

TRANSACTIONS OF THE TARTU STATE UNIVERSITY
TARTU RIIKLIKU ÜLIKOOLI TOIMETISED
УЧЕННЫЕ ЗАПИСКИ
ТАРТУСКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО УНИВЕРСИТЕТА
ALUSTATUD 1893. a. VIIIK 198 ВЫПУСК
ОСНОВАНЫ в 1893 г.

WORKS ON SEMIOTICS
TÖÖD SEMIOOTIKA ALALT
III

TARTU 1967

ТРУДЫ ПО ЗНАКОВЫМ
СИСТЕМАМ
III

TARTU 1967

DEUS EX MACHINA

А. К. ЖОЛКОВСКИЙ.

«...развязка фабулы должна вытекать из самой фабулы, а не так, как в «Медее», — посредством машины...».

Аристотель. Поэтика, гл. 15.

Настоящую заметку следует рассматривать как небольшую серию иллюстраций к идее усиления¹ в искусстве, состоящей вкратце в том, что «произведение искусства строится из кусочков действительности как сложный, многоступенчатый усилитель, действие которого развертывается в сознании читателя<...> Автоматизм нашего воображения используется художником как огромный резервуар умственной энергии и позволяет ему доставлять наши мысли и чувства в заранее намеченные пункты того маршрута, который мы называем сюжетом вещи»².

По Аристотелю, фабула может развиваться либо естественно, сама по себе, либо с помощью машины, причем последнее (deus ex machina!) — нежелательно. Мы же хотим представлять себе всякое художественное произведение как своего рода машину, обрабатывающую сознание читателя — машину, на первый взгляд, лишь в переносном смысле, но в действительности, по-видимому, и во вполне серьезном, кибернетическом смысле — как особого рода преобразователь и т. д. Одним из аргументов в пользу тезиса о том, что всякое художественное построение, — фабула, развязка, сцена — само по себе и есть машина, может служить обилие сюжетов, двигающихся и разрешающихся с помощью машин в буквальном смысле этого слова. Происходит «обнажение приема». Роль «машины» сюжета, берет на себя настоящая машина. Художественный механизм выступает в чистом виде, он как бы кристаллизуется и обретает форму реальной конструкции из железных деталей.

¹ См. А. К. Жолковский, «Об усилении» в сб. Структурно-типологические исследования, АН СССР, М., 1962.

² Там же, стр. 169—170.

колес и т. п. Таким образом, развязка фабулы может вытекать, как того требовал Аристотель, из самой фабулы и в то же время осуществляться «посредством машины», лишь бы эта машина была получше «вделана» в сюжет.

I. ФИЗИЧЕСКИЕ МАШИНЫ.

В рассказе Д. Г. Лоренса «The Lovely Lady» эгоистичная и ревнивая молодая женщина держит в своих руках безвольного сына и препятствует его браку с кузиной Сесилией, живущей вместе с ними в старом поместье. Днем мать любит отдыхать в саду. Однажды Сесилия ложится загорать на крыше и вдруг прямо у своего уха слышит таинственный голос — потом оказывается, что это шепот отдыхающей внизу матери, усиленный и искаженный водосточной трубой, начинающейся около рта матери и кончающейся большим раструбом в углу крыши рядом с головой Сесилии. Мать мысленно оправдывается перед другим своим сыном, который умер молодым — из-за того, что она не дала ему жениться на любимой девушке, — и эти мысли вслух становятся известными Сесилии. В дальнейшем, в решающий момент Сесилия через ту же трубу загробным голосом — от имени покойного сына — диктует матери свою волю и т. д.

Здесь «машина», в данном случае водосточная труба в роли акустического прибора, является фактически основным средством развития действия и в то же время не только буквально «вмурована» в стену дома, где происходит это действие, но и в идейном плане согласована с общим настроением рассказа — заброшенное поместье, загадочная престарелая красавица, паразитирующая на душах своих детей, семейные тайны, смерти, странная психологическая война между персонажами и т. д.

Фабульная функция трубы (в первой половине рассказа) — выдача тайных мыслей одного человека другому. Здесь эта функция воплощена в гипертрофированно четком и мощном усилителе — акустическом рупоре. В других случаях та же функция может выполняться с гораздо меньшей степенью внешне очевидной механизированности: рупор может быть заменен просто отверстием в стене, затем может быть убрана и стена — скажем, человек может случайно или нарочно подслушать разговор людей, которые его не знают и потому свободно разговаривают при нем. Обратим внимание, что в этом случае функции как стены, т. е. того, что разделяет, так и отверстия, т. е. того, что (при этом) соединяет, не исчезают, а выполняются другими средствами сюжетной механики (разговаривающие его не знают — «стена», а он их знает — «отверстие»). Часто скрытые мысли человека внезапно становятся ясными его собеседнику благодаря каким-то косвенным признакам, освещаемым другими событиями и т. д. и т. п.

