



ТИПИЧНЫЕ СЮЖЕТНЫЕ СХЕМЫ В ПОВЕСТВОВАНИЯХ И В ЖИЗНИ

© А. Е. Сериков

Сериков

Андрей Евгеньевич

кандидат философских наук,
доцент

декан философско-
филологического факультета

Самарская
гуманитарная академия

В статье обсуждается вопрос о существовании типичных сюжетных схем человеческих действий в повседневной жизни. Делается вывод, что такие схемы существуют. Встраивание действий в типичные сюжетные схемы рассматривается как разновидность смыслового присоединения действий друг к другу. Методологическим источником описания таких схем может служить структурная нарратология, анализ жизненных циклов индивидов и организаций, транзактный анализ.

Ключевые слова: социальная теория, поэтика, нарратология, транзактный анализ, действие, ситуация, смысл действия, социальная роль, нарратив, нарративная грамматика, повествование, сказка, миф, сюжет, фабула, драматическая ситуация, мотив, функция, сценарий, жизненный цикл.

Введение

В небольшом эссе «Четыре цикла» Хорхе Луис Борхес утверждал, что все истории сводятся к четырем: об осажденном городе (например, об осаде Трои), о возвращении (об Одиссее), о поиске (об аргонавтах), о самоубийстве Бога (евангельская история)¹. В связи с этим сразу приходит в голову, что если все мифологические, эпические и сказочные сюжеты и не сводятся к этим четырем архетипам, их количество все же не слишком велико.

¹ Борхес Х. Л. Четыре цикла // <http://liblive.ru/?id=348989027>

Не все столь радикальны, как Борхес, многие считают, что вечных сюжетов больше. Но в целом идея ограниченности их числа довольно популярна. Так, французский драматург Жорж Польти в начале XX века проанализировал 1200 драматических произведений разных времен и народов, проследил судьбу 8000 героев, после чего предложил список из 36 драматических ситуаций, исчерпывающих все возможные сюжеты². Вот полный список драматических ситуаций Польти: 1) мольба; 2) спасение; 3) месть, преследующая преступление; 4) месть близкому за близкого; 5) затравленный; 6) внезапное несчастье; 7) жертва кого-нибудь; 8) бунт; 9) отважная попытка; 10) похищение; 11) загадка; 12) достижение; 13) ненависть между близкими; 14) соперничество между близкими; 15) адюльтер, сопровождающийся убийством; 16) безумие; 17) фатальная неосторожность; 18) невольное кровосмешение; 19) невольное убийство близкого; 20) самопожертвование во имя идеала; 21) самопожертвование ради близких; 22) жертва безмерной радости; 23) жертва близким во имя долга; 24) соперничество неравных; 25) адюльтер; 26) преступление любви; 27) бесчестие любимого существа; 28) любовь, встречающая препятствия; 29) любовь к врагу; 30) честолюбие; 31) борьба против бога; 32) неосновательная ревность; 33) судебная ошибка; 34) утрызения совести; 35) вновь найденный; 36) потеря близких.

Каждая ситуация у Польти описывается через составляющие элементы и иллюстрируется примерами, которые фактически являются вариантами классификации ситуации уже на новом уровне. Скажем, ситуация 12 – *Достижение чего-нибудь* – описывается следующим образом. «Элементы ситуации: 1) стремящийся чего-нибудь достигнуть, помогающий чего-нибудь, 2) тот, от чьего согласия или помощи зависит достижение чего-нибудь, отказывающий или помогающий, посредничающий, 3) может быть еще третья – противодействующая достижению сторона. Примеры: 1) стараться получить у владельца вещь или какое-нибудь иное жизненное благо, согласие на брак, должность, деньги и т. д. хитростью или силой, 2) стараться получить что-либо или добиться чего-либо с помощью красноречия (прямо обращенного к владельцу вещи или – к судье, арбитрам, от которых зависит присуждение вещи)»³. Можно заметить, что классификации эти достаточно условны, так как их основания четко не определены, но сама идея ограниченности тезауруса возможных действий и событий драматического героя заслуживает серьезного внимания.

² Об этом обычно рассказывают со ссылкой на Луначарского, писавшего о Польти в одном из своих «Парижских писем» еще до революции. См.: Луначарский А. В. Тридцать шесть сюжетов // *Театр и искусство*. 1912. № 34; Луначарский А. В. Тридцать шесть сюжетов // *Театр и Революция*. М.: Госиздат, 1924.

³ Польти Ж. 36 драматических ситуаций. Наиболее известная система построения сюжетов // <http://www.kinocafe.ru/theory/?tid=51701>

Стивен Кинг в своих мемуарах⁴ и интервью⁵ рассказывает, что Эдгар Уоллес⁶ изобрел и запатентовал так называемое *колесо сюжетов (plot wheel)*, и о том, что существующие сегодня компьютерные программы для сочинения сюжетов и характеров работают по принципу этого колеса. Вроде бы оно выглядело как рулетка со 100 делениями, каждое из которых соответствовало определенному сюжетному ходу. Если автор не знает, как дальше развивать сюжет, он крутит колесо и видит в окошке подсказку. Например: он ее убивает, она пишет письмо, сторел дом, пришло плохое известие, пришло письмо с хорошей новостью, попал в тюрьму, родился ребенок, он ей изменил и т. д. На форумах в Интернете активно обсуждается вопрос о том, не является ли это колесо выдумкой самого Кинга, так как ни патента, ни подробного описания колеса никто не может найти. Но независимо от реального существования устройства, идея, лежащая в его основе, ясна: существует конечное число элементов, комбинации которых порождают все возможные ситуации, которые могут произойти с любым из героев художественных произведений.

В связи с этим мы часто думаем, что литературные герои являются заложниками типичного сюжета, рабами авторского произвола, полностью зависимыми от фантазии сочинителя. А мы, реальные люди, не так-то, мы ни от какого автора не зависим и можем делать все, что угодно. Если, конечно, обстоятельства позволяют, возможности и способности имеются. Но так ли это?

Иногда оказываешься в ситуации, развитие которой мало зависит от тебя. Так происходит, например, когда попадаешь в аварию на дороге, или неожиданно для себя говоришь кому-то правду в лицо, или узнаешь, что на тебя подали в суд. Бывают и приятные ситуации такого рода, но их трудно анализировать, потому что нам кажется, что мы сознательно им способствуем. Когда происходит что-нибудь в этом роде, события начинают разворачиваться в соответствии с той или иной типичной схемой, которая определяет и действия других людей по отношению к тебе, и, что самое странное, твои собственные действия, хотя ты не можешь быть уверен в их осмысленности и добровольности. Ты как бы наблюдаешь за собой со стороны, либо с блаженной улыбкой принимая то, что происходит, если сюжет счастливый, либо удивляясь, если он абсурдный, либо ужасаясь, если все грозит тебе крупными неприятностями. В последнем случае можно, мобилизовав волю, попытаться изменить сюжет, вырвать-

⁴ Кинг С. Как писать книги. Мемуары о ремесле // <http://www.fenzin.org/book/2214>

⁵ AOL Interviews King // <http://www.horrorking.com/interview10.html>

⁶ *Richard Horatio Edgar Wallace (1875–1932)* – английский писатель, драматург, киносценарист, журналист. Основатель жанра «триллер». Автор 175 новелл, 24 пьес и огромного количества статей. По его произведениям создано более 160 фильмов. Он писал так много и так быстро, что рассказывают следующий анекдот: некто звонит Уоллесу по телефону, и ему отвечают, что Уоллес в данный момент не может взять трубку, так как пишет очередной роман. «Ничего страшного, – говорит звонящий, – тогда я немного подожду».

ся за пределы схемы. Но, покидая один сюжет, мы обычно оказываемся в другом, без каких-либо гарантий его оригинальности и счастливого конца. Побег из-под венца, с этой точки зрения, также банален и неоднозначен, как и свадьба. Так, быть может, мы не настолько свободны в выборе своих действий, насколько нам кажется?

Источником моего интереса к этой теме является желание понять, каким образом человеческие действия присоединяются друг к другу, выстраиваясь в смысловые цепочки. Жиль Делез писал, что предложения выражают смысл предыдущих предложений⁷. Если такое понимание смысла вообще, то можно описать не только речевые акты, но и действия вообще, как *извлекающие смысл из предыдущих действий и присоединяющиеся к ним на этой основе*. Другая предпосылка заключается в том, что действие совершается в *ситуации, которая описывается в терминах предшествующих действий*. Действие извлекает смысл из ситуации, опираясь на множество образцов данного типа действия. Эти множества образцов ограничены. Каждый раз, когда кто-то совершает действие, одна ситуация дискретно превращается в другую, а у ее участников, если ситуация для них эмоционально значима, изменяются соответствующие множества образцов. Образ данной ситуации и действия в ней может вытеснить в этих множествах один из старых образов, ставший менее значимым. Название (и ролевое значение) данного типа действия сохраняется, консервируется на какое-то время, но смысл действия каждый раз оказывается новым, поскольку новым оказывается контекст из предыдущих и окружающих действий⁸.

