

# К теории разветвленного повествования в литературе и кино

(ОБЗОР АНГЛОЯЗЫЧНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ)

DOI: 10.53953/08696365\_2024\_186\_2\_311

Повествовательные формы, получившие распространение на рубеже XX—XXI вв. в самых разных нарративных медиа, нередко характеризуются как сложные (complex)<sup>1</sup>. На эту сложность указывает и обилие понятий, предлагаемых для их описания: нелинейные повествования<sup>2</sup>, повествования-пазлы<sup>3</sup>, повествования-сети<sup>4</sup>, повествования — базы данных<sup>5</sup>, повествования-лабиринты<sup>6</sup>, повествования-головоломки<sup>7</sup>, повествования модульные, невозможные, хаотические и др. Это множество понятий указывает на пролиферацию сложных повествовательных форм как в литературе, так и за ее пределами. Стремление к усложнению нарратива, само по себе не новое, любопытно своей экспансивностью: усложненные повествовательные формы не столько воплощаются в отдельных экспериментах, сколько становятся явлением системным, в значительной степени характеризующим самые разные изменения в современной повествовательности.

И действительно, повествования этого типа получают большое распространение в англоязычных литературах последних десятилетий. Так, в романе П. Остера «4321» (2017, рус. пер. 2019) рассказывается не об одной жизни героя, а сразу о нескольких (то есть читателю предлагается следить за разными ее вариантами); Дж. Уинтерсон в «Разрыве во времени» (2015, рус. пер. 2017) выстраивает сюжет-

- 
- 1 См., например: *Campora M. Complex Narratives // Subjective Realist Cinema: From Expressionism to Inception. N.Y.; Oxford, 2014. P. 14—38; Hven S. Cinema and Narrative Complexity: Embodying the Fabula. Amsterdam, 2017; Narrative Complexity: Cognition, Embodiment, Evolution / Ed. by M. Grishakova, M. Poulaki. Lincoln, 2019.*
  - 2 См., например: *Richardson B. Linearity and Its Discontents: Rethinking Narrative Form and Ideological Valence // College English. 2000. Vol. 62. No. 6. P. 685—695; Caracciolo M. Narrating the Mesh: Form and Story in the Anthropocene. Charlottesville; L., 2021.*
  - 3 См., например: *Cassone V.I. Secret Games, Puzzle Narratives and Playful Decrypting: Gamified Dissimulations in Contemporary Media Narratives // Versus: Quaderni di studi semiotici. 2020. No. 1. P. 105—120; Puzzling Stories: The Aesthetic Appeal of Cognitive Challenge in Film, Television and Literature / Ed. by S. Willemsen, M. Kiss. N.Y.; Oxford, 2022.*
  - 4 См., например: *Bordwell D. Subjective Stories and Network Narratives // The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies. Berkeley: University of California Press, 2006. P. 72—103; Ciccoricco D. Reading Network Fiction. Tuscaloosa, 2007; Mcfarlane A. Hypertext Fiction and Network Narratives // The Encyclopedia of Contemporary American Fiction 1980—2020 / Ed. by P. O'Donnell, S.J. Burn, L. Larkin. Hoboken, NJ, 2022. Vol. 1. P. 658—666.*
  - 5 См., например: *Database Aesthetics: Art in the Age of Information Overflow / Ed. by V. Vesna. Minneapolis, 2007; Durcan S. Memory and Intermediality in Artists' Moving Image. Cham, 2021. P. 85—118.*
  - 6 См., например: *Eckel J., Leiendecker B. et al. (Dis)orienting Media and Narrative Mazes. Bielefeld, 2012.*
  - 7 См., например: *Littschwager S.-N. Making Sense of Mind-game Films: Narrative Complexity, Embodiment, and the Senses. N.Y., 2019; Elsaesser T. The Mind-game Film: Distributed Agency, Time Travel, and Productive Pathology. N.Y.; L., 2021.*

ные линии, будто бы никак не связанные друг с другом, но в итоге все же сходящиеся вместе; С. Инг в романе «Все, чего я не сказала» (2014, рус. пер. 2017) излагает события в обратном порядке, а И. Уайльд в романе «Все птицы поют» (2013) запускает движение по двум сюжетным линиям, при этом одна направлена в будущее, а другая обращена вспять. В «Искушении» (2001, рус. пер. 2004) И. Макьюэна повествование лишь притворяется привычным, а на самом деле представляет собой рассказ о событиях, который впоследствии будет опровергнут самим нарратором. А Д. Митчелл в «Облачном атласе» (2004, рус. пер. 2007) проводит несколько сюжетных линий, но это лишь разрозненные фрагменты картины, и события внутри них тоже идут то в одном, то в другом порядке; связь между этими линиями проследить вроде бы и можно, а вот собрать пазл в цельную картину — едва ли. В этих примерах повествование представляет собой совокупность линий и точек, связь между которыми под вопросом, что сильно осложняет читательскую работу по реконструкции фабулы. С усложненными повествовательными формами экспериментируют также Ф. Рот, Дж. Эрпенбек, К. Аткинсон, Л. Санте, Б. Лернер, К. Мортон, Б. Эваристо, Д. Марксон, А. Смит и др.

