца, вы помните. Я не принц, но..."

Несмотря на то, что в романе образ Золушки двоятся и ее роль распределена между сестрами, очевидно, что сюжет и персонажи "женской" сказки оказали немалое влияние на А.Кристи. По мнению исследователей, при анализе ее романов, помимо таких действующих лиц, как убийца, жертва, сыщик, помощник сыщика, характерных для "героической" модели детектива, можно выделить также такие постоянные персонажи, как "симпатичное юное существо" и "доброе старое существо"¹⁹, напоминающие характеры "женской" сказки.

Однако, если в рассказах Конан Дойла проявляется не субъективная память автора, а скорее объективная память жанра²⁰, что и дает возможность говорить об архетипах, то А.Кристи, по-видимому, вполне сознательно использует в своем творчестве литературные и фольклорные образы и сюжеты²¹. Поэтому здесь скорее уместен термин "прототип".

Таким образом, можно сделать вывод о продуктивности мифологических и фольклорных архетипов в детективном жанре и о возможности прямого использования методов В.Я.Проппа, К. Леви-Строса и других фольклористов для анализа литературного текста. На наш взгляд, можно считать оправданным соотнесение детективных сюжетов с формулами сюжетных архетипов волшебных сказок, а также с формулой структуры мифа, открытой К.Леви-Стросом.²² Аналогии с архе- и прототипическими образами "дракона", "драконоборца", "прекрасной женщины", "Золушки", "принца", "помощника" и т.п. позволяют уточнить состав основных, или постоянных персонажей детективной литературы, установить фольклорные и литературные влияния.

Теория архетипов, пишет А.А. Богатырев, претендует на создание учения о неявном воздействующем начале в тексте. Вначале производится трактовка того или иного образа и ряда его значений. Следующим шагом служит поиск следов соответствующего образа в тексте. Если таковые исследователем не обнаруживаются, то делается вывод, что художник оторвался от коллективного бессознательного и пишет недостаточно архетипично (т.е. неинтересно и антихудожественно). Если следы соответствующего образа обнаруживаются, то такой текст оценивается как высокохудожественный.

Эстетическое понятие об архетипе было уточнено еще И.Кантом задолго до начала экспансии современного психоанализа в эстетику и филологию. По Канту, АРХЕТИП (греч. *archetypon* – прообраз) действительно является важным компонентом эстетической идеи и выступает контрбалансом ЭКТИПУ (греч. *ektypon*). Последний представляет собой план выражения в пространстве произведения, живописного или словесного²³.

Иными словами, эктип – одно из возможных средств трансляции смысла. Стоящий за ним архетипический план текста может усматриваться, либо не усматриваться реципиентом. Таким образом, архетипическое начало не чудесно и объективно, а интенционально и интерсубъективно²⁴.

1.4. *Функции и эффективные ситуации*

Кроме фольклорных основ, можно указать на близость сюжетной структуры детективного жанра и мелодрамы. В 1927 году С.Д. Балухатый в работе не менее замечательной, чем классическая книга Проппа, дал

достаточно полный структурный анализ композиции мелодрамы. Функциям Проппа здесь соответствуют *эффективные ситуации*:

Пьесная композиция мелодрамы вбирает в себя ряды *эффективных ситуаций*, осуществляющих непрерывный ток драматизма пьесы, ее неослабевающей динамики. ...это ситуации «органические», предопределенные исходным конструктивным принципом. Мелодрама выполняет свои драматические эффекты всем ходом событий и столкновений лиц, заказанных в сюжете пьесы. Приведем наиболее часто встречающиеся ситуации.

Накопление примет ложной версии. В «Таверне Сатаны» – накопление ложных признаков, в результате чего Вальтера обвиняют в убийстве Ричарда.

Ложная смерть. В «Лесном бродяге», чтобы спасти Эдду, ее усыпляют и выдают за умершую, якобы от укуса боа.

«Убитый» разоблачает своего убийцу. В момент полного торжества злодея неожиданно для него злодеяние раскрывается. В «Таверне Сатаны» Ричард, которого считали умершим, изобличает лорда Клейнполя.

Ложное обвинение. Убийца, желая снять с себя обвинение в убийстве, объявляет своего обвинителя сумасшедшим.

Похищение лица.

Подмена лица. В «Невинно осужденном» беглый каторжник выкрадывает документы и присваивает себе имя маркиза.

Обманы с добрыми намерениями, но с драматическими последствиями.

Неожиданный приход лица.

Возвращение сознания, памяти.

Узнавание (матери, отца, сына, дочери и др.). Лицо, рассматривая фермуар, узнает, что ее названный отец есть убийца матери ее подруги (Валентина в «Судебной ошибке»).

Невыполненное узнавание лица. В «Двух подростках» Бриске пытается указать, что бумажник украден Лимасом, но тут же умирает.

Эффективные следствия. Торможения действия. Создание «жесточких препятствий» и т.п.