Таким образом, градации материальной выраженности художественного механизма различны. Мы здесь стараемся приводить случаи максимальной его кристаллизации. При этом использование в произведении реальной машины вовсе не обязательно лучше, чем построение ее из человеческих отношений

(часто наоборот), но оно показательно как крайнее проявление принципа.

В книге В. Нижнего «На уроках режиссуры С. Эйзенштейна» рассказывается, как Эйзенштейн разрабатывал со своими студентами мизансцену окружения французскими офицерами приглашенного ими в гости вождя гаитянских повстанцев Дессалина. «Работа» этой мизансцены построена на том, что кольцо, окружающее Дессалина, постепенно сжимаясь, выталкивает его сначала на стол, идущий через всю сцену к окну, а потом, не давая ему пробиться ни к одному из выходов, как бы гонит по столу и наконец, выбрасывает в окно, благодаря чему он неожиданно спасается. В конце раздела о работе над Дессалином Нижний рассказывает о более ранних набросках этой мизансцены, показанных ему однажды Эйзенштейном:

«На первых листах Дессалин бежит из окружения, ухватившись за большое механическое опахало, на котором он перелетает через весь стол прямо на подоконник. Тут же детальный чертеж опахала и его устройства. Но почти на всю страницу сбоку надпись: «Экстравагантно!...»³.

Эйзенштейн в конце концов заменяет это экстравагантное решение (имеющее бесчисленных двойников в авантюрных фильмах) другим, более органичным. Но что при этом происходит? — функции механического опахала передаются механизму развития действия — маневрам, столкновениям и передвижениям персонажей, так что в результате Дессалин описывает ту же самую траекторию!

Какие же черты «машины» делают ее столь удобным компонентом художественного построения? Машина имеет назначение, она делает обычно что-то одно, имеет свой постоянный «ход»⁴. Машина — это предмет, специально созданный для того, чтобы выполнять некоторое действие, соединять какие-то точки в пространстве человеческой деятельности. И то, что она делает, она делает неукоснительно, автоматически. Поэтому роль машины в сюжете часто можно предвидеть. Ружье должно выстрелить. На автомобиле, поезде и т. п. можно уехать, бомба взрывается, колесо крутится и т. д.

В одном рассказе Джека Лондона долгое время с переменным успехом враждуют собака и человек. Однажды этот человек совершает какой-то проступок против других людей. Они собираются и судят его, хотят повесить и уже накидывают ему петлю на шею, но внезапно вынуждены все поспешить куда-то; они намереваются вернуться и довести суд до конца. Человек остается один с петлей на шее, и собака выбивает из-под его ног подпорку.

Виселица казнит. Это один из огромного класса сюжетов со спусканием крючка. Спускание крючка, нажатие кнопки мощного механизма — это чистый случай усиления, типичное проявление эстетического эффекта машины.

В английском фильме «Жил-был мошенник» есть длинный эпизод, комически обнажающий эту трафаретную ситуацию: настоящая оргия нажимающей целой клавиатуры кнопок — пальцем, ладонью, обеими руками, ногами, — приводящая к уничтожению целого города.

³ В. Нижний, На уроках режиссуры С. Эйзенштейна, М., 1958, стр. 113.

⁴ В действительности машина имеет много сторон и в производстве может использоваться «не по прямому назначению»: скажем, автомобиль может не только везти, но и давить людей. Но специфика искусственной вещи и ее использования в сюжете именно такова.

Машины, приводимые в действие нажатием спускового крючка, это лишь крайнее, закованное в металл, выражение общего художественного принципа, часто проявляющегося и в менее материальной форме. Ближайшими родственниками машин физических являются «социальные машины», — всякого рода законы, правила, обычаи⁵ и т. д., представляющие собой не менее однозначно действующие механизмы.

Параллелью к сюжету Дж. Лондона может служить финал фильма «Тереза Ракэн» Марселя Карне (сценарий Шарля Спаака)⁶, где шантажист, чтобы обезопасить себя от нападения героев, предупреждает их, что в случае его смерти в прокуратуру поступит письмо с разоблачением их вины. Он гибнет случайной смертью, и его служанка выполняет данное ему обещание: опустить письмо в почтовый ящик, если он не вернется в назначенный час.