Захватывают подобные формы и кинематограф: назовем таких режиссеров, как К. Кесльёвский, Т. Тыквер, А. Иньярриту, К. Нолан, Дж. Джармуш, К. Тарантино, Д. Линч, Т. Форд, М. Фиггис. Иными словами, изменения в литературной повествовательности органично соседствуют с изменениями в повествовательности кинематографической и даже опираются на них. На это указывают сами писатели. Так, Остер и Уайльд признаются, что нарративные формы их (вышеупомянутых) романов были выбраны под влиянием соответственно фильма Кесльёвского «Случай» (1981) и фильма Нолана «Помни» (или «Мemento», 2000); Л. Барнетт в романе «Три версии нас» (2016, рус. пер. 2018) вдохновлялась фильмом П. Хоуитта «Осторожно, двери закрываются» (1998), а Д. Николс в «Одном дне» (2009, рус. пер. 2010) — фильмом Р. Маллигана «В то же время в следующем году» (1978); С. Тёртон пишет «Семь смертей Эвелины Хардкасл» (2018, рус. пер. 2018) по модели «Дня сурка» (1993) Г. Рамиса и т.д. Интенсивный интермедийный обмен — примета усложненных повествований в целом. Другими словами, они отличаются не только разнообразием, но и трансмедийной экспансивностью, и представить их вне этого контекста бывает сложно.

Указанные повествовательные особенности требуют особого внимания исследователей — и все больше его привлекают. Разнообразие предлагаемых для их описания понятий не случайно и по-своему продуктивно: они подчеркивают разные аспекты феномена — основные параметры современной повествовательности, отличающие ее от форм, распространенных в предшествующие эпохи. Так, вслед за исследователями можно выделить следующие ее характеристики: модульность, нелинейность, сетевая структура, логика базы данных, принципы пазла, головоломки, лабиринта и др. Они связаны с проблематизацией фабулы, затруднением читательского доступа к ней, а также ставят под вопрос понятие события — последнее превращается из необратимого в обратимое, из уникального в повторяемое. Нередко при этом повествовательная логика сочетается с игровой<sup>8</sup>. Наконец, по мнению ряда исследователей, все это ведет к пересмотру самого понятия повествования<sup>9</sup>. Обсуждаемые нарративные формы находят воплощение в литературе, кино, видеоиграх, виртуальной реальности и сами по себе внутренне неоднородны, гибричны.

8 *Ryan M.-L.* From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative // *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*. 2009. Vol. 1. P. 43–59.

9 См.: *Bode C., Dietrich R.* Future Narratives: Theory, Poetics, and Media-historical Moment. Berlin; Boston, 2013.

Особое место среди усложненных повествовательных форм занимает *разветвленное повествование* — *forking-path narrative* (название вдохновлено «Садом расходящихся тропок» Х.Л. Борхеса). Эта форма включает в себя несколько сюжетных линий, каждая из которых представляет собой версию развития событий. Все эти вариации — лишь «возможные миры», в которых оказывается герой, но ни один из них не становится актуализованным в пределах повествования: все остаются «возможными». Разветвленный нарратив воплощает в себе специфику развития современных повествовательных форм, но в то же время по-своему вписывается в традицию; является особой формой повествования, но и содержит в себе элементы иных форм (реверсивной, итеративной, полицентрической); встречается не только в экспериментальных произведениях, но и в интеллектуальном мейнстриме и популярных жанрах.

Разветвленное повествование изучается как на литературном, так и на кинематографическом материале. При этом литературоведы уделяют больше внимания его генезису, а киноведы — современному его использованию, сосредоточиваясь при этом на структуре повествовательной формы и оставляя в стороне особенности читательского и зрительского взаимодействия с нею, как и проблемы интермедийного взаимодействия литературных и кинематографических повествований. Исследования разветвленного повествования в литературе проводятся в рамках четырех основных направлений: неестественной нарратологии, теории возможных миров, исследований контрфактуальных повествований и теории «нарративов будущего».