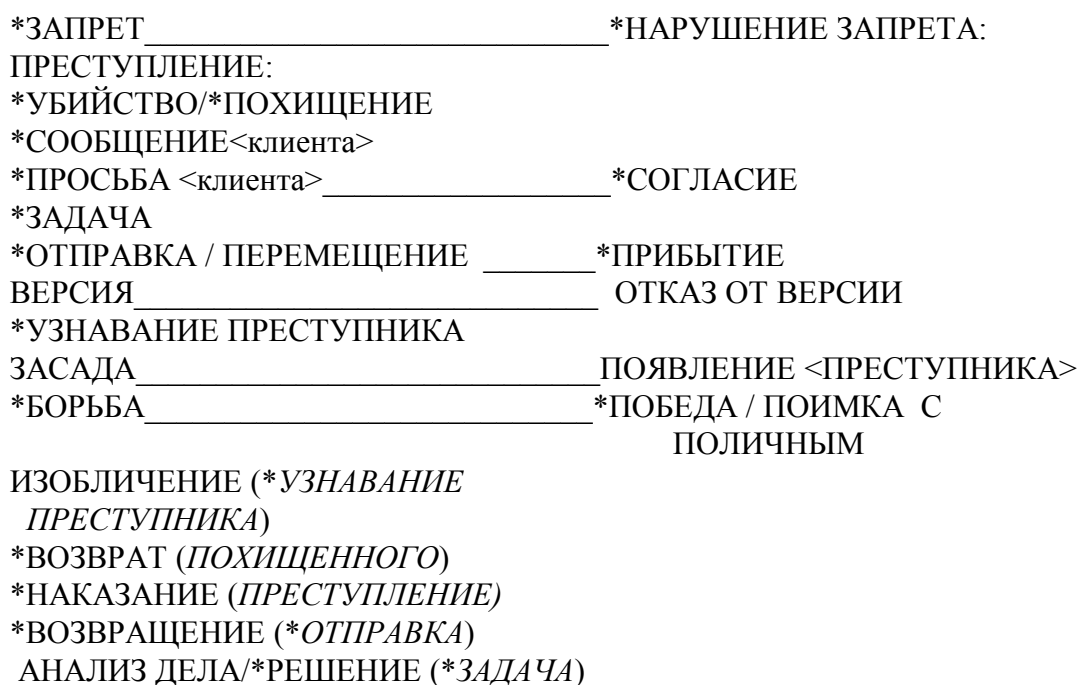
С.Д. Балухатый пишет, в частности, что при наличии сюжетной “тайны” в мелодраме экспозиция сюжета и диспозиция лиц является неполной, что позволяет дать ощущение “тайны”, дораскрываемой лишь с преодолением в ходе пьесы препятствий. Как впоследствии и детектив, мелодрама иногда завершается *эпилогом*, поскольку особое значение придается финальному моменту, к которому сходятся все сюжетные линии («Скрытое преступление»).²⁵

1.5. Магическая решетка

Создатели моделей и программ написания рассказов, основываясь на системе сюжетных (событийных) функций В.Я. Проппа, отмечают и используют их парный характер. При этом выясняется, что разные пары соединяются в тексте по-разному. Одни связываются между собой непосредственно, как *борьба* и *победа*. Другие разделены или разведены по разным частям повествования, образуя драматические оси и пружины действия. Этот прием известен и в фольклоре: главная пружина, или драматическая ось сказки состоит в том, что за начальное *вредительство*, образующее завязку сказки, антагонист понесет *наказание* только в финале. Точно также и

отправке героя из дома в начале сказки соответствует в финале его *возвращение*. Другие парные функции следуют непосредственно друг за другом: *запрет – нарушение, выведывание – выдача, борьба – победа, задача – решение*.

Подсчеты и анализ показывают, что в сказках наиболее частотными и фактически обязательными являются функции *вредительство* и *отправка*, образующие завязку. В литературном детективном тексте, во многом основанном на сюжете героической волшебной сказки, наблюдаем использование этих «отшлифованных веками стереотипов». ²⁶ Основное отличие заключается в том, что в детективе главной движущей пружиной и его наиболее характерным типологическим признаком становится ось *задача – решение*. Если *задача* возникает в начале рассказа, то *решение* приходит лишь в финале, а то и в эпилоге, образуя, наряду с парой *преступление – наказание*, основную ось повествования. Если расположить сюжетные события (функции) детектива в хронологическом порядке, получится следующая схема:



На схеме непосредственно следующие друг за другом, или контактные функции соединены линиями, а эквивалентам дистантных пар в скобках приписаны названия первых элементов. Как писал А.Н. Веселовский, сюжетом является тема, «в которой снуют разные положения-мотивы». Это представление о сюжете, который можно сравнить со структурой ткани (ср. мнение Р.Барта, *текст – ткань*) состоящей из продольных и поперечных нитей -событий, можно проиллюстрировать на Рис. 1.

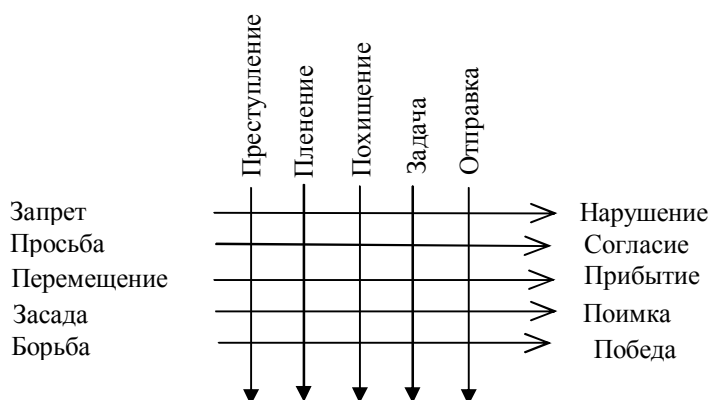


Рис. 1.

Другое важное отличие детективной новеллы по сравнению со сказкой – отступление от хронологического фабульного изложения событий, т.е. собственно сюжетное построение. Достигается оно с помощью нелинейного, гипертекстового соединения функций, где основным приемом является вложение одной функции в другую. Обычно о *преступлении* мы узнаем из *сообщения* или *просьбы* клиента о помощи. Затем важнейшие элементы *преступления* формулируются сыщиком в *задаче*, которую он ставит перед собой, берясь за расследование. Вновь *задача* уже в раскрытом виде излагается в процессе *анализа дела*, или как *решение*.