Можно описать три разновидности (или три уровня) смыслового присоединения действий друг к другу. На уровне *последовательных действий одного человека* действия извлекают смысл из предшествующих действий, опираясь на его опыт типичных (привычных для него) присоединений действий друг к другу. Например, это могут быть привычные повседневные ритуалы. То же самое происходит на другом уровне – во *взаимодействии нескольких людей лицом к лицу*. Типичные последовательности действий одного (одних) и реакций на него другого (других), опирающиеся на опыт таких присоединений, могут развиваться как повседневные ритуалы, времяпрепровождения и игры. Можно назвать такой опыт присоединения действия опытом ситуаций взаимодействия. И третий уровень смысловой связи реализуется, когда *к действию одного человека присоединяется действие другого, в непосредственном контакте с которым он не состоит*. Я имею в виду создание в результате действия

⁷ Делез Ж. Логика смысла. Фуко М. *Theatrum philosophicum*. М.: Раритет, Екатеринбург : Деловая книга, 1998. С. 47.

⁸ Аспект встраивания действий в сюжетную схему на основе смыслов отличается от аспекта действия как исполнения социальной роли. Поэтому и моделирование действий с точки зрения типичных сюжетных схем отличается от стандартного описания действий в рамках теорий социальных институтов как в функционализме (Т. Парсонс), так и в феноменологической социологии (П. Бергер и Т. Лукман).

некой ситуации с товарами на рынке, идеями и текстами в науке и т. п., когда между одним действием и присоединяющимся к нему другим может пройти какое-то время и деятели могут не знать друг друга непосредственно. Товар, текст могут пролежать не востребуемыми довольно долго, прежде чем ими воспользуются. Что же касается идей из разных источников, то ситуация рождения нового смысла может заключаться в том, чтобы они сошлись вместе, что тоже требует времени. С этой точки зрения можно считать, что товары и тексты (в широком смысле этого слова) взаимодействуют между собой, живут собственной жизнью. Например, новости в СМИ в основном присоединяются к другим новостям, а не отражают то, что делают люди. Наоборот, люди-журналисты делают то, что требует логика производства новостей.

Таким образом, суть действия в соответствии с сюжетной схемой на первом и втором уровнях заключается в том, что человек зависит от ситуации, в которую попадает, и вынужден выбирать между типичными вариантами ее развития. Суть социальных сюжетов третьего уровня в том, что всегда найдется кто-то, кто продолжит начатую другими людьми типичную цепочку действий.

Данная статья посвящена сюжетным схемам первого и второго уровня, т.е. схемам действий человека, встраивающихся в смысловую цепочку его собственных предыдущих действий и взаимодействий. При этом речь пойдет не том, как человек рационально выстраивает некоторую последовательность действий, ведущих к осознаваемой и желаемой им цели. Не отрицая существования такого смыслового аспекта действий⁹, я хочу сделать акцент на событийном смысле, который может осознаваться или нет, но извлекается не столько рациональным субъектом, сколько самим действием.

Всякому, кто знает о существовании типичных сюжетов в мифах, сказках и художественной литературе, может прийти в голову вопрос: а нет ли типичных сюжетов в реальной жизни? Можно ли говорить, что большинство повседневных действий современного человека вписывается в типичные сюжетные схемы и поэтому влечет за собой (может быть, не абсолютно, а с какой-то вероятностью) типичные для этих схем выборы вариантов действия? Существуют ли в повседневной жизни типичные траектории поведения, аналогичные сюжетным линиям в фольклорных и литературных произведениях? Если да, то в какой мере человек выбирает их сознательно и может ли от них отклониться? Как взаимосвязаны сюжетные схемы в жизни и в повествованиях? Повседневные действия реализуют типичные сюжетные схемы или, наоборот, типичные сюжеты в СМИ и литературе берутся из жизни? Что описывают СМИ – жизненные истории или типичные для СМИ сюжеты? Можно ли использовать методы и результаты анализа нарративов для лучшего понимания того, как мы действуем в жизни? Именно от этих вопросов я отталкиваюсь в своем исследовании.

⁹ Его можно было бы назвать значением-манифестацией, интенциональным значением или значением-намерением.

Сюжет, фабула, мотив, история, дискурс, презентация

Как и все научные понятия, понятие сюжета не является однозначным и требует соотнесения с целым рядом других близких понятий. В начале XX века этому вопросу значительное внимание уделяли русские литературоведы, и современная терминология сложилась под их влиянием.

Александр Николаевич Веселовский понимал под мотивом «простейшую повествовательную единицу», «формулу, образно отвечающую на первых порах общественности на вопросы, которые природа всюду ставила человеку, либо закреплявшую особенно яркие, казавшиеся важными или повторяющимися впечатления действительности. Признак мотива – его образный одночленный схематизм; таковы неразлагаемые далее элементы низшей мифологии и сказки: солнце кто-то похищает (затмение), молнию-огонь сносит с неба птица»¹⁰. Главное в этом определении то, что мотив является семантическим единством, таким элементом повествования, который сам не разложим на более простые компоненты. Под сюжетом Веселовский понимал «тему, в которой имеются разные положения – мотивы», сюжеты – это «сложные схемы, в образности которых обобщились известные акты человеческой жизни и психики в чередующихся формах бытовой действительности»¹¹.

Альфред Людвигович Бем определял сюжет как «результат отвлечения от конкретного содержания художественного произведения некоторых повторяемых форм человеческих отношений, психологических переживаний и явлений внешнего мира, результат, закрепленный в словесной формуле»¹². Фактически он подразумевает под сюжетом то, что большинство авторов впоследствии будут называть *сюжетной схемой*. Вот как это разъясняет М. Эйхенгольц: «Сюжеты многообразны, индивидуальны и неповторяемы; повторяемость – свойство сюжетных схем. "Бродячие сюжеты" – это одинаковые сюжетные схемы. Можно говорить об однотипной сюжетной схеме: в бретонской легенде "Тристан и Изольда", в драмах "Франческа да Римини" Г. Д'Аннунцио, "Пеллеас и Мелизанда" Метерлинка. Их схема – комплекс основных мотивов – а-б-с, где а – мотив измены жены супружескому обету, б – мотив любви к замужней женщине, с – месть мужа»¹³. Термин *сюжетная схема* принят в современной научной литературе. Сюжетными схемами можно назвать и драматические ситуации Ж. Польти, и все те ситуации в реальной повседневной жизни, о которых пойдет речь в данной статье. Другое распространенное название для сюжетных схем – *фабульные схемы*.

¹⁰ Цит. по: Силантьев И. В. Теория мотива в отечественном литературоведении и фольклористике. Очерк историографии. Новосибирск: ИДМИ, 1999 // <http://elibrary.ru/item.asp?id=1355642>

¹¹ Цит. по: Эйхенгольц М. Тематика // Литературная энциклопедия: словарь литературных терминов: в 2 т. М.; Л.: Изд-во Л. Д. Френкель, 1925 // <http://feb-web.ru/feb/slt/abc/lt2/lt2-9291.htm>

¹² Там же.

¹³ Там же.

Виктор Борисович Шкловский предлагал различать сюжет и фабулу. Под *фабулой* он понимал описываемые события, судьбу героя, то, о чем рассказывается в книге. Фабула для него – это материал для сюжетного оформления, сама по себе она не имеет никакого литературного значения. *Сюжет* – это явление стиля, композиционное построение книги, литературная форма. Сюжет оформляет фабульный материал¹⁴.

Михаил Петровский использовал эти термины противоположно тому, как это делал Шкловский. «Дело, однако, не в том, что понятия “фабула” и “сюжет” меняются местами. Здесь происходит еще и определенный сдвиг в содержании того и другого термина. “Сюжет” (по Петровскому), хотя и является исходным материалом для индивидуального творческого акта, предстает поэту не как аморфный материал, а как нечто так или иначе уже оформленное, как “система событий”. А термин «фабула» (по Петровскому) обозначает уже не обработку или само оформление (как сюжет у Шкловского), а конечный результат такой работы, материю оформленную»¹⁵.

Борис Викторович Томашевский использовал указанные термины подобно Шкловскому, но в отличие от него признавал за фабулой литературный характер. И фабулу, и сюжет он определял через понятие мотива. *Мотив* – это самое мелкое дробление тематического материала, это элементарное событие. «Мотивы, сочетаясь между собой, образуют тематическую связь произведения. С этой точки зрения фабулой является совокупность мотивов в их логической причинно-временной связи, сюжетом – совокупность тех же мотивов в той же последовательности и связи, в какой они даны в произведении»¹⁶.

