

УДК 809 (07)

РЕАЛИЗАЦИЯ СКАЗОЧНОГО ПРОСТРАНСТВА И ВРЕМЕНИ В ФИЛЬМЕ «ГРИММ» АЛЕКСА ВАН ВАРМЕРДАМА

© 2010 г.

А.В. Лазарева

Нижегородский госуниверситет им. Н.И. Лобачевского

orange_citrus@bk.ru

Поступила в редакцию 02.04.2010

Характеризуются категории «пространство» и «время» в фильме «Гримм» Алекса ван Вармердама. Доказывается сходство этих категорий с аналогичными категориями в текстах сказок.

Ключевые слова: сказка, кинематограф Нидерландов, Алекс ван Вармердам, время и пространство художественного произведения.

Речь пойдет о характеристиках пространства и времени в фильме «Гримм» Алекса ван Вармердама и их связи со сказочными пространствами и временами.

В фильме разграничиваются три вида пространства: сказочное, реалистичное и пространство вестерна, которые не изолированы, а постоянно пересекаются и диктуют героям свои правила. Переходы между этими пространствами героями не осознаются, и каждое из пространств воспринимается ими как реальное.

Черты сказочного пространства в фильме проявляются в следующем: в фильме, как и в сказке, пространство играет двойственную роль. С одной стороны, оно в сказке есть как совершенно необходимый композиционный элемент. С другой стороны, цельное пространство отсутствует. Развитие действия идет по остановкам, и эти остановки разработаны очень детально. В фильме пять «остановок»: родительский дом, лесная избушка, голландский город, замок «принца» Диего в Испании, декорации вестерна. Между ними герои преодолевают огромные расстояния за очень небольшие промежутки времени. Это происходит за счет того, что в сказочном пространстве отсутствует сопротивление физической среды. «Сказка перескакивает через момент движения. Движение не обрисовано подробно, оно всегда упоминается только двумя-тремя словами» [2: 32] или двумя-тремя минутами в фильме. Формула *ехал долго ли, коротко ли, близко ли, далёко ли* содержит отказ от описания пути. «Путь есть только в композиции, но его нет в фактуре» [2: 32]. Перемещения героев обусловлены сюжетом, если говорить языком Проппа, «бедами»: из дома главные герои изгоняются как неугодные дети; из избушки убегают, потому что ее

хозяева оригинально воплощают сказочную формулу *напоить-накормить и спать уложить*: хозяин заставляет Якоба спать со своей женой; из города они бегут, убив бюргера из-за десяти франков; из дома «принца» – потому что хозяин хочет убить героев; а из декораций вестерна они бегут от полиции, убив Диего.

Препятствия, которые встречают герои по дороге, только сюжетные, но не естественные, не природные. Герои не болеют в пути, не устают, не ломается их конь-мопед, лишь единственный раз герой заболевает: Якобу муж Мари вырезает почку, и эта «беда» – причина для нового бегства, на этот раз из дома «принца – синей бороды». Также сопротивление среды мы видим в сцене последней встречи с Диего. В сказке препятствие может появиться, только когда вмешивается противник героя. И в фильме сопротивление среды «целенаправленное» и функциональное, сюжетно обусловленное (пыльная буря не дает главным героям уйти и тем самым избежать встречи с Диего).

По мнению Д.С. Лихачева, динамическая легкость сказки находит себе соответствие в легкости, с которой герои понимают друг друга. Для героев нет и языковых барьеров: попадая из Голландии в Испанию, брат с сестрой не испытывают никаких затруднений, связанных с языком: просто начинают говорить на испанском.

В фильме воплощается сказочная формула «сказано – сделано». Якоб говорит: «Мы едем в Испанию», и герои, немедленно сев на мопед, отправляются в путь из Голландии. Дорога занимает у них полторы минуты: захав в Голландии в туннель под виадуком, выезжают из туннеля они уже в солнечную Испанию.

Сказочное – это не единственное реализованное в фильме пространство. Встречаются

также черты реалистичного и пространства вестерна. Если сказка всегда является рассказом о том, что случилось в прошлом и где-то далеко (*В некотором царстве, в некотором государстве, В большом лесу на опушке*), то в фильме показано и где происходят события (сначала в Голландии, а потом в Испании), и когда (примерно в наши дни); постоянно встречаются реалии современной жизни: автомобили, мопед, который в то же время немного сказочный (современный аналог верного коня, не нуждающийся в заправке, не ломается), города: голландский и испанский, реальные герои, которые из инфантильных пугливых сказочных «детей» (им под 30 лет) превращаются в настоящих серийных убийц.

В пространство вестерна герои попадают в конце фильма, но отсылки к вестерну встречаются уже в начале, во время бегства из лесной избушки: играет музыка, напоминающая музыку из вестернов. А ближе к финалу действие разворачивается в декорациях спагетти-вестерна и по его законам: Якоб изображает индейца, учится стрелять из лука. Диего изображает американца-ковбоя. По классическим жанровым канонам вестерна Диего долго умирает, глядя в глаза убийцам. Всё это происходит во время пыльной бури. Однако в пространство вестерна проникает и реальное пространство (это связано с появлением испанской полиции).

По поводу особенностей времени в фильме можно сказать следующее. Условность сказочного времени в первую очередь связана с его замкнутостью: сказочное время не выходит за пределы сказки. Его как бы нет до начала развития действия и нет по его окончании. Время оказывается целиком замкнуто в сюжете и им ограничено. «Сказка начинается как бы из небытия, из отсутствия времени и событий: «жил да был», «было у царя три сына», «в некоем царстве, в некоем государстве» [1: 253]. И фильм также начинается с кинематографиче-

ского *жили-были* – нам показывают героев, и ничего не говорится об их жизни до начала событий.

Сказочное время всегда движется в одном направлении, о событиях рассказывается последовательно: рассказ никогда не возвращается назад и не забегает вперед. И в фильме единое однонаправленное движение времени: только одна сюжетная линия, нет отсылок к прошлому героев или намёков на их будущее.

Сказочное время, как и пространство, тесно связано с сюжетом. В сказке часто говорится о времени, но время дискретно: его отсчет ведется от одного эпизода к другому. Время отсчитывается от последнего события: *через год, через день, на следующее утро*. Паузы в развитии сюжета всегда соответствует перерыв во времени. Над героями властно только событийное время. Мы не знаем, сколько времени брат с сестрой жили в доме Диего, потому что в это время никаких важных для развития сюжета событий не происходило, не знаем даже, сколько героям лет.

Время и пространство фильма «Гримм» Алекса ван Вармердама схожи со сказочным временем и пространством.

Таким образом, основные особенности, связывающие пространство и время фильма со сказочным пространством и временем, заключаются в том, что и время, и пространство фильма тесно взаимодействуют с сюжетом (существует только пространство и время события, если нет события, нет времени и пространства, они оказываются замкнуты в сюжете и им ограничены), дискретны (движутся по тщательно разработанным остановкам).

Список литературы

1. Лихачев Д.С. Поэтика древнерусской литературы. Л., 1971.
2. Пропп В.Я. Исторические корни волшебной сказки. М., 2009.

REALISATION OF THE FAIRYTALE SPACE AND TIME IN ALEX VAN WARMERDAM'S FILM «GRIMM»

A.V. Lazareva

The categories of "space" and "time" in the film "Grimm" by Alex van Warmerdam are characterized. The likeness of these categories with similar categories in the texts of fairy tales is proved.

Keywords: fairy tale, cinema of the Netherlands, time and space of a work of art.