На следующей схеме представлены простые и сложные сюжетные функции:

Сложные / гипертекстовые

- *СООБЩЕНИЕ:
 - ПРЕСТУПЛЕНИЕ
- *ПРОСЬБА:
 - *ЗАДАЧА:
 - ПРЕСТУПЛЕНИЕ
- *СОГЛАСИЕ:
 - *ЗАДАЧА:
 - ПРЕСТУПЛЕНИЕ
- *ЗАПРЕТ:
 - *СОГЛАСИЕ:
- *НАРУШЕНИЕ ЗАПРЕТА:
 - ПОДТВЕРЖДЕНИЕ *СОГЛАСИЯ:
- *РЕШЕНИЕ:
 - *ЗАДАЧА:
 - ПРЕСТУПЛЕНИЕ
 - *УЗНАВАНИЕ

- ПОИМКА С ПОЛИЧНЫМ:
 - ЗАСАДА
 - *БОРЬБА
 - *ПОБЕДА

- АНАЛИЗ ДЕЛА:
 - *РЕШЕНИЕ

Простые

- ПОЯВЛЕНИЕ <клиента>
- *ОТПРАВКА
- *ПЕРЕМЕЩЕНИЕ:
- *ПРИБЫТИЕ
- ЗАСАДА
- *БОРЬБА
- *ПОБЕДА
- *НАКАЗАНИЕ

- *ВОЗВРАЩЕНИЕ

Используя терминологию Л.Ельмслева, можно сказать, что завязка, кульминация и развязка – это сегменты *формы* содержания, в то время как функции и мотивы – элементы *субстанции* содержания. В.Я.Пропп сравнивал их с генами. Его открытие состояло в переходе, точнее сказать, в прорыве к новому, более глубокому уровню анализа сюжета. Для сравнения можно привести соответствия традиционных и пропповских категорий на примере детективного сюжета.

Таблица 3

Суперструктуры	Функции
Завязка	СООБЩЕНИЕ клиента: ПРЕСТУПЛЕНИЕ
Развитие	СОГЛАСИЕ сыщика: ЗАДАЧА ПРИБЫТИЕ РАССЛЕДОВАНИЕ УЗНАВАНИЕ преступника
Кульминация	БОРЬБА
Развязка	ПОБЕДА
Эпилог	РЕШЕНИЕ

И здесь снова следует вернуться к проблеме взаимоотношения понятий "фабула" и "сюжет". Фабула, по мнению Н.Краусовой, есть процесс генерации (генотип, или "генотекст"), который можно изучать только на уровне сюжета (фенотипа или "фенотекста"). Генотекст-фабула – это уровень, где наиболее отчетливо выступает автор – субъект рассказа, а не избранный им рассказчик, план которого всецело принадлежит сюжету-фенотексту.²⁷ Инвариантная формула новелл ПЛ, МБ и СБ, приведенная выше (II), служит моделью их генотекста.

2. ФРЕЙМОВОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ СЮЖЕТНЫХ МОДЕЛЕЙ

Попытки трансформировать линейную формулу сюжета сказки о борьбе с драконом в схему, где действия, цели и состояния персонажей распределены по графам таблицы, можно найти в работе Х.Олкера²⁸, а ранее та же задача решалась К.Бремоном.²⁹ Но по-настоящему такой недостаток модели Проппа, как ее линейный характер, можно преодолеть с помощью фреймового подхода. Каждая из функций может быть представлена в виде фрейма (модели ситуации или события). Например, "Похищение" можно представить в следующей форме:

ПОХИЩЕНИЕ: (<КТО> <КАК> <КОГО ИЛИ ЧЕГО> <ОТКУДА> <КУДА> <ЗАЧЕМ>).

Такие фреймы называются ролевыми, они позволяют связать описываемые действия (события) и их участников. В угловых скобках написаны слова, на место которых надо подставлять конкретные элементы из соответствующих множеств (например, для замены слова <КТО> можно использовать элементы множества, содержащего такие персонажи, как Кощей Бессмертный, Змей Семиголовый, Злой Колдун и т.п.³⁰ Приведенное выше описание фрейма ПОХИЩЕНИЕ как нельзя лучше подходит для представления детективного сюжета. Так, Холмс предполагает, что в имении "Медные буки" произошло ПОХИЩЕНИЕ, однако ему предстоит нелегкая работа по раскрытию остальных слотов этого фрейма (поначалу неизвестен не только преступник, но неизвестно даже, кого похитили). Вначале фрейм ПОХИЩЕНИЕ вложен или включен в другой фрейм (функцию) СООБЩЕНИЕ, из которого мы и узнаем о происшедшем преступлении:

СООБЩЕНИЕ (<КТО – клиент> <КОМУ – Холмсу>): ПОХИЩЕНИЕ (<КТО> <ГДЕ – в имении "Медные буки"> <КОГО> <КАК> <ЗАЧЕМ>).

Затем этот же фрейм ПОХИЩЕНИЕ, слоты которого по-прежнему не раскрыты, вкладывается во фрейм ЗАДАЧА, решение которой принимает на себя Холмс. Если под фреймом ЗАДАЧА понимать процесс расследования, то он может включать этапы решения или расследования, т.е. в него входят фреймы ЛОЖНАЯ ВЕРСИЯ и ОТКАЗ ОТ ЛОЖНОЙ ВЕРСИИ – они описывают попытку и отказ от неверного решения, а также фрейм УЗНАВАНИЕ, который по сути означает заполнение слота <КТО> во фрейме ПОХИЩЕНИЕ, т.е. установление личности преступника.

Наконец, фрейм РЕШЕНИЕ символизирует окончательный результат расследования, демонстрируя заполнение всех остальных нераскрытых слотов фрейма ПОХИЩЕНИЕ (или другого фрейма, описывающего преступление). Часто это описание производится самим Холмсом в эпилоге новеллы, т.е. уже после развязки, после возвращения на Бейкер-стрит:

РЕШЕНИЕ (<Холмс>):

ПОХИЩЕНИЕ (<КТО – хозяин имения> <КОГО – дочь хозяина> <ГДЕ – в имении "Медные буки"> <КАК – тайная комната, страшная собака для охраны> <ЗАЧЕМ – не делить наследства>).