Дихотомию фабулы и сюжета заимствуют у Томашевского западные структуралисты, используя при этом иные термины. Ролан Барт противопоставляет *рассказ* (*récit*) и *нарратацию*, Цветан Тодоров и Сеймур Чэтман – *историю*, *рассказ* (*histoire, story*) и *дискурс*. Вольф Шмид называет нарратологические модели, построенные на таком противопоставлении, двухуровневыми¹⁷.

В 1970-е годы появляются трехуровневые модели нарратива. Жерар Женетт различает *récit* – изложение некоторого события или ряда событий, *histoire* – последовательность событий, *narration* – порождающий акт повествования. Шломит Риммон-Кенан переводит эту триаду на английский как *text* – *story* – *narration*. Миеке Бал предлагает различать *texte* (*text*), *récit* (*story*) и *histoire* (*fabula*). Первое здесь является означающим второго, второе – означающим третьего. Х. А. Гарсия Ланда различает аналогичным образом *действие* (*acción*) – последовательность событий,

¹⁴ См.: Шмид В. Нарратология. М.: Языки славянской культуры, 2003. С. 146–148 // http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Literat/shmid/index.php

¹⁵ Там же. С. 149.

¹⁶ Томашевский Б. В. Теория литературы. Поэтика : учеб. пособие. М.: Аспект Пресс, 1996 (1925) // <http://philologos.narod.ru/tonash/tema2.htm>

¹⁷ Шмид В. Нарратология. М.: Языки славянской культуры, 2003. С. 154 // http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Literat/shmid/index.php

историю (*relato*) – изображение действия и *нарративный дискурс* (*discurso narrativo*) – изображение истории. Карлхайнц Штирле предлагает третью триаду: *события* (*Geschehen*) – *история* (*Geschichte*) – *текст истории* (*Text der Geschichte*). *События* и *история* в совокупности здесь соответствуют фабуле других авторов. События – это исходный материал, который приобретает смысл, когда трансформируется в историю¹⁸.

Отталкиваясь от этих моделей, Шмид предлагает свою четырехуровневую модель повествования: 1) *события* (*Geschehen*) – аморфная совокупность ситуаций, персонажей и действий; 2) *история* (*Geschichte*) – результат смыслопорождающего отбора ситуаций, лиц, действий и их свойств из неисчерпаемого множества элементов и качеств событий; 3) *нарратация* (*Erzählung*) – результат композиции, организующей элементы событий в искусственном порядке; 4) *презентация нарратации* (*Präsentation der Erzählung*) – доступный эмпирическому наблюдению вербализованный текст.

Шмид, вслед за Штирле, обращает внимание на отбор повествователем отдельных элементов исходного аморфного материала для того, чтобы создать историю. История производится путем *извлечения смысла* из событий. «Производя свой отбор, нарратор как бы пролагает сквозь нарративный материал *смысловую линию*, которая выделяет одни элементы и оставляет другие в стороне»¹⁹. В целом такая модель обладает эвристической ценностью для понимания того, как человеческие действия в реальной жизни вписываются в сюжетные схемы, т. е. выстраиваются вдоль типичных смысловых линий. Однако модель Шмида предполагает, что в самой реальности никаких смысловых линий нет, что они появляются в результате активности рассказчика. Такая предпосылка вполне уместна в нарратологии, но не в теории действия.

В рамках последней целесообразнее считать, что смысловой отбор происходит уже на уровне реальных действий. Когда человек что-то делает, он своим действием извлекает смысл и порождает историю (выстраивает линию) из той массы событий, которые имели место до этого момента. Таким образом, человеческое действие извлекает смысл из ситуации, которую само же и создает. Пока действие не произошло, одновременно имеют место несколько потенциальных ситуаций, из которых делает выбор. Например, мне делают двусмысленный подарок. Принять или отказать? Сделав выбор, я определю ситуацию и ограничу следующие варианты выбора, подчеркивая одну из смысловых линий в своем прошлом и направляя ее в определенную сторону будущего. Поэтому можно сказать, что в действительности нет никакой аморфной массы, есть лишь огромное число историй (последовательных действий), одновременные результаты которых выглядят аморфно. Но всякое действие выбирает одну из историй и продолжает ее, извлекая из нее смысл. При этом действующий человек может не задумываться об этом и продолжать определенную

¹⁸ Там же. С. 156–157.

¹⁹ Там же. С. 162.

историю бессознательно, заботясь лишь о непосредственном результате своего действия. Человек реализует свою интенцию, а история продолжается незаметно для него. Именно поэтому я пишу, что не сам человек, а его действие извлекает смысл из других действий²⁰. Конечно, человек может и задуматься, но происходит это далеко не всегда.

В связи с этим необходимо сделать одно уточнение. Сопоставляя структуру повествования с логикой поведения в реальной жизни, я ставлю задачу, противоположную задаче Юрия Михайловича Лотмана. Он писал о поэтике бытового поведения русских дворян XVIII века, имея в виду, что «определенные формы обычной каждодневной деятельности были сознательно ориентированы на нормы и законы художественных текстов и переживались непосредственно эстетически»²¹. Я же пытаюсь использовать модели человеческих историй, описанные специалистами по поэтике, для лучшего понимания смысловых линий в реальной жизни, предполагая, что большая часть этих линий выстраивается бессознательно.

Миф, сказка и структурная нарратология

Считается, что источником архетипических мотивов и сюжетных схем всех повествований являются древние мифы. Поэтому сюжетные схемы мифов представляют интерес и для понимания смысловой связи действий в реальности. Семантика мифа многослойна, любое событие и противопоставление в нем имеет параллельные значения на космологическом, природном, экономическом, социальном и других уровнях²². Современные виды повествования, с этой точки зрения, менее богаты. Но если оставить в стороне целостную семантическую структуру и обратить внимание только на универсальную сюжетную схему мифа, она окажется довольно простой: герой что-то совершает (что-то добывает, творит космос из хаоса, восстанавливает нарушенный порядок) и проходит инициацию. Елеазар Моисеевич Мелетинский пишет об этом, когда сравнивает схемы мифа и волшебной сказки:

«Первобытный миф представляет собой серию "потерь" и "приобретений", связываемых деяниями мифических героев (например: было тем-

²⁰ Видимо, следует согласиться с Т. Парсонсом в том, что актер – не столько автор, сколько один из аспектов действия. Авторство предполагает полный контроль над действием, утверждать наличие которого было бы наивно. С другой стороны, одновременное существование нескольких аспектов действия, в том числе различных семантических аспектов, не отрицает ту значительную роль, которую играет претензия человека на авторство и его субъективное понимание собственного действия.

²¹ Лотман Ю. М. Поэтика бытового поведения в русской культуре XVIII века // Статьи по семиотике культуры и искусства. СПб.: Академический проект, 2002. С. 485.

²² Это демонстрирует К. Леви-Строс в своих работах, посвященных анализу мифа. При этом важно отметить, что его с самого начала не интересовали сюжетные схемы. Его метод, наоборот, с самого начала построен на игнорировании сюжетных связей. Об этом он пишет в 11 главе «Структурной антропологии». См.: Леви-Строс. Структурная антропология. М.: ЭКСМО-Пресс, 2001. С. 218–230.

но, культурный герой Ворон пробил небесную твердь и брызнул свет, или он похитил мячи – небесные), а классическая волшебная сказка дает сложную ступенчатую иерархическую структуру, основу которой составляет противопоставление предварительного испытания основному. <...> Структура первобытного мифа (и сказки), в которой все деяния (испытания) героя равноправны, где нет противопоставления средства и цели, может рассматриваться как некая метаструктура по отношению к классической волшебной сказке. В классической волшебной сказке на развалинах мифологического "космоса" твердо очерчивается "микрокосм" в виде сказочной семьи как арены конфликтов социального характера»²³.

Можно сказать так: варианты действий героев и того, как эти действия могут быть взаимосвязаны, заложенные в семантике мифа, в сказке проговариваются и дифференцируются. Кроме того, в сказке на передний план выступает социальный аспект действий героя. Если исходить из того, что миф и сказка могут быть источником описания исходных схем поведения современных героев, то сказка дает более богатый материал.

С этой точки зрения, по-прежнему актуальна «Морфология волшебной сказки» Владимира Яковлевича Проппа. Дело в том, что в центре анализа Проппа находятся именно действия и смысловые связи между ними. Напомню, что Пропп начинает свой анализ с выделения и описания функций действующих лиц, которые определяются с учетом того, как они встраиваются в общий ход сказочных событий²⁴. «Под функцией понимается поступок действующего лица, определенный с точки зрения его значимости для хода действия»²⁵.