Представители неестественной нарратологии<sup>10</sup> рассматривают разветвленное повествование в длинном ряду феноменов, которые с их точки зрения не соответствуют критериям «естественного», или «нормального», повествования. К признакам неестественного нарратива относят антимиметичность, нереалистичность, невозможность с точки зрения физических законов и нарушение прочих конвенций<sup>11</sup>. В том же ряду находятся временные искажения и нарушение порядка событий. В этом контексте нарратологи и рассматривают отдельные свойства разветвленного повествования. Так, например, Б. Ричардсон затрагивает проблематику разветвления в контексте «неестественных концовок»<sup>12</sup>. Исследователь обращает внимание на такие повествовательные финалы, которые либо содержат в себе несколько вариантов на выбор читателя (как в романе Дж. Фаулза «Женщина французского лейтенанта»), либо опровергают рассказ о предшествующих событиях. Подобные финалы мешают построению событий в фабулу. Той же проблемы разветвления Ричардсон касается при обсуждении вариативных (то есть тоже «неестественных») начала и развития истории. Не размышляя о разветвленном повествовании как об отдельной нарративной форме, он все же делает важное обобщение: мы имеем дело с такой проблематизацией фабулы, которая даже требует ее переопределения в сравнении с классическим понятием, известным нам по XX в. В этой новой фабуле события больше не могут быть выстроены в единую хронологическую линию; она предстает не однолинейным порядком событий, а многолинейным<sup>13</sup>.

10 Подробнее об этом направлении см.: Барышникова Д. Беспорядок дискурса (обзор работ по «неестественной» нарратологии) // Новое литературное обозрение. 2014. № 130. С. 325–332.

11 См.: Richardson B. *Unnatural Narrative: Theory, History, and Practice*. Columbus, 2015.

12 Richardson B. *Unnatural Endings in Fiction and Drama* // *The Edinburgh Companion to Contemporary Narrative Theories*. Edinburgh, 2018. P. 332–346.

13 См.: Richardson B. *Unnatural Stories and Sequences* // *A Poetics of Unnatural Narrative* / Ed. by B. Richardson, J. Alber, H.S. Nielsen. Columbus, 2013. P. 28.

«За однолинейной, реконструируемой фабулой скрываются нереконструируемые (unknowable) фабулы; кольцевые, рекурсивные фабулы; базирующиеся на гипотетических, будущих событиях; внутренне противоречивые фабулы; многолинейные, разветвленные фабулы; и те, где события могут быть опровергнуты»<sup>14</sup>. Это один из важных параметров не только разветвленного повествования, но и, по видимому, современной повествовательности в целом.

Другой способ изучения разветвленного повествования — при помощи *теории возможных миров*, заимствованной нарратологией у философии. Ключевыми здесь являются работы Т. Павела, Л. Долежела, М.-Л. Райан и Р. Барони. Павел и Долежел осмыслили возможные миры в контексте литературной фикциональности, а Райан и вслед за ней Барони применили это понятие к повествовательным формам. Такой подход позволил выявить в повествовании и подвергнуть анализу виртуальные миры — мечты, желания, фантазии, воспоминания героев, — которыми полны литературные произведения разных эпох. Это еще один контекст для изучения современной разветвленной формы повествования — с акцентом на том, как литература прошлого подготавливала ее появление.

В одной из относительно недавних работ Райан обращается к таким типам повествования, которые предполагают одновременное существование нескольких возможных миров, соотношение которых друг с другом трудно определить<sup>15</sup>. Традиционное представление о повествовании Райан описывает так: один текст — один мир — одна история. Повествования, получившие распространение в последние десятилетия, явно избегают этой схемы. Исследовательница выделяет в них три модели: 1) один повествовательный мир со множеством историй внутри него; 2) одно повествование со множеством (несовместимых друг с другом) миров внутри него; 3) один мир, представленный в разных текстах (включая «тексты» иной медийной природы, например фильмы). Разветвленное повествование может быть описано при помощи второй модели, которую автор характеризует как «онтологическую пролиферацию»<sup>16</sup>. По словам Райан, указанные модели могут быть обнаружены отнюдь не только в современных повествованиях, но именно в последних наблюдается систематическое их воплощение, что позволяет говорить об особой «пролиферационной» эстетике.

