

Barbara Dobosz

ORCID: 0009-0005-5946-3952

ПОЭТИКА ПОВТОРЕНИЯ: АНАЛИЗ ИЗБРАННЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ БЕККЕТА, КАНТОРА И ВЫРЫПАЕВА

Восприятие фильма и возможность его интерпретации интересуют не только киноведов, но и ученых разных отраслей, в том числе языковедов и когнитивистов. Описывая то, каким образом зрители воспринимают и интерпретируют фильм, понимаемый как художественный текст, исследователи часто ссылаются на когнитивную теорию фильма. Необходимо заметить, что она, в свою очередь, тесно связана с когнитивной психологией. Данная отрасль психологии изучает усвоение информации из окружения, запоминание и возможность ее активизации, а также познание человека, в том числе процессы такие, как восприятие, мышление и функционирование памяти. Согласно результатам исследований современных когнитивистов (Ostaszewski, 1994 за: Zamiara, 1985, 196–203), человеческое поведение, прежде всего, мотивируется знаниями, какими обладает данная личность.

Яцек Осташевский замечает, что для киноведения очень важны тезисы, сформированные когнитивистами в ходе экспериментальных исследований, он ссылается на труды А. Ньюэлла и Г. А. Саймона. Согласно этим утверждениям, познание человека является системой обработки информации, которая характеризуется преднамеренным действием, и обладает ограниченной кратковременной памятью и вместительной долговременной памятью, определенной скоростью обработки информации и др. (Ostaszewski, 1994). В свою очередь, основой индивидуального познания является когнитивный контроль, суть которого заключается в сопоставлении информации из окружения с той, которая закодирована в памяти. Благодаря этому процессу личность может самостоятельно организовать знания о внешнем мире и о собственной деятельности (Ostaszewski, 1994).

Киноведы ссылаются также на концепцию познания, основанную на схемах, одним из основателей которой был Фредерик Чарлз Бартлетт. Данная концепция предполагает, что память организует в структурное целое все хранимое в ней. Со временем восприятие новых сообщений облегчается с помощью интернализованных схем, используемых как аналогичные ситуации восприятия (Ostaszewski, 1994). В качестве примера можно привести результаты экспериментальных исследований с нарративными рассказами. Ученые, проводившие эти исследования пришли к выводу, что рассказы, у которых каноническая форма воспринимаются быстрее, запоминаются лучше и вспомнить их легче, чем рассказы, у которых неканоническая форма.

Дэвид Бордуэлл предполагает, что восприятие и понимание фильма требует активного использования знаний, накопленных в памяти и упорядоченных в схемах. (Ostaszewski, 1994). Просматривая фильм, зритель извлекает важную информацию из его изображения и звуковой дорожки. Исходя из этого, он выдвигает гипотезы, и в ходе кинематографического повествования проверяет, подтвердились ли они. Благодаря когнитивным схемам, зритель, увлеченный кинопроизведением, способен найти пропущенные фрагменты, реконструировать хронологию событий и выявить причинно-следственные связи.

Бордуэлл выделяет следующие типы схем:

- схемы прототипов, которые позволяют идентифицировать персонажей, их действия и место действия;
- шаблонные схемы, касающиеся крупных единиц и структур, с помощью которых реконструируется недостающая информация;
- процедурные схемы, упорядочивающие информацию, полученную благодаря шаблонным схемам и схемам прототипов (Ostaszewski, 1994).

Процедурные схемы активизируются в случае неканонической формы произведения. Зритель проверяет ранее принятые основы и ищет цели введения определенного материала. В связи с этим Бордуэлл выделяет четыре вида мотивации: композиционную, реалистическую, художественную, транстекстуальную. Кроме того, он выделяет также дополнительный класс схем, а именно стилистические, которые осуществляются в случае отклонения от нормы, установленной голливудским кино, где стиль был подчинен нарративным функциям.