Пропп перечисляет всего 31 функцию. Вот эти функции в целом, без описания их разнообразных специфических форм: 1) один из членов семьи отлучается из дома; 2) к герою обращаются с запретом; 3) запрет нарушается; 4) антагонист пытается произвести разведку, выведать важные сведения; 5) антагонисту даются сведения о его жертве; 6) антагонист пытается обмануть свою жертву, чтобы овладеть ею или ее имуществом; 7) жертва поддается обману и тем невольно помогает врагу; 8) антагонист наносит одному из членов семьи вред или ущерб, или одному из членов

²³ Мелетинский Е. М. Миф и сказка // <http://www.ruthenia.ru/folklore/meletinsky11.htm>

²⁴ Пропп вводит понятие функции, критикуя понятие мотива у Веселовского и отказываясь от него. Однако последующие авторы возвращаются к этому понятию. «...Введенное ученым понятие функции действующего лица не только не заменило, но существенно углубило именно понятие мотива и именно в семантической трактовке последнего. Дело в том, что с точки зрения семантики мотива и сюжета в целом функция является не более чем одним из семантических компонентов мотива. По существу, функция действующего лица представляет собой обобщенное значение мотива, взятое в отвлечении от множества его фабульных вариантов». Силантьев И. В. Теория мотива в отечественном литературоведении и фольклористике. Очерк историографии. Новосибирск: ИДМИ, 1999 // <http://elibrary.ru/item.asp?id=1355642>

²⁵ Пропп В. Я Морфология волшебной сказки. М.: Лабиринт, 2009. С. 21.

семьи чего-либо не хватает, ему хочется иметь что-либо; 9) беда или недостача сообщается, к герою обращаются с просьбой или приказанием, отсылают или отпускают его; 10) искатель соглашается или решается на противодействие; 11) герой покидает дом; 12) герой испытывается, выспрашивается, подвергается нападению и пр., чем подготавливается получение им волшебного средства или помощника; 13) герой реагирует на действия будущего дарителя; 14) в распоряжение героя попадает волшебное средство; 15) герой переносится, доставляется или приводится к месту нахождения предмета поисков; 16) герой и антагонист вступают в непосредственную борьбу; 17) героя метят; 18) антагонист побеждается; 19) начальная беда или недостача ликвидируется; 20) герой возвращается; 21) герой подвергается преследованию; 22) герой спасается от преследования; 23) герой неузнанным прибывает домой или в другую страну; 24) ложный герой предъявляет необоснованные притязания; 25) герою предлагается трудная задача; 26) задача решается; 27) героя узнают по отметке, по клейму или по переданному ему предмету; 28) ложный герой или антагонист изобличается; 29) герою дается новый облик; 30) враг наказывается; 31) герой вступает в брак и воцаряется.

Пропп выделяет 7 кругов действия и соответствующих им действующих лиц, по которым распределяются все функции: 1) антагонист (вредитель); 2) даритель (снабдатель); 3) помощник; 4) царевна (искомый персонаж); 5) отправитель; 6) герой; 7) ложный герой. Персонажей может быть тоже 7, и тогда каждый персонаж соответствует одному из действующих лиц; их может быть меньше, и тогда один персонаж охватывает несколько кругов действия; их может быть больше, и тогда один круг действий распределяется по нескольким персонажам.

Как мы видим, одно только последовательное перечисление функций дает нам примерную сюжетную схему, которую Пропп затем формализует²⁶ и модификации которой дают нам весь возможный спектр волшебных сказок. Главный принцип сказочного схематизма заключается в том, что функции реализуются во вполне определенном смысловом порядке. В «Исторических корнях волшебной сказки» неформально Пропп описывает итоговую схему следующими словами: «Здесь будет изучаться тот жанр сказок, который начинается с нанесения какого-либо ущерба или вреда... или с желания иметь что-либо... и развивается через отправку героя из дома, встречу с дарителем, который дарит ему волшебное средство или помощника, при помощи которого предмет поисков находится. В дальнейшем сказка дает поединок с противником..., возвращение и погоню. Часто эта композиция дает осложнение. Герой уже возвращается домой, братья сбрасывают его в пропасть. В дальнейшем он вновь прибывает, подвергается испытанию через трудные задачи и воцаряется и женится или в своем царстве, или в царстве своего тестя»²⁷.

²⁶ Пропп использует формализованную запись, где каждый вариант функции получает особое обозначение.

²⁷ Пропп В. Я. Исторические корни волшебной сказки. М.: Лабиринт, 2005. С. 5–6.

Согласно Проппу, в основе волшебной сказки лежит опыт обряда перехода, инициации. Если это так, то современный человек довольно часто действует в рамках сказочной сюжетной схемы. Он может вновь и вновь самоутверждаться, добровольно проходя все новые и новые инициации, или оказываться в таких ситуациях по воле других. Это объясняет довольно много вариантов типичного поведения. Если структура сказки определяется необходимостью перехода, т. е. необходимостью реализации вполне определенного желания, то ее можно понять как структуру реализации желания вообще. Тогда все сюжеты, имея в основе необходимость достижения цели (реализации желания) и общую структуру движения к ней (испытания, клеймения, помощники и противники и т. п.), будут различаться сферами приложения, т. е. целями (женильба, война, работа и т. п.). В этом случае описание типичных сюжетов человеческого поведения будет зависеть от наличия критериев выделения типичных институциональных сфер. Рассмотрев список функций не только с точки зрения героя, но и с точки зрения других действующих лиц (например, вредителя или дарителя с их собственной точки зрения), можно получить список основных видов действия и их последовательностей. Такой тезаурус может быть источником для анализа действий современного человека.

На идеи Проппа опираются Вяч. Вс. Иванов и В. Н. Топоров, которые в докладе «К реконструкции праславянского текста»²⁸ предложили свой более универсальный способ вычленения и описания структуры мифа и сказки. Хотя их основное внимание в этом докладе было уделено выработке «формализованной записи реконструируемого текста (прежде всего на низших языковых уровнях) и примерам реконструкций отдельных имен и словосочетаний»²⁹, они высказали ряд положений, которые могут быть интересны с точки зрения описания не только фольклорных текстов, но и действий человека в реальной действительности. Элизабет Уорнер следующим образом суммирует их идеи:

«<...> Иванов и Топоров используют термин «функция» в несколько другом смысле, нежели сам Пропп: у них «функцией» является отношение предметов друг к другу. <...> Наличие в синтагмах и «функций», и «предметов» создает «мотив», тогда как «текст» проистекает из сочетания мотивов. <...> Существуют дополнительные наборы символов для того, чтобы указать начало, конец и качество функции (позитивное или негативное по отношению к герою) и связи или связующие звенья между первым и вторым типами символов. Эта всеобъемлющая система нотации позволяет Иванову и Топорову точно и подробно воспроизвести все возможные комбинации сюжета. Более важным, однако, чем сама схема, является то, что

²⁸ Доклад опубликован в сборнике «Славянское языкознание. Доклады советской делегации. V международный съезд славистов». М., 1963. К сожалению, в настоящий момент у меня нет доступа к данному тексту, поэтому я опираюсь на изложение идей Иванова и Топорова у других авторов.

²⁹ Иванов Вяч. Вс., Топоров В. Н. Славянские языковые моделирующие системы. М.: Наука, 1965. С. 5.

она позволяет вывести определенные заключения относительно законов, управляющих образованием сюжета. Оказывается, например, что существуют два различных типа функции: те, которые можно описать как сюжетные "функции" в узком смысле слова <...>, и те, которые действуют просто как связи между различными частями сказки. <...> Кроме того, исходя из наблюдений над распределением мотивов (то есть комбинаций функций и предметов) по тексту в ассоциации с другими мотивами, можно определить, что дозволено в области сюжетосложения, а что нет. Таким образом, например, можно утверждать, что "если и только если жертва нарушает запрет, то наноситель вреда наносит вред жертве" или "если и только если герой приобретает волшебное средство, то он преодолевает последствия вреда" <...>³⁰.

Здесь важно обратить внимание на функции, связывающие различные части сказки. Эти элементы, которые рассказчик вставляет ради соединения существенных моментов повествования, структурно могут соответствовать моментам повседневности, в которые осуществляется переход от одной сюжетной схемы к другой. Также очень важно обратить внимание на связь между началом и концом сюжетной функции. Ведь иногда простейшая смысловая связь действий в повседневности заключается в том, что начало любого дела помещает человека в типичную схему до тех пор, пока дело не будет закончено. Если человек ввязывается во что-либо, ему не избежать той или иной типичной развязки.

В том же направлении, что и Иванов с Топоровым, дополняют схематизм Проппа французские структуралисты. В книге 1969 г. «Грамматика Декамерона» Цветан Тодоров утверждает, что каждая история может быть уподоблена распространенному предложению, где персонажи выступают как существительные, их атрибуты – как прилагательные, а действия – как глаголы. В статье «Грамматика нарратива» (сборник «Поэтика прозы», 1971 г.)³¹ предлагает разграничивать «два вида эпизодов: одни описывают состояния, другие – переходы между состояниями». Он сопоставляет это с функциями «прилагательного» и «глагола». «Нарративными "прилагательными" будут те предикаты, которые описывают состояния равновесия или неравновесия, нарративными "глаголами" – те, которые описывают переход от одного к другому»³².