В книгах, содержащих криминальную загадку, перед читателем ставятся вопросы "кто?", "почему?", "каким способом?" Точнее говоря, эти вопросы ставятся перед героем-сыщиком. Главной задачей Шерлока Холмса является "не столько построение логических дедукций, сколько выявление, или экспликация, невербализованной информации". Для этого необходима определенная концептуальная система. "Ключевой идеей, на которую опирается данная система, является понятие в о п р о с а, который служит для активации и актуализации невербализованного знания".³¹

2.1. Фреймы и концептуальные надежды

Вопросы со всей эффективностью могут выступать в слотах ролевых фреймов в качестве имен концептуальных падежей, как множество дополнительных модификаций действия.³² Их можно использовать вместо принятых вслед за Ч.Филлмором таких обозначений, как Агенса (А), Пациенса (П), Объекта (О), Инструмента (И) и т. п., так эти обозначения предполагают ограниченный набор падежей, но при этом их число сильно варьирует у разных исследователей. Кроме того, "специализированные падежи" могут и не иметь названия:

"Фред (А) читает книгу (О) на французском языке (?)"³³

Для представления событийной структуры повествования вопросы являются достаточно гибким средством интеграции семантической и прагматической информации, образуя концептуальный уровень представления, которое должно "поставлять ожидания". Падежные фреймы выполняют эту функцию: пустые слоты (незаполненные падежи) указывают на информацию, которой недостает и которую нужно вывести.³⁴ По мере развития сюжета мы видим, как Холмс вырабатывает решение (происходит заполнение пустых слотов).

Концептуальная система должна уметь ответить на вопросы по содержанию рассказа. К решению этой задачи можно приблизиться, используя фреймовый язык. "Свойство вложенности, возможность иметь в качестве значений слотов ссылки на другие фреймы и на другие слоты того же фрейма обеспечивают фреймовым языкам удовлетворение требованиям структурированности и связности знаний. Для описательных наук фреймы – один из немногих способов формализации, создания понятийного аппарата".³⁵

Благодаря этим свойствам оказывается возможным описать события и роли персонажей, как они изложены рассказчиком в сюжете, а не в хронологической последовательности, соответствующей фабуле³⁶, что дает возможность повысить степень креативной, или порождающей силы системы Проппа.

2.2. Уровни организации нарративного дискурса

Дальнейшее совершенствование модели формального представления сюжетов связано с делением сюжетных элементов по уровням специфичности. Модель представления структуры текста, основанная на трех уровнях специфичности, описана в работе Р.Одди и др.³⁷ Используя три уровня специфичности, можно достаточно четко, как было показано выше, выделить в детективном сюжете уровень архетипов (прототипов), который прямо указывает на его фольклорно-мифологическую основу. Сюжетная структура героической сказки или мифа о борьбе с драконом использована не только в таких новеллах А.Конан Дойла, как "Пестрая лента", "Собака Баскервилей", "Медные буки", но и в рассказе «Морской договор» (где характер описываемых событий носит вполне реальный, а не полуфантастический характер). Далее, важно выделить в детективном сюжете уровень типовых событий, постоянно используемых автором для описания ситуаций расследования и поимки преступника. Включая в формальное представление уровень деталей и подробностей, специфичных для данного рассказа, можно вполне точно охарактеризовать его особенности по

сравнению с другими рассказами и не упустить ни одно из важнейших событий для развития сюжета (например, Э.Скриб связывал с весьма банальными деталями исторические события и, соответственно, сюжет своей пьесы "Стакан воды").

В свое время Т.А. ван Дейк и В.Кинч указывали на необходимость отражения во фреймах специфичных событий и свойств, не предусмотренных стереотипным сценарием и организованных другими фреймами (например, на возможность предусмотреть в сценарии ПОСЕЩЕНИЕ РЕСТОРАНА такие фреймы, как "ссора" или "пожар").³⁸ Рассмотрим сюжет новеллы А.Конан Дойла "Морской договор" с учетом принципов, изложенных выше. Сюжет представляет интерес еще и потому, что построен, с использованием, по крайней мере, двенадцати функций В.Я.Проппа, включая такие события – сюжетные

п р о т о т и п ы (архетипы), как *НАРУШЕНИЕ ЗАПРЕТА, *ОТЛУЧКА, *ПОХИЩЕНИЕ, *СООБЩЕНИЕ, *СОГЛАСИЕ, *ЗАДАЧА, *ПРИБЫТИЕ, *УЗНАВАНИЕ, *РЕШЕНИЕ, *БОРЬБА, *ПОБЕДА и т.п. (они обозначены заглавными буквами и отмечены звездочкой). Прототипы составляют первичную основу, или базисный уровень сюжетной конструкции.

Ко второму уровню относятся присущие данному жанру т и п о в ы е сюжетные события; они обозначены заглавными буквами: ЛОЖНАЯ ВЕРСИЯ, ПОПЫТКА ВЗЛОМА, ЗАСАДА, а также РЕКОНСТРУКЦИЯ/АНАЛИЗ ДЕЛА и ПОИМКА С ПОЛИЧНЫМ. Последние два, как и фреймы *СООБЩЕНИЕ, *СОГЛАСИЕ, *ЗАДАЧА и др., являются сложными блоками и включают в себя другие фреймы.

Наконец, к третьему уровню специфичности относятся сюжетные события на уровне д е т а л е й и подробностей, описывающие такие действия, как "заказ <кофе>" во время *ОТЛУЧКИ, "возращение похищенного" <договора> в результате ПОИМКИ С ПОЛИЧНЫМ и "продажа" как цель *ПОХИЩЕНИЯ <договора>. Эти функции обозначены строчными буквами и даны в кавычках.

В рассказе "Морской договор" сотруднику министерства иностранных дел Фелпсу было дано ответственное поручение: сделать копию с тайного договора между Англией и Италией. Во время работы он вышел из комнаты и, не закрыв ее, спустился в вестибюль, чтобы заказать кофе швейцару. Когда он вернулся, все лежало на месте, кроме доверенного документа. Фелпс заподозрил в краже жену швейцара.