«Виртуальные» нарративы в связи с идеей разветвления рассматривает и Барони. Вторя представителям неестественной нарратологии, он отмечает, что повествование определяется не наличием одной фабулы, а сложным взаимодействием нескольких, которые можно описать при помощи понятия «альтернативные возможные миры» и которые лучше раскрывают «работу» того или иного повествования, нежели традиционный взгляд, предполагающий сведение основных событий в единую, хронологически выстроенную линию<sup>17</sup>. Идея «расходящихся тропок», по его словам, лежит в самой основе повествования, иногда предполагающая иерархию актуальных и виртуальных миров внутри него, а иногда ее не до-

14 Richardson B. *A Poetics of Plot for the Twenty-first Century: Theorizing Unruly Narratives*. Columbus, 2019. P. 133.

15 Ryan M.-L. *The Aesthetics of Proliferation // World Building: Transmedia, Fans, Industries* / Ed. by M. Boni. Amsterdam, 2017. P. 31–46.

16 Зеркальное по отношению к нему повествование, которое можно обозначить как «сходящиеся тропки», относится к первой модели. О «сходящихся тропках» см. в: Ямпольский М.Б. *Сквозь тусклое стекло: 20 глав о неопределенности*. М., 2010 (глава «Момент и случай»).

17 Baroni R. *The Garden of Forking Paths: Virtualities and Challenges for Contemporary Narratology // Emerging Vectors of Narratology* / Ed. by P. Hansen, J. Pier, P. Roussin, W. Schmid. Berlin; Boston, 2017.

пуская<sup>18</sup>. Альтернативные возможные миры, пишет Барони, могут быть созданы на уровне репрезентации событий: например, посредством указания на то, чего с героем не произошло, но что рассматривалось им как возможное развитие событий, или посредством указаний нарратора на иной возможный ход событий. В этих случаях возможное не включается в фабулу, то есть может быть «удалено» из повествования без нарушения фабульной логики. Но еще Райан указала на другой тип возможного, который относится не столько к уровню репрезентации, сколько к уровню читательского взаимодействия с повествованием: читатель сам, в своем воображении, возвращается к тем возможностям, на которые указывало повествование и которые в нем были отброшены. Нарратология сегодня, заключает Барони, сама во многом является «садом расходящихся тропок», поскольку предлагает очень разные подходы к одному и тому же явлению. Возможные миры, создаваемые в современных повествованиях, требуют особого их описания, проблематизируя понятия фабулы, сюжета и повествовательного мира (storyworld). Достойный ответ на этот вызов, по Барони, только обогатит нарратологию.

Вдохновляясь идеями Райан, развивавшей их в основном на литературных примерах, исследование возможных миров продолжает Р. Перлмуттер, но уже на материале кинематографа<sup>19</sup>. В фильмах последних десятилетий она обнаруживает свойства виртуальных миров, которые прежде (в литературе) лишь намечались, а теперь нашли полное воплощение в повествовательной структуре. В кинематографических повествованиях тоже по-своему использовалось разветвление: при помощи повторяющихся начальных сцен и вариативных концовок, героев, чьи действия варьировались по мере постепенного развертывания сюжета. К фильмам XX в., предвосхитившим разветвленную повествовательную форму, Перлмуттер относит «Головокружение» (1958) А. Хичкока, «В прошлом году в Мариенбаде» (1961) А. Рене, «Персону» (1966) И. Бергмана, «Этот смутный объект желания» (1977) Л. Бунюэля, «Двойную жизнь Вероники» (1991) К. Кесльёвского и др. В названных картинах еще нет калейдоскопа из вариантов одной жизни, однако их авторы близко подходят к этому, вводя идею вариативности событий и предлагая зрителю самому включиться в смутное узнавание и различение героев и героинь<sup>20</sup>. Обращаясь к фильмам Кесльёвского (использовавшего разветвленную повествовательную форму в «Случае»), Перлмуттер отмечает: эта форма не только открывает перед зрителем возможные (потенциальные, нереализованные) миры, но и позволяет выстраивать такие соотношения между сюжетными линиями, вследствие которых каждая новая линия может рассматриваться как второй (третий, четвертый...) шанс для героя, как новая попытка (достичь, например, цели). Для зрителя взаимодействие с такими мирами, указывает она, это источник опыта выбора,