Если Пропп делает акцент на анализе действий, другие авторы стремятся дополнить схему иными аспекты ситуации³³. «Исключение из рас-

³⁰ Уорнер Э. Э. Владимир Яковлевич Пропп и русская фольклористика. СПб.: Филологический факультет СПбГУ, 2005. С. 54–55.

³¹ К сожалению, указанные тексты Тодорова мне не доступны, поэтому у меня нет возможности более подробно проанализировать его идеи.

³² Почепцов Г. Г. Теории коммуникации. Гл. 2. // <http://culture.niv.ru/doc/communications/pocheptsov/051.htm>

³³ Лично я думаю, что это вопрос методологии. Конечно, действия совершаются с предметами, в окружающих условиях, понимание которых строится на основе семантических оппозиций культуры, зависят от мыслей и эмоциональных состояний участников ситуации и т. д. Ситуация действия, таким образом, имеет

смотрения понятия персонажа, его мотивировок и т. п. представляется все менее и менее приемлемым. Как показал Ц. Тодоров (Todorov, 1971), простейшее нарративное высказывание включает в себя не только глагол, но также субъект (совершающий или претерпевающий действие) и атрибуты, характеризующие состояние этого субъекта. Кроме того, модель описывающая последовательность функций, должна быть дополнена "сверху" моделью, описывающей систему персонажей (последняя была предусмотрена уже Проппом и позднее разработана А. Ж. Греймасом – Greimas, 1966a, 1970)³⁴.

Альгирдас-Жюльен Греймас, таким образом, дополняет модель Проппа, включая в нее отношения между деятелями или, по-французски, *актантами*. Этот термин используют, когда хотят подчеркнуть, что действовать может не только человек, но вообще кто-то или что-то³⁵. У Греймаса актант – это носитель функции. Он исходит из того, что любой сюжет описывается моделью из 6 актантов, попарно распределенных по 3 категориям: *субъект – объект, адресант (отправитель, податель) – адресат (получатель) – помощник (вспомогательное средство) – противник*. Это так называемая модель антропоморфных действий, она же мифическая актантная модель. В ранних работах он рассматривал ее как универсальную схему. Позже он признавал, что она обладает ценностью «лишь для анализа мифических проявлений»³⁶.

Георгий Константинович Косиков интерпретирует модель Греймаса следующим образом: «Субъект (например, герой) стремится овладеть объектом (приобрести богатство, жену, знания и т. п.), что и приводит действие в движение. В данном примере субъект является в то же время и получателем объекта, поскольку он стремится приобрести его для самого себя; но получателем может быть и другое лицо или человеческий кол-

очень много аспектов. Какие из них включать в теоретическую схему, моделирующую действия, зависит от целей анализа. Мне кажется, что недостаток многих теоретических подходов заключается в том, что авторы стремятся объяснить реальность с учетом максимального количества факторов и, в результате, не объясняют ничего. Хорошая модель, на мой взгляд, должна быть достаточно простой и объяснять лишь те аспекты реальности, которыми интересуется данная теория. Поскольку лично мне интересно объяснить именно то, как действия порождают другие действия, я склонен редуцировать ситуацию действия к результатам предшествующих действий, т.е. описывать ее исключительно в терминах действий. Именно поэтому среди всех нарратологических моделей для меня наиболее интересной остается модель Проппа.

³⁴ Бремон К. Структурное изучение повествовательных текстов после Проппа // Семантика: Антология / сост. Ю. С. Степанов. М.: Академический проект, 2001. С. 476.

³⁵ Известный социолог Бруно Латур в качестве актантов рассматривает различные механизмы и приспособления, например, дверь. См.: Латур Б. Где недостающая масса? Социология одной двери // Социология вещей: сб. ст. / под ред. В. Вахштайна. М.: Изд дом «Территория будущего», 2006.

³⁶ Греймас А.-Ж. Структурная семантика: Поиск метода. М.: Академический проект, 2004. С. 254–261.

лектив, на благо которых действует субъект. Далее, должен существовать *податель* объекта (например, отец девушки), владеющий им и в силу каких-то причин передающий его в распоряжение субъекта. Наконец, на пути к овладению объектом герой неизбежно сталкивается с *противником* (лицо, группа лиц, объективные обстоятельства, собственная слабость и т. п.), препятствующим ему в достижении цели, и с *помощником*, способствующим ее достижению. <...>

Обобщение модели Проппа, которое имеет место у Греймаса, заключается, таким образом, в том, что он перевел анализ с собственно сюжетного уровня на выделенный им уровень антропоморфных действий. Модель Греймаса описывает логический минимум, необходимый для того, чтобы могло возникнуть действие, а следовательно, и сюжет. Этот минимум имеет отношение не только к литературе, но и к поведению людей в самой жизни»³⁷.

То, что Греймас и другие структуралисты склонны моделировать не только нарратив, но и реальное поведение, делает их модели привлекательными для теории действия. Но эта же их черта вызывает упреки со стороны литературоведов: «В реабилитации "истории" некоторые из представителей этой школы, однако, обнаруживают тенденцию к противоположной одностороннему предпочтению сюжета крайности. Мы имеем в виду исключительный интерес к правилам, управляющим построением "истории"»³⁸.

Наиболее далеко продвинулся в этом отношении Клод Бремон. Согласно схеме Проппа, герой сказки, в конечном счете, всегда побеждает в борьбе, бывает узнан, воцаряется и женится. Все действия в сказке предопределены необходимостью вполне определенного конца. Бремон же ставит задачу преодолеть этот сказочный финализм и разработать такую схему повествования, которая предполагала бы возможные неудачи героя³⁹. То есть он стремится к такой модели повествования, которая в максимальной степени могла бы отражать все перипетии реальной жизни. Он начинает с выделения 3 функций, порождающих *элементарную последовательность*: 1) функция, открывающая возможность действия; 2) функция, реализующая эту возможность; 3) функция, завершающая действие в форме результата. Затем Бремон описывает *сложные последовательности*, являющиеся комбинациями элементарных: *вереница* (за одной последовательностью следует другая), *чересполосица* (процесс достижения цели включает в себя другой процесс, который включает третий, и т. д.), *вра-стание* (достижение цели одним участником и улучшение его состояния одновре-

³⁷ Косиков Г. К. Структурная поэтика сюжетосложения во Франции // Зарубежное литературоведение 70-х годов. Направления, тенденции, проблемы. М.: Наука, 1984. С. 155–204.

³⁸ Шмид В. Нарратология. М.: Языки славянской культуры, 2003. С. 155 // http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Literat/shmid/index.php

³⁹ Бремон К. Структурное изучение повествовательных текстов после Проппа // Семантика: Антология / сост. Ю. С. Степанов. М.: Академический проект, 2001. С. 477.

менно является проблемой для другого участника, требующей действия). Каждая реализация возможности предполагает как положительный для героя, так и отрицательный результат. При этом, если речь идет о взаимодействии, описание учитывает перспективы обоих участников. Например, победа для одного будет поражением для другого. Если герою нужно решить определенную задачу, схема Бремона предполагает несколько *типичных вариантов* того, как это можно сделать. Например, устранить противника можно либо путем переговоров, либо путем агрессии, переговоры могут предполагать либо соблазнение, либо устрашение и т. д.⁴⁰ Схема эта выглядит вполне социологически⁴¹. К сожалению, Бремон описал лишь минимальное количество ситуаций, поэтому его работу можно использовать в основном как методологический источник для описания других ситуаций по аналогии.

Модели жизненного цикла

Известный российский журналист Виталий Третьяков, создавший и долгое время возглавлявший «Независимую газету», в своих лекциях для студентов МГИМО утверждает, что все журналистские сюжеты стандартны. «Ибо жизнь – тоже стандартна. В ней практически никогда не случается того, что когда-либо уже не происходило. Даже события, которые очевидно случились впервые, в основном своем объеме (на 90–95–99%) состоят из повторов постоянно происходящего»⁴². Далее он предлагает рассмотреть совмещенный с семейным циклом цикл человеческой жизни, состоящий из 15 типичных этапов, и типичные варианты отклонения от них.

Этапы следующие: 1) рождение; 2) детство (опека со стороны родителей); 3) учеба (воспитание, обучение); 4) взросление (переход к самостоятельной жизни, в том числе общественной); 5) социализация (вхождение в определенную социальную группу – более узкое понимание этого термина, чем я давал ранее); 6) супружество (создание собственной семьи); 7) работа-I (реализация своих способностей); 8) работа-II (получение средств для жизни своей и своей семьи); 9) рождение детей (опека над новым поколением), появление учеников, последователей; 10) зрелый возраст – Большая семья (есть все, что нужно для жизни; уже взрослые дети, еще живые родители); 11) распад Большой семьи (уходят дети, умирают родители); 12) старость (уход с работы, переход от опеки над другими к необходимости быть опекаемым); 13) распад Малой семьи (смерть одного из супругов); 14) смерть; 15) память (посмертное продолжение жизни в детях, внуках, памяти друзей, в созданном при жизни).