Бордуэлл предполагает, что референтные и эксплицитные значения создаются зрителем на основе того, что было представлено в фильме либо в визуальной, либо в звуковой сфере. Данная сфера связана с активным процессом понятия, в котором участвуют вышеупомянутые

схемы. В свою очередь, имплицитные и симптоматические значения создаются путем инференции того, что было (не)явно указано в фильме, и зависят от интерпретации. Теория схем в киноведении предполагает модель обработки информации о фильме когнитивной системой человека. Информация поступает сенсорным путем к сенсорной памяти. Находящаяся в ней информация может активизироваться в основном процессе переработки, связанном с кратковременной памятью, называемой *рабочей памятью*. Рабочая память обладает ограниченным объемом перерабатывания информации, т.е. в течение определенного времени может обработать только ограниченное количество данных.

Следующий этап обработки информации проводится на когнитивном уровне, где создается ситуационная модель. Данная модель функционирует в кратковременной памяти, но заимствует схемы из долговременной памяти и соединяет их таким образом, чтобы получить наиболее цельное представление ситуации. Основой ситуационной модели и понятия кинопроизведения является возможность ответа на вопросы: *Что произошло?*, *Где?*, *Когда?* и *Почему?*. Ситуационная модель связана с когнитивным уровнем, принадлежащим к долговременной памяти, которую можно принять как запас знаний, объединенный в определенные схемы. Можно выделить три вида знаний, активизирующихся в процессе восприятия и понимания: нарративные знания (ср. шаблонные схемы Бордуэлла), знания об окружающем мире (зритель делает выводы относительно (не)представленных в фильме событий, затем с помощью соотносительных данных проверяет свои предположения) и знания о кинематографических средствах и формах представления. При этом знания об окружающем мире и нарративные являются декларативными знаниями и хранятся в долговременной памяти, а знания о кинематографических средствах и формах представления – процедурными.

Принимая во внимание вышесказанное, отметим, что восприятие фильма начинается с фазы экспозиции, в которой зритель определяет основу событий и главных героев, а также выдвигает гипотезы относительно хода действий. Затем получая новую информацию во время просмотра, он анализирует свои предположения. Этот процесс касается как фильма в целом, так и его отдельных элементов.

Некоторые произведения искусства особо запоминаются. Благодаря тому, что они остаются в долговременной памяти, мы можем их сопоставлять с другими произведениями, также накопленными в памяти, или вспоминать их во время восприятия новых текстов и находить сходства между ними. В настоящей работе мы рассмотрим театральные

произведения и произведения киноискусства, композиция которых содержит четкий элемент повторения.

Учитывая вышеупомянутые процессы, связанные с использованием памяти во время восприятия кинопроизведений, мы проанализируем три текста: *Кислород* (2009) Ивана Вырыпаева, *Wielopole, Wielopole* Тадеуша Кантора (1980) и *Последняя пленка Крэппа* Сэмюэля Беккета (1989, реж. Антоний Либер). Стоит отметить, что творчество авторов этих произведений считается авангардным. В связи с этим можно предположить, что на момент своего создания они представляли собой своего рода революцию, новый путь в искусстве.

Кислород – это экранизация одноименной драмы Ивана Вырыпаева. Кинокартина является реинтерпретацией *Десяти библейских заповедей*. Фильм рассказывает историю любви Санька и Саши. Санек, житель провинциального городка, убил лопатой свою жену, потому что он полюбил другую «кислородную» женщину из Москвы. В произведении рассматривается то, как люди могут принимать *Десять заповедей* и как их отношение к этим правилам влияет на их взаимодействие с другими людьми. Декалог является композиционным детерминантом формы текста. Фильм создан в жанре мюзикла и состоит из десяти композиций. В каждой из них актеры (Каролина Грушка и Алексей Филимонов) в студии звукозаписи, при помощи пения, озвучивают библейские заповеди. Затем они рассказывают отдельные фрагменты истории Санька и Саши. В это время на экране мы видим сцены, иллюстрирующие текст песен. Однако существуют также отклонения от этой нормы, так как данный фильм по форме является синкретичным. В визуальном слое используется множество форм представления, например, элементы, характерные для компьютерных игр, анимация, специальные эффекты. Особенность данного произведения заключается также в его непредсказуемости, например, в композиции № 5: звуковая дорожка содержит фрагменты новостей о террористических актах и арабскую музыку, а весь текст, относящийся к библейским заповедям и истории Саши, то есть главной теме фильма, представлен только в виде титров. Другим примером может послужить реклама между девятой и десятой композицией. Реклама представлена в форме анимации, в которой поют грибы.