- 
- 18 Об этой же специфике повествовательных миров писала Х. Данненберг, отмечая, что и реалистические, и фантастические, и метафизические повествования — все в том или ином виде содержат в себе возможные миры, но с разной иерархией между ними, — она называет ее онтологической. См.: *Dannenberg H. Ontological Plotting: Narrative as a Multiplicity of Temporal Dimensions // The Dynamics of Narrative Form: Studies in Anglo-American Narratology / Ed. by J. Pier. Berlin; N.Y., 2005. P. 159—190.*
- 19 *Perlmutter R. Multiple Strands and Possible Worlds // Revue Canadienne d'Études Cinématographiques / Canadian Journal of Film Studies. 2002. Vol. 11. No. 2. P. 44—61.*
- 20 Например, в фильме Бергмана две героини: они внешне не похожи друг на друга, но сюжет дает понять, что они могут быть двумя сторонами одной личности. В фильме Бунюэля одну и ту же героиню играют две разные актрисы, но эти актрисы внешне похожи — настолько, что не всякому зрителю сразу станет понятно, что это разные люди. А в «Двойной жизни Вероники» двух героинь играет одна и та же актриса, и у них к тому же одинаковые имена.

что в целом соотносится с изменениями, происходящими в культуре последних десятилетий.

В рамках теории возможных миров формируется еще одно направление исследований, сконцентрированное на рассмотрении *контрфактуальных повествований*. Они интересны тем, что позволяют проследить, как идея разветвления — еще до появления собственно разветвленной формы повествования — получила развитие в литературах предшествующих эпох. К этому вопросу обращается Х. Данненберг: под контрфактуальностью она понимает не только «переигрывание», переименование в художественном повествовании событий, происшедших в реальности, но и варьирование событий вымышленных, произошедших в том же повествовании<sup>21</sup>. Контрфактуальными, в частности, являются сюжеты, в которых по ходу действия опровергается изложение предыдущих событий<sup>22</sup>. Такие примеры внутрисюжетного варьирования можно обнаружить уже в литературе прошлых столетий.

Анализируя обширный литературный материал, относящийся как к XVIII—XIX вв., так и к XX в., Данненберг показывает, как по-разному работали авторы с альтернативными возможностями развития событий. В XVIII в. контрфактуальные элементы используются преимущественно для создания эффекта правдоподобия (в репрезентации сознания героев и при создании гетеродиегетичности нарратора). В XIX в. сфера использования контрфактуальности значительно расширяется, захватывая иные жанры (например, альтернативную историю), в результате чего она уже служит созданию отдельных миров внутри повествований. Эта тенденция усиливается в XX в., когда контрфактуальность расширяет свое присутствие в научно-фантастических повествованиях и оказывается весьма востребованной в постмодернистской прозе, где приобретает самостоятельное значение и даже выходит на первый план, проявляясь в создании нескольких возможных миров, представленных разными сюжетными линиями. Так, заключает Данненберг, возникнув в реалистическом повествовании, контрфактуальность расцвела в нереалистическом. Это исследование можно было бы продолжить анализом контрфактуальности в нелинейных формах нарратива XXI в., прежде всего в разветвленном повествовании, продолжающем рассмотренную в книге Данненберг традицию.

Разветвленным повествованием в современном контексте занималась в 2009—2013 гг. исследовательская группа «Нарративы будущего» («Narrating Future»), в которую входили К. Бодэ, Р. Дитрих, Ф. Майферт-Менхард, С. Шенк, С. Домш и К. Сингльс<sup>23</sup>. «Нарративы будущего» они противопоставили «нарративам прошлого», понимая под последними рассказы об уже завершенных событиях. Первые же, напротив, стремятся имитировать (не тематически, а повествовательно) движение в будущее, уклоняются от указания на завершенность рассказываемой истории,

21 *Dannenberg H.* Coincidence and Counterfactuality: Plotting Time and Space in Narrative Fiction. Lincoln, 2008.

22 Эта так называемая денаррация в силу своей необычности привлекает внимание и представителей неестественной нарратологии.

23 См.: *Bode C., Dietrich R.* Op. cit.; *Meifert-Menhard F.* Playing the Text, Performing the Future: Future Narratives in Print and Digiture. Berlin; Boston, 2013; *Schenk S.* Running and Clicking: Future Narratives in Film. Berlin; Boston, 2013; *Domsch S.* Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games. Berlin; Boston, 2013; *Singles K.* Alternate History: Playing with Contingency and Necessity. Berlin; Boston, 2013. О четвертом из перечисленных здесь томов серии «Нарративы будущего» см. в: *Третьяков В.* Видеоигра как новый тип повествования (обзор англоязычных книг о видеоиграх) // Новое литературное обозрение. 2016. № 137. С. 307—314.