⁴⁰ Бремон К. Логика повествовательных возможностей // Искусствоведение: методы точных наук и семиотики. М.: ЛКИ, 2007. С. 108–135.

⁴¹ Применительно к ситуации дарения похожую схему рассматривает социолог Пьер Бурдьё, который, скорее всего, был знаком с работами Бремона: Бурдьё П. Практический смысл. СПб.: Алетейя, 2001. С. 197.

⁴² Третьяков В. Т. Как стать знаменитым журналистом: курс лекций по теории и практике современной русской журналистики. М.: Ладомир, 2004. С. 282.

Типичные варианты отклонений: 1) норма (нет существенных отклонений); 2) ненасильственное радикальное сокращение жизненного цикла или многих его элементов (ранняя немощ или ранняя смерть, например, или: не создана семья, нет детей; работа для заработка есть, а для удовлетворения – нет); 3) насильственное радикальное сокращение жизненного цикла или многих его элементов (от преступности, военных конфликтов и т. д.); 4) умножение этапов жизненного цикла (три-четыре брака, частая смена работы и т. п.); 5) внешние перемены – жизнь во время радикальных перемен в обществе (весь жизненный цикл сохраняется, но деформируется вне зависимости от собственной воли) или радикальная смена места жительства; 6) успех (все или что-то существенно лучше, чем у других); 7) неуспех (прямо противоположное); 8) конфликтность (все идет своим чередом, но каждый раз приходится преодолевать много проблем, перенапрягаться); 9) слом (резкое падение после большого успеха, все приходится начинать сначала); 10) несовпадение, фрустрация (внешнее благополучие при глубокой внутренней неудовлетворенности – наиболее понятный пример: супружество – отдельно, любовь – отдельно); 11) сверхуспех (абсолютное лидерство в чем-то или во всем) и, как следствие, – слава, «обожествление», превращение твоего частного в общественно значимое.

В итоге получается 165 типичных *сюжетных узлов* человеческой жизни, 150 из которых используются в журналистике, «ибо норма, естественно, средства массовой информации не интересуют»⁴³. Полученная матрица сюжетных узлов рассматривается Третьяковым как универсальная не только применительно к жизни отдельного человека, но и жизни организаций, общественных идей, страны и государства. Очевидно, что жизненный цикл человека или семьи, тем более организации, может быть описан иначе. Но сама идея выделения типичных сюжетных схем на основе этапов жизненного цикла заслуживает серьезного внимания.

Жизненные циклы часто рассматривают как последовательность типичных выборов. С этой точки зрения, жизненный цикл является деревом разветвляющихся сюжетных схем, подобных сказочным дорогам, на перепутье которых периодически оказывается герой. Например, согласно психологу Эрику Эриксону, жизнь каждого человека в современной культуре состоит из 8 этапов, которые заканчиваются кризисными ситуациями. Человек должен разрешить очередной кризис, чтобы перейти в следующий возраст, т. е. на очередную ступень психологического развития⁴⁴. Суть разрешения кризиса – в том, чтобы сделать определенный выбор. На первом этапе (0–9 месяцев) происходит выбор между базисным доверием и недоверием, на втором (9 месяцев – 3 года) – между автономией и стыдом, на третьем (3 года – 6 лет) – между инициативой и чувством вины, на четвертом (6 лет – половая зрелость) – между трудолюбием и чувством неполноценности, на пятом (13–26 лет) – между идентичностью и смеше-

⁴³ Там же. С. 285.

⁴⁴ Эриксон Э. Детство и Общество. 2-е изд., перераб. и доп. СПб.: Речь, 2002. С. 235–259 // http://pryahi.indeep.ru/psychology/erik_erikson.html

нием ролей, на шестом (возрастные границы строго не указаны) – между близостью и изоляцией, на седьмом – между заботой о потомстве и стагнацией, на восьмом – между целостностью и отчаянием.

Аналогичный подход существует и в анализе жизненных циклов организаций. Поскольку сюжетные схемы действий современного человека во многом определяются его работой, описание этих циклов также может быть полезно для теории действия. Например, Роберт Куин и Ким Кэмерон предлагают следующую модель коммерческой организации. В момент создания организации начинается *стадия предпринимательства*, когда акцент делается на создании продукта и выживании на рынке. Она заканчивается *кризисом потребности в руководстве*. Если он будет разрешен, начинается *стадия коллективизма*, когда вырабатываются четкие цели и направления деятельности, создается властная иерархия и система разделения труда. Она заканчивается *кризисом потребности в делегировании полномочий*. Далее следует *стадия формализации*, когда начинают действовать правила, процедуры и системы контроля. Она подготавливает *кризис необходимости расширения бюрократии*. Если он успешно преодолен, начинается *стадия совершенствования*, когда потребность в дополнительном формальном контроле сокращается, усиливается социальный контроль и самодисциплина. Эта стадия заканчивается *кризисом потребности в обновлении*, когда организация может пережить временный упадок, а затем возродиться, если кризис будет преодолен⁴⁵.

Транзактный анализ

Еще одним важным источником описания типичных сюжетов человеческой жизни является созданный психоаналитиком Эриком Берном *транзактный анализ* (далее ТА). Основой ТА является модель эго-состояний, согласно которой каждый человек может воспринимать мир и действовать как Родитель, Взрослый и Ребенок. Уровни Родителя и Ребенка, в свою очередь, делятся на структуры второго уровня. Элементарный обмен репликами, вопросом и ответом, действием и ответным действием называется *транзакцией*. Когда люди взаимодействуют, это может происходить на различных уровнях. Транзакции Родителя с Родителем, Взрослого со Взрослым, Ребенка с Ребенком или Родителя с Ребенком называются *дополнительными*. Если один человек действует на уровне Взрослый–Взрослый, а второй отвечает на уровне Ребенок–Родитель или Родитель–Ребенок, такая транзакция называется *пересекающейся*. Транзакции могут осуществляться одновременно на двух уровнях: на видимом социальном и скрытом психологическом. С учетом этого в ТА строятся схемы различных взаимодействий.

Важной предпосылкой ТА является потребность людей во взаимодействии и реакциях со стороны других людей – *поглаживаниях*. Счита-

⁴⁵ Дафт Р. Л. Теория организации: учебник для студентов вузов, обучающихся по специальности «Менеджмент организации». М.: КНИТУ-ДАНА, 2006. С. 381–384.

ется, что человек предпочитает положительные поглаживания, но лучше быть наказанным (отрицательное поглаживание), чем не иметь никаких поглаживаний вообще. Именно ради поглаживаний люди часто вступают в типичные взаимодействия.

С точки зрения ТА, есть 6 типичных способов структурирования времени в парах или группах взаимодействующих людей: уход, ритуалы, времяпрепровождение, игры, интимность, деятельность⁴⁶.

Уход – это когда человек не взаимодействует с другими членами группы, даже если физически остается в ней, поскольку Ребенок в нем боится быть отвергнутым.

Ритуал протекает по правилам, которые хорошо известны всем участникам. Со структурной точки зрения, во время ритуалов Ребенок в нас прислушивается к указаниям Родителя, рассчитывая на положительные поглаживания. Чисто аналитически ритуалы следует отличать от процедур, в которых Взрослый взаимодействует со Взрослым. Но в некоторых случаях, пишет Берн, границу между ритуалом и процедурой провести очень сложно. Простейшим примером ритуала является обмен приветствиями. Примеры процедур – управление самолетом и операция по удалению аппендицита. Существенная особенность процедур и ритуалов – они стереотипны. «Как только произошла первая транзакция, все остальные в серии становятся предсказуемыми. А порядок их известен заранее»⁴⁷.

Времяпрепровождение – это типичные разговоры на стандартные темы ради совместного проведения времени. Например, женщины могут говорить о детях, кухне или одежде, а мужчины – о машинах или спорте. При этом происходит относительно безопасный, как и во время ритуалов, обмен поглаживаниями. В отличие от деятельности, во времяпрепровождениях люди не получают полезной для решения каких-то реальных проблем информации. Однако времяпрепровождения позволяют сформировать группы по интересам, отделить потенциальных партнеров от тех, кто таковыми не является.

Игры – это типичные серии следующих друг за другом скрытых дополнительных транзакций с предсказуемым исходом, сопровождающимся неприятными чувствами⁴⁸. Каждая игра предполагает определенные роли и требует наличия исполняющих их игроков. Например, игра в алкоголика предполагает роли алкоголика, преследователя, спасителя, подстрекателя и посредника. Важным моментом является поиск игроком партнера, то есть игрока с дополнительной ролью. В этом заключается одна из функций

⁴⁶ Стюарт Я., Джойнс В. Современный транзактный анализ. СПб.: Социально-психологический центр, 1996. С. 94.