Дополнительно мы хотели бы обратить внимание на особо заметный прием в данном произведении – повторения. В фильме несколько раз исполняют одни и те же строки в каждой из песен, а диалоги исполнителей в перерывах между записями также повторяются. Мы наблюдаем также точные повторы фрагментов многих сцен. Особые формы повторения

можно отметить и в сюжете. Во многих случаях, когда в тексте композиций есть отсылка на библейские заповеди, мы наблюдаем на экране намеки на убийство жены, совершенное Сашей. Это прежде всего возвращение к одной из первых сцен фильма, то есть сцены с падающей лопатой, которая стала орудием убийства. Другой часто повторяемой сценой является та, в которой Саша танцует после совершения убийства. В данном фильме очень частые и четкие повторения могут изумлять зрителей и обладают своего рода гипнотическим воздействием. Повторение также служит способом закрепления информации, поэтому можно предположить, что данный прием сделал фильм более запоминающимся.

Второе произведение, которое мы проанализируем, – это драма *Wielopole, Wielopole* Тадеуша Кантора. Понимание данного текста становится возможным благодаря знаниям теоретических концепций театра Т. Кантора. Учитывая их, можно предположить, что произведение является своего рода реконструкцией воспоминаний детства. В своем тексте *Pamięć dziecka* Т. Кантор предполагал, что в детской памяти сохраняются образы и моменты реальности, которые с наибольшей точностью отражают истину (Kantor, 1984, 24). Театральный режиссер хотел передать детские воспоминания совершенно правдиво, без стилистических и формальных дополнений. Поэтому этот спектакль не обладает канонической фабулой, основанной на определенном порядке событий. Из партитуры мы узнаем, что пьеса состоит из пяти актов. Каждый из них относится к определенным событиям, сохраненным в памяти автора. Персонажами являются люди, члены семьи Т. Кантора, солдаты, а также сам режиссер. Действие происходит в так называемой «комнате детства» (Kantor, 1984, 32–33). На сцене находится авторская подвижная сценография, которая иногда перестраивается персонажами. В тексте присутствуют диалоги, но они кажутся непроницаемыми и абсурдными. Звуковую атмосферу спектакля создает музыка, включающая м. пр. псалом 101, военную песню *Szara Piechota*, музыку из шарманки и другие звуковые эффекты. Например, сцены, в которых появляется войско, обычно сопровождаются песней *Szara Piechota*. В рассматриваемой драме многие сцены повторяются, неким образом закольцовываясь. В некоторых случаях одновременно звучит музыка, характерная для определенных мотивов спектакля. К примеру, обычно сцены, в которых выступает войско, сопровождает песня *Szara Piechota*.

Повторение является одной из причин того, почему данный текст может приводить в изумление зрителей. Стоит добавить, что, по мнению Т. Кантора, этот прием обладает художественной функцией. Автор считает, что повторение является метафизической стороной иллюзии, которая

позволяет перенести реальность в другое поэтическое измерение (Kantor, 1984, 12–14). Последнее произведение, которое мы рассмотрим, – это *Последняя пленка Крэппа* Сэмюэля Беккета. Данный текст показывает человека, который на закате своей жизни сталкивается со своим прошлым, записанным им самым на магнитофонных лентах. Сэмюэль Беккет придерживался принципа *in medias res* (с лат. ‘в середине дела’). Согласно данному принципу, аудитория сразу погружается в самую суть истории без предварительной подготовки к пониманию сюжета (Libera, Pyda, 2018). Необходимую информацию для понятия текста, зрители получают во время спектакля.