Таким образом, в *СООБЩЕНИИ Фелпса рассказано о следующих событиях: о начальной ситуации, об отлучке Фелпса с нарушением запрета, о похищении документа и об оказавшейся впоследствии ложной версии.

*СООБЩЕНИЕ: (<КТО – Фелпс> <КОМУ – Холмс, Ватсон>):

*НАЧАЛЬНАЯ СИТУАЦИЯ: (<КТО – Фелпс> <ДОГОВОР> <ГДЕ – комната в МИДе>)

*НАРУШЕНИЕ ЗАПРЕТА: *ОТЛУЧКА: (<КТО – Фелпс> <ОТКУДА – из незапертой комнаты> <ЗАЧЕМ – "заказ" <кофе>)

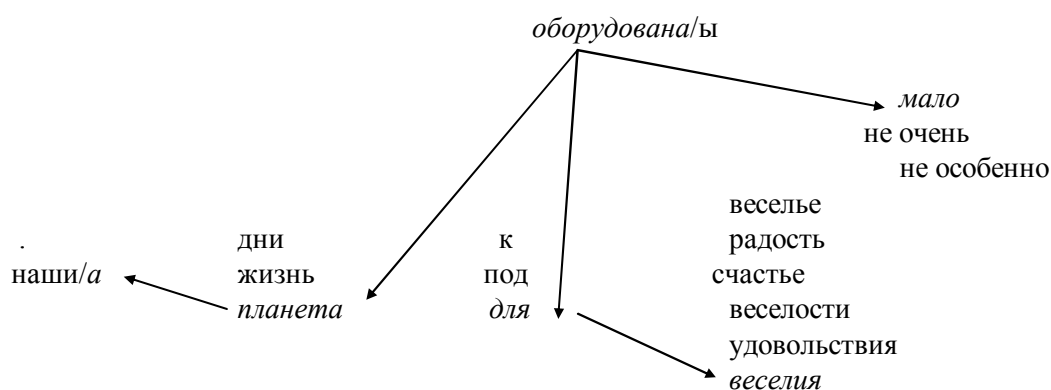
*ПОХИЩЕНИЕ: (<КТО-?> <ЧЕГО – договора> <КАК – из незапертой комнаты> <ОТКУДА – из министерства> <ЗАЧЕМ – ?>)

ЛОЖНАЯ ВЕРСИЯ (<Фелпс>): *ПОХИЩЕНИЕ: (<КТО – жена

швейцара> <ЧЕГО – договора> <КАК – из незапертой комнаты> <ЗАЧЕМ – ?>)

Чтобы перейти от фреймового представления сюжетной схемы к его текстовому воплощению в виде пропозиций, необходимо ввести следующий (четвертый) уровень фреймов, а именно, фреймы конкретных глагольных лексем. Если глобальные фреймы первых трех уровней содержат концептуальную (прагмасемантическую информацию) и не зависят от конкретного языка, то глагольные фреймы расположены на семантико-синтаксическом уровне и строятся по правилам данного языка. Для этого необходима соответствующая лексическая база данных, содержащая структуры глагольного управления. Лексическая база должна содержать также тезаурус слов, принадлежащих другим частям речи. В свое время, проанализировав работу В.В.Маяковского "Как делать стихи", Иржи Левый предложил схему подобного взаимодействия. В результате этого процесса последовательно отбрасываются 12 вариантов строки, которая окончательно имеет вид:

"Для веселия планета наша мало оборудована"



Примерно таким образом происходит взаимодействие тезаурусного и семантико-синтаксического фреймов.*

Существует аналогия между актантом ситуации и концептуальным падежом³⁹, фреймом и глагольной валентностью, моделью ситуации и моделью предложения. Благодаря этой аналогии, как отметил Ю.М.Лотман, "сюжет всегда строится по принципу фразы", "фразы второго уровня". Не случайно фразы: "Он был убит" – или: "Она бежала с гусаром" – могут быть интерпретированы и как фразы из текста (первый уровень), и как сюжетные события (второй уровень).⁴⁰

На это же указывает Е.М. Мелетинский: «Структура мотива может быть уподоблена структуре предложения (суждения). Мы предлагаем рассматривать мотив как одноактный микросюжет, основой которого является действие.

* Характерно, что Маяковский, друг В.Шкловского и Р.Якобсона, сам проявлял склонность к формальному анализу поэтического творчества. Разбирая свое стихотворение «Сергею Есенину», он пишет о его замысле и «общем архитектурном плане»: «Попримерив и продумав, решаю: сначала надо заинтересовать всех слушателей двойственностью, при которой неизвестно, на чьей я стороне... Завоевав аудиторию,.. неожиданно пускать слушателя по линии убеждения в полной... неинтересности есенинского конца, перефразировав его последние слова, придав им обратный смысл. Вл. Маяковский. Как делать стихи. Соч. в двух томах. – М., 1988. Т.2, с.168.

Действие в мотиве является предикатом, от которого зависят аргументы-актанты (агенс, пациенс и т.д.). От предиката зависит их число и характер».⁴¹

Для имен фреймов-событий можно найти ряды соответствующих глаголов, способных обозначать данное событие. Во-первых, это глаголы с прямой или ядерной семантикой: *ПОБЕДА: одержать победу, одолеть, взять верх; "возвращение похищенного": возвращать, отдавать, вернуть и т.д. Во-вторых, это глаголы с периферийной семантикой, которые могут не содержать соответствующего компонента в структуре своего значения, но, тем не менее, способны обозначать данное событие в определенной ситуации: *ПОХИЩЕНИЕ: исчезнуть, пропасть.⁴²

Задачу моделирования облегчает тот факт, что в детективном сюжете, как уже отмечалось выше, имеется ограниченное число действующих лиц, точнее, ограниченное число ролей персонажей – их всего пять: сыщик, помощник сыщика, преступник, жертва (клиент) и ложный преступник. Поэтому возможно установить распределение функций между ролями и фреймами, актантами и глаголами. Это подтверждают примеры соответствий фреймов и контекстов, образующих конечный или поверхностный уровень текста рассказов А.Конан Дойла. Точнее говоря, фразы, взятые из текста, являются одновременно и фразами второго уровня – обозначениями сюжетных событий («Морской договор»):

*СООБЩЕНИЕ <беды>: (<КТО – Фелпс> <КОМУ – Холмс, Ватсон>): Уже готовилась моя свадьба, как вдруг ужасная беда разрушила все мои жизненные планы.