⁴⁷ Берн Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений; Люди, которые играют в игры. Психология человеческой судьбы. СПб.: Лениздат, 1992. С. 30.

⁴⁸ Сам Берн делит игры на конструктивные (со счастливым сценарием) и деструктивные (с трагическим сценарием), но его последователи акцентируют внимание лишь на последних.

времяпрепровождений. Поэтому наиболее общая формула любой индивидуальной последовательности действия следующая: поиск партнера, игра, поиск партнера, игра и т. д.

Интимность (близость) – это обмен искренними чувствами и желаниями, когда социальный и психологический уровень транзакций совпадают. «Так как интимность запрограммировать нельзя, она является наиболее непредсказуемой из всех способов структурирования времени»⁴⁹.

Деятельность – это рациональное взаимодействие на уровне Взрослый-Взрослый, направленное на достижение цели, исходя из реальной ситуации здесь и сейчас.

С точки зрения ТА, в детстве человек может создать для себя некоторый типичный жизненный сценарий и следовать ему всю жизнь, вступая лишь в такие взаимодействия, которые удовлетворяют этому сценарию. Основным содержанием сценария является сформировавшееся положительное или отрицательное эмоциональное отношение к себе и к другим людям. Соответственно, по содержанию это может быть сценарий победителя, непобедителя, проигравшего. Этот материал оформляется в терминах известных с детства мифов и сказок, когда ребенок отождествляет себя с тем или иным персонажем. В основе сценария лежат также послания (приказы и разрешения) детских составляющих наших родителей (а также бабушек и дедушек), программы (образцы поведения, технологии решения проблем), заимствованные у взрослой составляющей наших родителей, контрприказания, полученные от родителей в наших родителях. Все это накладывается на определенный темпоральный тип сценарного процесса.

В целом, любое дело может прерываться или заканчиваться переходом к другому делу по одному из 6 темпоральных типов. Кроме того, возможен целерациональный выход за рамки сценариев. «Пока не» – доведение дела до конца и заслуженный отдых или более приятное дело. «После» – осознание бренности всего, бессмысленности любого конкретного дела и конечности любой радости и, как следствие, уход в себя, в философию или религию. «Никогда» – поиск поводов и оправданий, чтобы не делать то дело, которое приведет к цели. То есть, если предыдущее действие состояло в формулировании, описании, осознании цели, то последующие действия будут не-действиями по отношению к ней и оправданиями этого неделания. «Всегда» – дело прерывается (но не заканчивается), когда осознаются ошибки, затем начинается аналогичное действие с повторением тех же ошибок (вновь и вновь человек наступает на те же грабли). Человек как бы вечно делает одно и то же дело. «Почти 1» – любое дело бросается незадолго до финиша, и потом начало по любому сценарию, но не таким образом, чтобы доделать то, что было брошено. «Почти 2» – продолжать работать, не прерываясь, там, где другой, возможно, отпраздновал бы успех и отдохнул. «Открытый сценарий» – поиск нового занятия там, где можно было бы отдохнуть или сделать

⁴⁹ Стюарт Я., Джойнс В. Современный транзактный анализ. СПб.: Социально-психологический центр, 1996. С. 103.

дела, на которые раньше не хватало бы времени. Как итог, возможно убийство времени или бесконечные приставания к другим людям с темой «скучно».

Можно было бы поискать аналоги этих сценариев в волшебных сказках и лежащих в их основе обрядах перехода. Например, сценарий «Пока не» может быть довольно важным для инициации в целом: пока не прошел обряд перехода, не можешь быть взрослым, жениться и т. д. Видимо, «Пока не» – это сценарий основного сказочного героя, который и должен совершить обряд перехода. Другие персонажи сказок могут жить по другим сценариям, например, вновь и вновь повторяя одни и те же ошибки.

Согласно ТА, когда человек сталкивается с проблемами, он может либо решать их, как Взрослый, либо входить в сценарий, игнорируя те аспекты реальности, которые ему не соответствуют, и надеясь на некое волшебное средство. Я думаю, что сценарий может состоять в поиске волшебного средства или ожидании волшебника (принца, принцессы), который решит проблему. Человек обнаруживает проблему (это тоже часть сценария), большей частью глядя на других (у них что-то есть, а у него нет); *если проблемы нет, он ее ищет или создает*. Дело в том, что любой сказочный сценарий требует наличия проблемы. Затем герой начинает искать волшебное средство либо встречи с волшебником, например, роется в книгах, путешествует, знакомится с людьми и экспериментирует. Но вся эта деятельность может быть направлена *не на решение проблемы (как это выглядит внешне), а на вечный поиск или ожидание волшебства*. С такой позицией можно не заметить волшебство, даже когда оно реально произойдет. С другой стороны, даже реальное волшебство можно не заметить, если его не ждать и всегда с упорством заниматься решением проблем с позиций Взрослого.

Получается, что человек в рамках сценария решает, играть или не играть в рискованные игры (бизнес, спорт, поступление в вуз, путешествие, знакомство с интересующим тебя человеком, женитьба, рождение ребенка). Если он выбирает не рисковать, это сценарий *непобедителя*. Если выбирает риск, он или выигрывает, или проигрывает. Если выигрывает и играет дальше, это сценарий *победителя*. Если проигрывает, но не заиклен на выигрыше и находит другой способ играть, чтобы в итоге выиграть, – это тоже сценарий *победителя*. Если всегда проигрывает и не знает, что делать при проигрыше, а мечтает и говорит только о выигрыше, – это сценарий *побежденного*. Итак, самая общая схема такова: *рискую – не рискую, выигрываю – проигрываю, затем опять рискую – не рискую*.

В сценарий можно войти и из него можно выйти. То есть сценарий – это пьеса, которая придумывается в детстве и проигрывается время от времени в течение взрослой жизни. Отдельными актами этой пьесы являются времяпрепровождения и игры. Основной смысл всего этого – поиск партнеров, проигрывание и подтверждение определенного отношения к себе, миру и другим людям, победа или поражение, переживание соответствующих сценарию чувств. Большинство людей не находятся в сцена-

рии постоянно, но он является рамкой жизни в целом и источником образцов поведения в стрессовых ситуациях.

В ТА предполагается, что *деятельность* не протекает в соответствии с заданными сценариями, если речь не идет о процедурах или сознательном участии в ритуалах. Считается, что в этом случае человек действует целерационально, свободно и сознательно. Одна из психотерапевтических целей ТА как раз и заключается в том, чтобы научить человека действовать именно так. Сценарии же, особенно отрицательные, – это, с точки зрения ТА, удел несвободного и не способного к интимности человека. По этому поводу я хочу заметить, что сценарий победителя – это тоже типичный сценарий. Интимный обмен эмоциями тоже может протекать по вполне типичной схеме. То есть вполне может быть, что не только ритуалы, времяпрепровождения и игры развиваются по типичным схемам. Может оказаться, что действия на уровне Взрослых тоже предполагают некий схематизм, когда реальные проблемы решаются на основе образцов, различных технологий. Например, существуют технологии поиска решений в нестандартных ситуациях, технологии написания творческих работ и т. д.

Заключение: сюжетные схемы в реальной жизни

Представим, что наш современник действует, подобно мифическому или сказочному герою. Герой куда-то забирается (в гору, на дерево, на небо, в подземелье, в другую страну, в царство мертвых и т. п.), путешествует и преодолевает препятствия, страдает, умирает и воскресает, сражается и убивает врага, постит у кого-то и принимает гостей, принимает подарки и одаривает сам, выменивает, продает и покупает, обманывает, бывает обманут сам, устанавливает истину, нарушает и восстанавливает закон и справедливость, что-то добывает и устанавливает новый обычай (новое мировоззрение), женится, приобретает новый статус.

Накладываем эти возможности на различные институциональные сферы, периоды циклов жизни индивидов, групп и организаций и получаем схему возможных последовательностей действий. Возможно, наиболее базовыми с физиологической, антропологической и исторической точек зрения являются следующие взаимосвязанные типы действий: инициация; поиск сексуального или брачного партнера и связанная с этим соревновательная борьба; нападение и защита, война, поиск убежища и оказание помощи; дар и обмен; работа и поиск средств к существованию, отдых после работы, трапеза и сон; творчество; воспитание детей; почитание родителей, предков и богов, исполнение религиозных и семейных ритуалов; управление и контроль, преступление и наказание. В принципе, это совпадает с перечнями основных институтов у социологов и культурологов.