тем самым открывая перед читателем палитру вариантов на выбор, который он может совершать сам, продвигаясь по тексту или следя за киносюжетом. В этом контексте разветвленное повествование лишь промежуточная станция на пути к другому феномену, который, по-видимому, интересует исследовательскую группу намного больше. Они рассматривают разветвленное повествование в контексте интерактивных нарративов (книг-игр, интерактивного кино), по отношению к которым этот тип литературного или киноповествования является предтечей. Хотя он и пытается имитировать бесконечность вариантов и незавершаемость событий, но в действительности этими свойствами не обладает, а значит, не является «нарративом будущего» в строгом смысле.

Конечно, у разветвленного повествования есть кое-что общее с «нарративами будущего» (исследователи называют их узловыми, поскольку в них есть узлы, или точки бифуркации, из которых расходятся событийные линии), но все же они предлагают очень разный опыт. Интерактивные формы позволяют читателю книги-игры или зрителю интерактивного фильма делать выбор изнутри повествования, вторгаться в сюжет. И исследовательская группа концентрируется на этом аспекте: как совершается выбор, как предвидятся последствия, какие даются подсказки и предостережения, как сделанный выбор меняет что-то в сюжете или, наоборот, не меняет... Разветвленное же повествование не дает этого выбора в буквальном смысле, как не предполагает и взаимодействия с материальностью медиума. Вместе с тем оно находится в диалоге с этим интерактивным типом нарратива, испытывает его влияние и реагирует на него. А значит, исследование разветвленного повествования в литературе и кино требует внимания к его метарефлексии и о выборе читателя, и о проблематизации медиума.

Если исследователи литературного повествования пока еще нечасто обращаются к разветвленному повествованию рубежа XX—XXI вв., то кинонарратологи уделяют ему больше внимания (хотя и здесь по-прежнему остаются в тени проблемы зрительского отклика и метарефлексивного потенциала). Одна из первых важных работ на эту тему — статья Д. Бордуэлла, вышедшая еще в 2002 г.<sup>24</sup> В ней отмечается, что на рубеже XX—XXI вв. в кино все чаще используется повествовательная форма, предлагающая зрителю сразу несколько вариантов жизни одного героя. При этом вариации являются взаимоисключающими, а следовательно, каждая из них открывает отдельный, параллельный мир. Если точка отсчета едина, то все возможные линии развития событий разные. Бордуэлл делает акцент на ограниченности этой формы и на ее отличии от замысла Борхеса в «Саду расхождений тропок»: в фильмах, построенных по этому принципу, количество вариаций всегда ограничено (двумя-тремя), как ограничен и выбор героя (Бордуэлл называет это отсутствием «онтологического различия между предложенными вариантами»), поскольку подчинен либо контексту (как у Кесслёвского), либо предопределенной жанром цели героя (как у Тьквера).

Исследователь обращает внимание на свойства разветвленного повествования, составляющие его конвенцию, то есть повторяющиеся из раза в раз и связанные при этом с прежде известными повествовательными традициями: 1) каждая из представленных вариаций внутренне линейна; 2) в повествовании эксплицитно показана точка отсчета для каждой из линий, в которую они возвращаются; 3) несмотря на все различия, вариации в чем-то перекликаются: повторяются герои, отдельные события и т.д.; 4) внутри каждой линии повествование устроено традиционным образом, то есть опирается на конвенции, характерные еще для класси-

---

24 *Bordwell D. Film Futures // SubStance. 2002. Vol. 31. No. 1. P. 88—104.*

ческого Голливуда (достижение героем цели, наличие испытаний и т.д.); 5) каждая из вариаций эксплицитно отделена от другой; 6) при этом каждая не равна другой, так как более или менее учитывает то, что уже произошло с героем в предыдущей версии событий, хотя он об этом и не знает; 7) последняя из показанных вариаций воспринимается как более реальная, то есть как то, чем все закончилось «на самом деле». Таким образом, при исследовании разветвленной формой киноповествования Бордуэлл сосредоточивается на ее сходствах с линейной формой, а не на их различиях.

В определении места разветвленной формы среди ее предшественниц Бордуэлл придерживается «консервативной» позиции — не наблюдает ни разрыва с предшествующей традицией, ни радикальных изменений, вызванных появлением этой новой формы, — в отличие от нарратологов-«неестественников», отмечающих разрыв и даже называющих разветвленные повествования «экстремальными», «буйными», «непокорными». В «консерватизме» Бордуэлла имплицитно упрекает Э. Браниган в своей ответной статье, тоже ставшей в этой области классической<sup>25</sup>. Признавая некоторую преемственность разветвленной формы по отношению к форме линейной, он уделяет больше внимания тем примерам, которые позволяют говорить о мало предсказуемом соотношении создаваемых миров, о его неопределенности. Браниган подчеркивает: в случае разветвленной формы киноповествования ключевым переживанием, которое формируется у зрителя, становится переживание потенциального (нереализованного), того, что остается похожим на реальное, но все же им не является. Ключевой вопрос здесь: «Что было бы, если...?» — и именно он (его появление) проблематизирует эту форму в ее сравнении с линейными формами. Если Бордуэлл настаивал на наличии каузальных связей между разными линиями (пусть и более имплицитных, чем в линейной форме), то Браниган ставит в центр внимания иной эффект — эффект разворачивания перед зрителем лишь гипотетических событий и миров, связь между которыми за счет этого усложняется.