*ОТЛУЧКА: <КТО – Фелпс>: Открыв дверь, я вышел в коридор. <ЗАЧЕМ – "заказ" <кофе>: Я попросил ее сварить мне кофе.

*ПОХИЩЕНИЕ: <ЧЕГО – договора>: Документ исчез со стола. Копия была на столе, а оригинал пропал. (в другом месте: Совершена кража, – задыхаясь, сказал я, – из министерства иностранных дел украден чрезвычайно важный документ.)

*СОГЛАСИЕ: (<КТО – Холмс>): Дело это весьма трудное и запутанное, но я обещаю заняться им серьезно.

ПОИМКА С ПОЛИЧНЫМ:

ЗАСАДА: (<КТО – Холмс> <ГДЕ – усадьба Фелпса>): Ждать мне пришлось очень долго... почти столько же, когда расследовали дело с "пестрой лентой".

ПОПЫТКА ВЗЛОМА: (<ГДЕ – спальня Фелпса> <КТО – ?>): Кто-то тихонько отодвинул засов.

*БОРЬБА: (<Холмс> <Гаррисон> <ГДЕ – спальня Фелпса>): Он бросился на меня с ножом, и мне пришлось дважды сбить его с ног, прежде чем...

*ПОБЕДА: (<Холмс>): я взял верх.

*ЛИКВИДАЦИЯ НЕДОСТАЧИ: "возвращение похищенного": (<КТО – Холмс>

< Гаррисон> <ЧЕГО – договора>): Уговорам моим он внял и документ отдал.

Следует отметить, что есть такие сюжетные элементы, у которых могут отсутствовать текстовые эквиваленты. Как писал В.Я.Пропп, «иногда этот

момент словами не упоминается», но подразумевается, например, «волевое решение предшествует исканию»⁴³. В таких случаях сюжетное событие может быть представлено только условными обозначениями (фреймами) и фразами второго уровня. Нередки также случаи, когда представлены именно намерения, и «волевые решения» обозначают сами события:

ЗАСАДА: (<КТО – Холмс, Лестрейд, Ватсон>): Здесь и будем ждать? Да, устроим засаду. Станьте вот сюда, Лестрейд. (СБ).

2.3. *Искусственный нарративный интеллект*

В.Я Пропп, открывший механизм развития сказочного сюжета, писал: «Можно самому создавать новые сюжеты искусственно в неограниченном количестве, причем все эти сюжеты будут отражать основную схему, а сами могут быть не похожи друг на друга... Если распределить потом функции по действующим лицам... по собственному вкусу, то схемы оживают...»⁴⁴

К.Бремон в своей модели пытался преодолеть такой недостаток системы Проппа, как «двойная морфологическая функция», и представлять в явном виде двойное и тройное значение события⁴⁵. В сказочном сюжете ПОБЕДА героя одновременно означает и НАКАЗАНИЕ вредителя.

Такой «учет» значений оказывается важным еще и потому, что события, которые можно описать наибольшим числом функций, вероятнее всего, как пишет М.-Л.Райен, образуют самые напряженные, кульминационные моменты сюжета⁴⁶. Например, когда Волк съел Красную Шапочку, он РЕШИЛ ЗАДАЧУ для себя, создал ПРОБЛЕМУ для жертвы и, кроме того, ВРЕД заслуживает НАКАЗАНИЯ. Вообще система парных функций, восходящих к Проппу, кажется Райен надежной основой для создания формальной модели нарратива. В ее перечне можно увидеть знакомые пары: ЗАПРЕТ – НАРУШЕНИЕ, ПРЕДСКАЗАНИЕ – ИСПОЛНЕНИЕ, ЗАДАЧА (ЦЕЛЬ) – РЕШЕНИЕ, ВРЕД – НАКАЗАНИЕ, ЗАСЛУГА – НАГРАЖДЕНИЕ, ОСКОРБЛЕНИЕ – МЕСТЬ.

Создав событие, планируемая Райен программа для порождения рассказов оценивает его потенциал для выполнения данной функции. Она спрашивает, например, что означает «проглатывание маленькой девочки». Затем она активирует данную функцию и избирает дальнейшую последовательность событий. Так, установив, что Волк причинил ВРЕД и создал ПРОБЛЕМУ для жертвы, программа должна подойти к НАКАЗАНИЮ и СПАСЕНИЮ. Та же процедура может ретроспективно порождать события, которые закончились тем, что Волк проглотил Красную Шапочку. Используя последовательность ЗАПРЕТ – НАРУШЕНИЕ – НАКАЗАНИЕ, программа представляет судьбу Красной Шапочки как заслуженное ИСПЫТАНИЕ. ЗАПРЕТ должен исходить от авторитета (скорее всего, матери): «Не вступай в разговоры с незнакомцами».

Имея в базе знаний список сюжетных развязок с соответствующими коэффициентами, программа для порождения сказок типа «Красной Шапочки» выбирает ПОБЕДУ героя после ВРЕМЕННОГО ТРИУМФА вредителя, посредством ВНЕШНЕГО ВМЕШАТЕЛЬСТВА. Коэффициент данной развязки говорит о том, что она имеет статус ВНЕЗАПНОГО ПОВОРОТА, который может быть использован только один раз.