При этом герой периодически оказывается на перепутье (налево пойдешь..., направо пойдешь..., прямо пойдешь...), переключаясь с одной схемы на другую и переносясь из одного мира в другой, что и создает ощущение свободы. В принципе, свобода заключается в том, чтобы создать свою новую схему, протоптать свой путь, но осуществляется это метода-

ми переноса действий из одной схемы в другую. То есть *свобода не отменяет типичных смысловых связей между действиями*, а предполагает их. Сказочный герой выбирает одну из трех дорог, но не топчет новую тропу. Чисто теоретически можно было бы и протоптать ее, но направлений движения и сторон света не так уж много, поэтому новая тропка в большинстве случаев выведет к одной из уже проторенных дорог. Правда, на такой тропе можно встретить неожиданного помощника или врага или найти неожиданную вещь, которая лежит в стороне от дорог. И уже с этими приобретениями, в новом качестве выйти на дорогу. В этом и заключается источник творчества. Отклонился от столбовой дороги, нашел что-то для этой дороги неожиданное, может быть, упавшее с другой дороги, а затем вернулся. Или так: шел по одной дороге, приобрел на ней нечто только ей свойственное, а затем по новой тропинке свернул в сторону к другой дороге. В общем, мы все сегодня живем в краю перепутанных сказок.

Давайте посмотрим, как живет современный человек. Он постоянно осуществляет выбор типичных вариантов действия: в какой школе учиться, какую профессию освоить, каким бизнесом заняться, жениться или нет, в каком городе и в какой стране жить, идти к врачам или нет, если заболел, и т. д. Схема примерно такая: поступаешь учиться – выбираешь из списка учебных заведений и/или специальностей (список с самого начала конечен, но в процессе выбора резко сокращается в силу действия метонимических и метафорических механизмов). Заболел – выбор того, кому обращаться, и выбор из списка заболеваний и вариантов лечения. Или выбор вариантов того, как жить с болезнью и не лечиться. Совершил преступление – выбор прятаться или нет, а затем выбор из статей кодексов и судебных прецедентов плюс выбор судом вариантов наказания. Ищешь работу – выбор из списка профессий и вакансий. Хочешь жениться/выйти замуж – выбор из числа потенциальных претендентов. Главное – число вариантов всегда ограничено.

Если сделал выбор, на какой-то период времени становишься его заложником. Каждое действие ограничивает варианты дальнейших действий и включает их в типичную для данной ситуации, группы и сферы деятельности смысловую цепочку. Единственный способ избежать этого – постоянно контролировать свой выбор, избегая каких-либо проторенных путей. Так поступают поэт и художник, когда создают свои произведения. Так себя ведет маг-охотник, описанный Карлосом Кастанедой. Но в повседневной жизни, где нужно выстраивать отношения с людьми, получать образование, зарабатывать деньги, это нереально, да и не нужно. Ведь большинство людей живут не для того, чтобы во всем быть свободными и неповторимыми. Большинству достаточно любви и счастья. А слишком свободные и оригинальные в своих повседневных поступках люди редко бывают любимы и счастливы. И здесь мы опять наблюдаем типичную смысловую связь событий: если герой выбирает во всем быть оригинальным, ему следует приготовиться в лучшем случае к одиночеству, в худшем – к тому, чтобы стать пациентом психиатрического заведения. Ведь быть во всем оригинальным – значит быть, по меркам большинства, неадекватным, а это тоже типичная схема.

Если получил деньги, их надо потратить, что идеально описано у Виктора Пелевина в «Поколении П». Отсюда смысловой цикл, основной для нашего общества: зарабатывать, потом тратить и т. д. В принципе, следует различать цикл «зарабатывать – тратить» от цикла «инвестировать – получать прибыль». Причем в обоих случаях это форма соревнования, иногда очень агрессивного, форма доказательства своей состоятельности (перед сверстниками) и самостоятельности (перед старшими). Это значит, что человек, даже понимая условность приза (таких людей мало, но они встречаются), будет зарабатывать деньги и делать карьеру «из интереса»: смогу – не смогу, слабо – не слабо, хуже я или лучше других. Борьба как таковая может быть призом важнее денег. Это не обязательный, но самый распространенный сценарий. Главное – борьба с собой, поэтому можно путешествовать или уйти в монастырь, или заняться дауншифтингом. Если учесть идеи Пьера Бурдьё, то зарабатывать и тратить можно не только деньги, но и другие виды капитала. При этом инвестирование может рассматриваться как частный случай творчества, т. е. создания и реализации некоего проекта. Похожи на это и проекты, связанные с политикой, учебой, отдыхом и спортом, а также лечением и наказанием.

Вообще, индивидуальные сюжеты вычислять можно довольно просто: отталкиваясь от типичной литературной завязки, просто продумывать возможные варианты. Думаю, что их окажется не слишком много, возможно, что не слишком много будет и типов их комбинирования (последовательный, параллельный и т. п.). Вот самих комбинаций, т. е. реальных последовательностей, может быть бесконечно много. Итак, типичные последовательности. Допустим, человек совершил преступление. Об этом могут узнать или нет; если узнают, он будет либо наказан, либо скрываться от наказания; наказание может быть либо смертельным, либо нет; кто-то затем захочет отомстить за это наказание, либо нет... Или дар и обмен... Или, допустим, встретились юноша и девушка. Они могут понравиться друг другу или нет; заняться любовью или нет; жениться или нет; девушка может забеременеть или нет; родить ребенка или нет; он может вырасти здоровым и воспитанным или нет и т. д.

Почему человек следует смысловым линиям сюжетных схем, хотя чисто теоретически может делать все, что угодно, и вести себя непредсказуемо? Да потому, что в его теле заложены привычные смысловые связи, которым он следует большей частью бессознательно, и результаты действия в соответствии с ними он обычно оценивает только задним числом. Можно было бы подумать, что люди сознательно повторяют ситуации, которые хотят воспроизвести. Но это не так, ведь часто воспроизводится не только то, что полезно или приятно, но и то, чего хотелось бы избежать. Хочешь, например, сделать человеку что-то приятное, а он обижается. Хочешь максимально полно соблюсти инструкции, а вместе с этим препятствуешь какому-то полезному процессу.

С точки зрения понимания смысловых связей, важны не только сюжетные схемы, но и то, что они наполняются, опираясь на прецеденты. Герой не просто едет, а туда, где уже бывал он или кто из его знакомых,

не просто обращается к кудеснику, а к знакомому или тому, что живет у привычной дороги. Например, девушка и юноша уезжают из родных мест, встречаются, женятся и очень часто возвращаются на родину одного из них, а не просто переезжают в новое место.

Если человек (явно или неявно для самого себя) узнает какой-то сценарий, он далее действует в соответствии с ним. Когда он вне сценария, он ищет его. Так работает смысловая связь, которая, с одной стороны, присутствует внутри готовой сюжетной схемы, с другой, связывает ситуации и сюжеты в жизни данного человека, группы. Когда мы оказываемся в ситуации, для которой существуют правила (а мы об этом догадываемся, так как играли в похожие игры), мы склонны либо действовать по правилам, либо бунтовать против них (но бунт тоже совершается по определенным правилам). Думаю, что наличие стандартных сценариев, правил и технологий присоединения действий позволяет такие последовательности воспринимать как единое целое: если сел в трамвай, тем самым predetermined ряд событий, вплоть до выхода из него, поэтому можно говорить о поездке в трамвае как едином действии. Аналогично, как о едином действии можно говорить об участии в производственном совещании, чтении лекции, походе в театр, тренировке, поездке на дачу или на море и т. п.

В теории действия, таким образом, нужно найти золотую середину между утверждением о том, что все действия людей выстраиваются в совершенно произвольные и оригинальные смысловые линии, не поддающиеся структурному описанию, и противоположным подходом, когда все действия понимаются как автоматическая реализация универсальной априорной смысловой схемы. Я думаю, что эта середина заключается в описании механизмов сохранения определенной смысловой линии, перехода от действия к действию в рамках данной смысловой схемы, с одной стороны, и механизмов выбора линии, переходов между схемами, с другой стороны. С этой точки зрения, интерес представляет не какая-то универсальная для всех культур и эпох схема поведения, но описание наборов сюжетных схем, работающих в конкретных культурах и субкультурах, описание механизмов их возникновения и механизмов действия человека в их рамках.

Typical plots of narratives and real-life actions

A. Serikov

Reality of medias depends on that, whether contain medias force of truth, and truth of media mean is that reality which this mean admits to life, is that ability of medias to modify reality. It is possible subject to condition, if a message medias can be understood and if his maintenance (sense) can be accepted. Both has fundamental warrants. These warrants are engrained in ontological nature of maintenance of report. Three conditions are selected in the article "awarenesses", or terms of existence and influence "intellectual word": indigenous ideas of culture, cultural categories, characters and cultural intuitions.

Key words: medias, reality, truth of medias, ontology of culture, understanding, ideas of culture, character, categories of culture, sense.