В том же журнальном номере отвечает Бордуэллу и К. Янг<sup>26</sup>. Она обращает внимание на другую особенность разветвленного повествования: во многом строящееся на идее предъявления зрителю разных вариантов будущего героя, оно тем не менее говорит скорее не о будущем, а о настоящем, последовательно погружая зрителя в каждую из вариаций, показываемых (чаще всего) не одновременно. Иными словами, за исключением некоторых экспериментов, разветвленное повествование дает зрителю пережить одновременность разных миров только в его воображении.

Позднее в заочный спор с Бордуэллом вступает Д.С. Диффриент, усматривающий в разветвленном повествовании значительное отступление от «линейной» нарративной традиции<sup>27</sup>. Он также пишет о другом его возможном генезисе, указывая на раннюю рецепцию идеи о расходящихся тропках в кинематографе. Диффриент помещает разветвленное повествование в широкий культурный контекст, сравнивая его и с отдельными экспериментами в живописи, и с литературными

25 *Branigan E.* Nearly True: Forking Plots, Forking Interpretations: A Response to David Bordwell's 'Film Futures' // *SubStance*. 2002. Vol. 31. No. 1. P. 105–114.

26 *Young K.* 'That Fabric of Times': A Response to David Bordwell's 'Film Futures' // *SubStance*. 2002. Vol. 31. No. 1. P. 115–118.

27 *Diffrient D.* Alternate Futures, Contradictory Pasts: Forking Paths and Cubist Narratives in Contemporary Film // *Screening the Past*. 2006. December 4 (<http://www.screeningthepast.com/issue-20-first-release/alternate-futures-contradictory-pasts-forking-paths-and-cubist-narratives-in-contemporary-film/>).



экспериментами второй половины XX в., и с иными кинематографическими нелинейными формами, близкими к идее разветвления. Как и Янг, он рассматривает разветвленную форму в контексте проблематизации темпоральности повествования и смещает фокус с разных вариантов будущего, которые открываются разветвленной формой, на противоречивость представленного в ней прошлого. Таким образом, он обращает внимание на сложное соотношение прошлого, настоящего и будущего как в самом повествовании, так и в том, как переживает их следящий за развитием событий зритель.

В дальнейшем разветвленное киноповествование обсуждается все активнее. В 2008 г. выходит книга А. Кэмерона, посвященная сразу нескольким нелинейным формам нарратива, которые он называет «модульными»<sup>28</sup>. Среди них он рассматривает и разветвленное повествование — с акцентом на темпоральных искажениях, которые оно порождает, и на особом статусе каждой из «реальностей», возникающей в таком повествовании. Возражая Бордуэллу, он пишет, что создаваемые миры не только не находятся в каузальных отношениях, но и уклоняются от четкого определения с точки зрения их объективности или субъективности. Не всегда ясно, относится ли показанное в каждой из вариаций к тому, что действительно происходит с героем, или к тому, о чем он думает, мечтает, вспоминает и т.д. Здесь кинонарратологические исследования пересекаются с тем, что делают (преимущественно на литературном материале) сторонники теории возможных миров.

В контексте нелинейных форм рассматривает разветвленное киноповествование и У. Баклэнд<sup>29</sup>. Такие картины он называет фильмами-пазлами — и обнаруживает в них разветвленную форму. Продолжая все ту же дискуссию, он пишет, что подобные повествовательные формы в кино не могут быть сведены к трансформации классического линейного повествования: неклассическая форма повествования предполагает неклассического героя, неклассическое действие и событие (и, добавим, неклассический зрительский опыт). Тему продолжают М. Кисс и С. Виллемсен, отмечающие связь разветвленного повествования с логикой базы данных и с другими особенностями современной цифровой культуры<sup>30</sup>. А Х. Хейдбринк указывает на лежащую в основе разветвленного повествования игровую логику<sup>31</sup>.