Чтобы привести сказку к финалу, нужно, чтобы события соответствовали закону жанра. Программа переходит теперь к РЕШЕНИЮ ПРОБЛЕМЫ героини и НАКАЗАНИЮ вредителя. Поскольку героиня беспомощна, перемена фортуны происходит при помощи внешнего агента, возникающего как “*deus ex machina*”. Выполняя роль двойной морфологической функции (или, по словам Райен, семантической поливалентности), программа объединяет СПАСЕНИЕ и НАКАЗАНИЕ. Поэтому событие имеет для вредителя фатальный исход.

На скептически настроенного читателя может не произвести большого впечатления способность программы написать сказку, очень похожую на «Красную Шапочку», когда цель известна с самого начала. Подлинно креативная программа не должна быть специфически предпрограммирована, она должна разворачивать рассказ согласно внутренним правилам, но все же, считает М.-Л.Райен, вполне естественно, что ее программа ориентирована на рассказы, из которых построена ее база знаний. Но если это знание состоит из продуктивных элементов, программа в состоянии породить варианты архетипичных сюжетов, и эти варианты могут оказаться настолько разнообразными, что их не сможет предвидеть заранее создатель программы. Сюжеты будут различаться не только тематически, но и по структуре. Вариации в глобальной структуре зависят от выбора развязок. Развязка «герой побеждает в борьбе» приводит к выбору сюжета о драконоборце, развязка «вредитель остановлен с помощью успешного плана героя» может породить сюжет, сходный со сказкой «Гензель и Гретель».

Различные сюжетные структуры можно генерировать, используя таблицу диверсификации сюжета: «ошибочные представления» приведут к «комедии ошибок» и т.д. Все это потребует введения новых модулей, чтобы в итоге создать Универсальный Генератор Сюжетов, или нарративный искусственный интеллект.

Значение кажущейся безнадежной попытки научить компьютер искусству рассказывания историй заключается не столько в достижении конкретных результатов, сколько в возможности проверки гипотез.

Накапливая базу знаний системы, можно ожидать, что построенная в достаточном объеме из продуктивных элементов, система искусственного нарративного интеллекта сможет функционировать в интерактивном режиме как “рабочее место” автора детективных сюжетов для написания рассказов, сценариев, и т.п. и производить варианты архетипических сюжетов, которые окажутся настолько разнообразными, что их нельзя будет предвидеть заранее. Система может быть использована и как анализирующее устройство, способное при чтении текста отождествлять функциональные сюжетные единицы и объяснять, что означает выражение “это тот же самый сюжет”, то есть приводить данный сюжет к его прототипу.

”Всякое письмо (*écriture*) напоминает, скорее, не внука (*petit-fils*), выступающего в качестве деда (*grand-père*), но... некий фрагмент, отделившийся от того или иного софтвера, *одновременно* такой софтвер, который мощнее первого: часть, производную от целого, но вместе с тем и более крупную, чем это целое, *частью* которого она выступает”⁴⁷.

Можно проследить, например, как воспроизводится прототип сюжета «Пестрой ленты» в романе Р.Стаута «Гремучая змея». Первое таинственное убийство происходит с помощью устройства, вмонтированного в клюшку для

гольфа. При ударе по мячу отравленная игла поначалу совершенно незаметно для окружающих поражает жертву. Расследуя этот случай, знаменитый сыщик Ниро Вулф приходит к выводу, что это убийство. Не скрывая своих подозрений, он говорит и об УЗНАВАНИИ преступника. Хотя Вулфу пока нехватает улики, преступник решает расправиться с ним. Ему удается проникнуть в дом сыщика и спрятать в его письменном столе смертельно ядовитую гремучую змею. Заподозрив преступный замысел, Вулф и его помощник Гудвин, вооружившись палкой Вулфа, осторожно открывают ящики стола. «Голова змеи уже обогнула угол стола и направилась в нашу сторону. Одним прыжком я подскочил к Вулфу и взмахнул палкой, но Вулф успел опередить меня: он точно попал и размозил голову гадине, готовящейся броситься на него».

Остроумный Вулф решает запаковать змею и отправить ее «автору этой интермедии».

Этот пример показывает, что в сюжете могут воспроизводиться не только элементы на уровне прототипов (архетипов) или типовые функции (ясно, что механическая отравленная игла – это всего лишь имитация укуса змеи), но и некоторые детали и подробности: палка Вулфа не может не напомнить трость Холмса и то, как он, услышав шипение змеи, стал стегать ее тростью и, тем самым, заставил напасть на хозяина.

Безграничность сюжетного разнообразия даже в классическом романе имеет, по мнению Ю.М.Лотмана, иллюзорный характер. На уровне романного сюжетостроения рост разнообразия и вариативности компенсируется прогрессирующей устойчивостью. «Отсюда регенерация весьма архаических и отшлифованных многими веками культуры сюжетных стереотипов.»⁴⁸ Поскольку этот процесс играет важную роль в литературе, то, допуская игру слов, наряду с термином генеративная поэтика можно использовать термин поэтика регенерации. Одним из показателей степени архе- (прото)типичности может служить количество использованных в произведении соответствующих прототипических функций (отмеченных у нас звездочкой) по сравнению со всеми остальными функциями. Успех литературного или кинематографического бестселлера определяется, в частности, оптимальным соотношением между хорошо знакомыми стереотипами и неожиданными вариациями и новациями. Если это соотношение смещается в ту или иную сторону, то это может означать, что перед нами произведение либо элитарное, либо банальное.

Литература

¹ Пропп В.Я. Морфология <волшебной> сказки. - М., 1998 (1928).

² Ryan M.-L. Possible worlds, artificial intelligence and narrative theory. - Bloomington, 1991.

³ Ricoeur P. Temps et recit. – Paris, 1982.