В спектакле всего один персонаж – Крэпп. Действие происходит в его квартире. Сценография состоит из письменного стола, есть также магнитофон и пленки, используемые Крэппом. Сначала герой стоит посередине сцены, ходит по своей комнате и ест бананы, вынутые из письменного стола. Вдруг он начинает искать в записной книжке информацию о пленках с записями. Затем он приносит коробки с пленками и, следуя информации из записной книжки, выбирает несколько пленок и прослушивает их. Одновременно Крэпп читает заметки, записанные в прошлом в книжке. Можем заметить, что одна из записей особенно тронула героя. Он прослушивает некоторые фрагменты по несколько раз и вслух, довольно эмоционально анализирует их содержание.

Персонаж повторяет фрагменты услышанных записей. В анализируемом нами спектакле роль Крэппа исполняет Антоний Ломницкий, который несколько раз произносит слово *szpula* (пленка), которое особым способом выделяет голосом. Также в некоторых моментах неточно, почти бормоча под носом, поет польскую религиозную песню *Wszystkie nasze dzienne sprawy*. В записи спектакля мы слышим эхо некоторых звуков и высказываний, что также является особым художественным приемом. Информация о том, что Крэпп на протяжении нескольких лет записывает сообщения на магнитофонной ленте в день рождения, становится известной путем дедукции. Антоний Либера, крупнейший польский специалист по творчеству С. Беккета, подробно объяснил, благодаря каким намекам и элементам текста мы можем рассчитать, когда Крэпп начал делать свои записи и сколько было ему тогда лет (Libera, Pyda, 2018).

В заключении отметим, что повторение в данном произведении применяется как непосредственно, так и посредственно. Непосредственно – это, например, повторения Крэппом некоторых фрагментов записей, многократным пением той же песни и произношении характерного слова *szpula*. В свою очередь, повторение посредственное заключается

в действии, которым занимался Крэпп в дни рождения. Однако получение этой информации возможно только благодаря дедукции, которая требует от зрителя внимательности и умения находить подсказки и связывать их сразу во время спектакля.

Подводя итоги, можно сделать следующие выводы. Благодаря тому, что первая сцена или образ фильма или спектакля сохраняется в нашей кратковременной памяти, мы можем распознать их повторение. Это касается также отдельных сцен. Прием повторения в произведениях, рассматриваемых нами, может не только изумлять зрителей, но также дает импульс, чтобы задуматься о его цели. Если зритель сможет ответить на заданный себе вопрос, он может получить интеллектуальное удовольствие. Необычности повторений повторений и интеллектуальное напряжение, которые они вызывают, могут способствовать лучшему сохранению фильма в долговременной памяти. В свою очередь, если в нашей памяти сохраняется несколько фильмов с необычной структурой, мы можем сопоставлять их и анализировать сходства между ними. Благодаря этому мы можем развивать свои наблюдательные способности и расширять свои возможности интерпретации разных произведений искусства.

БИБЛИОГРАФИЯ

- Beckett, S. (2010). *No właśnie co: dramaty i proza*, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Czerni, K. (2005). *Tadeusz Kantor i jego Teatr*, <https://encyklopediateatru.pl/artykuly/19384/tadeusz-kantor-i-jego-teatr> [dostęp: 12.05.2024].
- Czerska, K. (2017). *Tadeusz Kantor, Wielopole, Wielopole*, <https://culture.pl/pl/dzielo/tadeusz-kantor-wielopole-wielopole> [dostęp: 12.05.2024].
- Kantor, T. (1984). *Wielopole, Wielopole*, Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Kurjački-Góra, N. (2022). *Postmodernistyczne gry Iwana Wyrupajewa*, Kraków: Wydawnictwo Naukowe UP.
- Libera, A., Pyda, J. (2018). *Ostatnia taśma. Fiasko autokreacji*, <https://teologiapolityczna.pl/antoni-libera-janusz-pyda-op-ostatnia-tasma-fiasko-autokreacji> [dostęp: 12.05.2024].
- Ostaszewski, J. (1994). *O widzu myślącym*, Kultura Współczesna. Teoria, interpretacje, krytyka, 2 (4), 61–72.