В 2016—2023 гг. выходят работы, посвященные конкретным реализациям разветвленного повествования в кино и продолжающие анализ связанных с ним проблем и сюжетов, таких как случай (непреднамеренный и непредсказуемый поворот событий)<sup>32</sup>, внутреннее разветвление линий, составляющих разветвленное повествование<sup>33</sup>; медийный контекст этой формы нарратива<sup>34</sup>, например контекст современной аудиовизуальной культуры<sup>35</sup>. Разветвление повествования получает

28 Cameron A. *Modular Narratives in Contemporary Cinema*. N.Y., 2008.

29 Buckland W. *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden, MA, 2009.

30 Kiss M., Willemsen S. *Impossible Puzzle Films: A Cognitive Approach to Contemporary Complex Cinema*. Edinburgh, 2017.

31 Heidbrink H. 1, 2, 3, 4 Futures — Ludic Forms in Narrative Films // *SubStance*. 2013. Vol. 42. No. 1. P. 146—164.

32 См.: Gordon R.S. *Modern Luck: Narratives of Fortune in the Long Twentieth Century*. L., 2023.

33 См.: Hven S. *Op. cit.* P. 161.

34 См.: Boillat A. *Cinema as a Worldbuilding Machine in the Digital Era: Essay on Multiverse Films and TV Series*. New Barnet, 2022.

35 См.: Elsaesser T. *Film History as Media Archaeology: Tracking Digital Cinema*. Amsterdam, 2016.

в исследованиях разные названия, но чаще всего они описывают один и тот же феномен — повествование, эксплицирующее разные варианты пути одного и того же героя. Исключение составляет понятие «расходящиеся тропки». Эта формула Борхеса получила широкое и многообразное распространение в культуре XX—XXI вв., оказавшись востребованной сначала в эргодической литературе второй половины XX в., а затем в гипертекстуальной и, шире, цифровой литературе<sup>36</sup>, в комиксах и других нарративных медиа<sup>37</sup>. Не остались в стороне и исследования видеоигр, которые уже традиционно включают в себя две ветви: людическую (анализ геймплея) и нарратологическую. Нарратологи предлагают свое понимание разветвленного, или ветвящегося, игрового повествования, но оно и само по себе сильно отличается как от литературного, так и от кинематографического. Дело не только в том, что в видеоиграх выбор совершается пользователем непосредственно, но и в том, повествовательность этого медиума определяется иначе: это не акт рассказывания уже произошедшей и завершенной истории — она конструируется здесь и сейчас при участии пользователя, и количество тропок, по которым он может пройти, хотя и ограничено внутренней нарративной логикой игры, но все же более обширно, даже по сравнению с интерактивным кино.

Итак, разветвленное повествование в литературе и кинематографе, как показывают исследователи, предполагает наличие взаимоисключающих с точки зрения событийности линий, не сводимых к единой фабуле и конструирующих возможные (виртуальные) миры. Читателю/зрителю эти линии предъясняются последовательно (сначала один вариант, затем другой), а не одновременно, хотя каждая новая линия не продолжает предыдущую с точки зрения времени истории (пользуясь термином Ж. Женетта). Внутри каждой из линий события развиваются преимущественно линейно. При этом акцент делается на выборе героя, тем самым задействуется соответствующий аспект читательского воображения, опциональное мышление (*optional thinking*). Наконец, в таком повествовании ставятся под вопрос отношения между мирами, создаваемыми в каждой из линий; оно относится к ряду контрфактуальных, то есть предполагающих опровержение предыдущих частей изложения истории.

Появление все новых работ о нелинейных повествованиях обнаруживает все новые пробелы в их понимании — и в литературе, и в кино, и в играх, а особенно в их интермедийном взаимодействии. Как соотносится современное разветвленное повествование с линейным? Что наследуется у литературных и кинематографических экспериментов XX в., а что изобретается? Как эта форма повествования устроена и какой опыт предлагает читателю? Какому влиянию подвергается и какое оказывает? В том числе и на сами нарратологические исследования, учитывая ее подрывное, по убеждению некоторых исследователей, воздействие на такие ключевые нарратологические понятия, как повествование, фабула и событие.

36 См.: *Ensslin A., Bell A. Digital Fiction and the Unnatural: Transmedial Narrative Theory, Method, and Analysis*. Columbus, 2021.

37 См.: *Wake P. The Unnatural Conventions of the Interactive Gamebook // Unnatural Narratology: Extensions, Revisions, and Challenges / Ed. by J. Alber, B. Richardson*. Columbus, 2020. P. 189—208; *Baroni R. (Un)natural Temporalities in Graphic Narratives // Ibid.* P. 165—188.