-
- ⁴ Лотман Ю.М. Структура художественного текста. - М., 1970. с.326.
- ⁵ Щеглов Ю.К. К описанию структуры детективной новеллы // Жолковский А.К., Щеглов Ю.К. Работы по поэтике выразительности. - М.,1996. - с. 95-112.
- ⁶ Jason H., Segal D. Introduction // Patterns in oral literature. – The Hague; Paris, 1977. – p. 1- 10.
- ⁷ Лотман Ю.М. В школе поэтического слова. Пушкин. Лермонтов. Гоголь. - М., 1988.- с.283.
- ⁸ Дейк Т.А. ван. Язык. Познание. Коммуникация. М., 1989, с.193
- ⁹ Леви-Строс К. Структура и форма. Размышления над одной работой Владимира Проппа // Зарубежные исследования по семиотике фольклора. - М., 1985, с. 9-34.
- ¹⁰ Пропп В.Я., указ. соч., с.88.
- ¹¹ Маркулан Я. Зарубежный кинодетектив. - Л., 1975.
- ¹² Жолковский А.К., Щеглов Ю.К. Работы по поэтике выразительности. - М., 1996. - с.129.
- ¹³ Жолковский А.К., Щеглов Ю.К., указ. соч., с.75.
- ¹⁴ Эйзенштейн С.М. О фольклоре // Эйзенштейн С.М. Мемуары. - М., 1997. - с. 141-142.
- ¹⁵ Тертерян И. Человек, мир, культура в творчестве Хорхе Луиса Борхеса // Борхес Х.Л. Проза разных лет. – М.: Радуга, 1989, с. 16.
- ¹⁶ Мелетинский Е.М. О литературных архетипах. - М., 1994. - с.53.
- ¹⁷ Ryan M.-L. Possible worlds, artificial intelligence and narrative theory. - Bloomington, 1991.
- ¹⁸ Никифоров А.И. К вопросу о морфологическом изучении народной сказки // Сборник отделения русского языка и словесности Академии наук СССР. - Л., 1927.
- ¹⁹ Ревзина О.Г., Ревзин И.И. К формальному анализу сюжетосложения //Сборник статей по вторичным моделирующим системам. Тарту, 1973. - с.110-122.
- ²⁰ Бахтин М.М. Проблемы поэтики Достоевского. - М., 1972.
- ²¹ Пирузян А.А. "Чудесным языком". Детективы Агаты Кристи и мир шекспировских трагедий // Английская литература XX века и наследие Шекспира. - М., 1997, с.133-150.
- ²² Смиренский В.Б. Литературные архетипы и универсалии. – М.: РГГУ, 2001. - с. 240. См. также статью «Веселые катастрофы» в настоящем сборнике.
- ²³ Кант И. Сочинения в 6-ти тт. - М.: Мысль, 1966. Т. 6, с.377-378
- ²⁴ Богатырев А.А. Элементы неявного смыслообразования в художественном тексте. – Тверь, 1998, с. 40.
- ²⁵ Балухатый С.Д. Поэтика мелодрамы (1927). В кн.: Вопросы поэтики. – Л., 1990. – с.30- 80.
- ²⁶ Лотман Ю.М. Об искусстве. – СПб, 1998.
- ²⁷ Segmenty a kontext / Aut.: F.Miko, N.Krausova et al. - Bratislava, 1973.
- ²⁸ Олкер Х.Р. Волшебные сказки, трагедии и способы изложения мировой истории // Язык и моделирование социального взаимодействия. - М., 1987. С. 408-409.
- ²⁹ Бремон К. Логика повествовательных возможностей // Семиотика и искусствоведение. - М., 1972. - с.108-135.
- ³⁰ Пospelов Д.А. Фантазия или наука. На пути к искусственному интеллекту. - М., 1982, с.165.
- ³¹ Хинтиikka Я., Хинтиikka М. Шерлок Холмс против современной логики: к теории поиска информации с помощью вопросов //Язык и проблемы социального взаимодействия. - М.,1987. С.268.

-
- ³² Шенк Р. Обработка концептуальной информации. - М., 1980. - с.35.
- ³³ Dijk T.A. van, Kintsch W. Strategies of Discourse Comprehension. - N.Y, 1983.
- ³⁴ Шенк Р. Бирнбаум Л., Мей Дж. К интеграции семантики и прагматики // НЗЛ, вып. 24. - М., 1989. - с.38.
- ³⁵ Поспелов Г.С. Искусственный интеллект - основа новой информационной технологии. - М., 1988. - с.40-41.
- ³⁶ Смиренский В.Б. Фреймовый способ представления сюжетных стереотипов// Труды Международного семинара Диалог'97 по компьютерной лингвистике и ее приложениям. - М., 1997. - с. 244-247.
- ³⁷ Oddy R.N., Liddy E., et al. Towards the Use of Situational Information in Information Retrieval.// "J.of Documentation", 1992. - vol.42 . - p.123-171.
- ³⁸ Dijk T.A. van, Kintsch W. Strategies of Discourse Comprehension. - N.Y, 1983.
- ³⁹ Богданов В.В. О перспективе изучения семантики предложения // Синтаксическая семантика и прагматика. - Калинин, 1982. - С.22-28.
- ⁴⁰ Лотман Ю.М. Об искусстве. – СПб, с.345.
- ⁴¹ Мелетинский Е.М. Семантическая организация мифологического повествования и проблема семиотического указателя мотивов и сюжетов // Текст и культура. Труды по знаковым системам. Вып. 16. Тарту, 1983. С. 115-125.
- ⁴² Яскевич Т.В. Репрезентация фрейма "выбор" в современном английском языке. АКД. - Иркутск, 1998.
- ⁴³ Пропп В.Я., указ. соч. с.32.
- ⁴⁴ Пропп В.Я., указ. соч.
- ⁴⁵ Бремон К., указ. соч., с.53.
- ⁴⁶ Руан М.-L., op. cit.
- ⁴⁷ Деррида Ж. Два слова для Джойса // Ad Marginem'93. Ежегодник, М., 1994. – с. 362.
- ⁴⁸ Лотман Ю.М. В школе поэтического слова. Пушкин. Лермонтов. Гоголь. - М., 1988.- с.330.