Здесь спусковые крючки образуют целую цепь: смерть шантажиста приводит в исполнение его инструкцию служанке; от нее с помощью механизма почты письмо попадает к прокурору, который запустит судебную машину, и т. д.

Функционально все это машины, срабатывающие так же, как виселица, когда из-под человека выбивают подпорку. В них существенно то, что их части накрепко спаяны и автоматически передают действие в назначенном направлении до нужной точки. Попав на «вход» машины, предмет быстро и «с гарантией» доставляется на ее «выход».

В сфере языка такими машинами являются пословицы, цитаты, известные афоризмы, мифы и т. п., вообще фразеологические сочетания в широком смысле слова, — готовые неизменяемые тексты, т. е. такие языковые ситуации, где сказав А, надо сказать и В.

«Однажды в юности, получив очередную книжку «Мира приключений», <...> я прочел в ней рассказ какого-то неизвестного русского писателя со следующим сюжетом <...> Инженер <...> конструирует «машину времени», способную двигаться как в будущее, так и в прошлое. Однажды, когда занятый вычислениями, он находился в кабинете, его два сына проникли в мастерскую, где снаряд стоял уже в законченном виде... Услышав голоса, он бросается в мастерскую, но, увы, поздно: в мастерской пусто, нет ни машины, ни сыновей, улетевших с ней! <...> Инженер в отчаянии. И вот начинается сооружение некоего магнита, который обладает силой, так сказать, вытягивания машины из пространств времени, где бы она ни находилась — в прошлом или будущем.

Слушайте, что придумал этот писатель. Многие годы инженер конструирует свой магнит. Вот он закончен... Инженер поворачивает рычаги и в страхе отступает: перед ним с грохотом рушится наземь римлянин: в бороде, в латах <...>

— Отец, шепчет римлянин. Имя сына срывается с уст инженера... — Это ты? — Да, это я! — А где же брат? И сын произносит: — Отец, я был Ромулом.

⁵ См. разбор использования Эйзенштейном обычая как усилителя в статье «Об усилении».

⁶ В романе Золя этого нет.

Таким образом, действие магнита было той молнией, при разряде которой был, как известно, взят на небо великий Ромул — в свое время братоубийца⁷.

Этот сюжет — крайний пример того, что мы стараемся проиллюстрировать. Почти все движение событий «механизировано», взято на себя машинами, — с момента, когда мальчики вскакивают в машину времени и до развязки. Машины не только транспортируют героев в прошлое и обратно, они поддают их точно на «вход» «мифологической машины» — легенды о Ромуле и Реме, — а затем, подоспев к концу ее работы — смерти Ромула, аккуратно снимают (Олеша с восторгом отмечает эту безупречную пригнанность машин) его с «выхода» и доставляют назад — к отцу и читателям.

Действие языковой машины (легенды о Ромуле и Реме) предстает в этом сюжете в наиболее прямой и очевидной форме. Благодаря использованию фантастических машин времени, дети изобретателя становятся героями цитируемой легенды. В более слабо выраженных разновидностях такого цитирования автор ограничивается так или иначе построенным сравнением своих героев и ситуаций с готовыми. Это типичная сфера всякого рода «театра в театре». Классические примеры — «мышеловка» в «Гамлете» и «пещное действо» в «Иване Грозном» С. М. Эйзенштейна.

Очевидно, что использование машин может иметь и комическую функцию: при этом обычно прием основывается на том, что машина делает с героем что-то нежелательное, чего он, однако, не может остановить именно ввиду автоматичности действий машины, ср. хотя бы Чарли, попавшего в конвейер («Новые времена»), и многочисленные эпизоды подобного типа. Структурно тождественные эффекты в области языковых машин лежат в основе некоторых комических эффектов языка Зоценко и связаны с автоматичностью фразеологических сочетаний, которые как бы «провозят» говорящего дальше, чем нужно: «Неужели наука дает такую *курскую* (подчеркнуто нами — А. Ж.) аномалию в своих законах?» («Научное явление»).

3. «ГОТОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ» («природные» и другие машины)

Легенда представляет собой готовое событие, цитата и поговорка — готовую мысль, машина — готовое движение, преобразование. Это типичные усилители, кнопки, до которых нужно только дотянуться. Автор вставляет их в сюжет там, где ему надо «сопрячь далековатые» вещи: человек на расстоянии узнает тайные мысли другого, собака казнит человека и т. д. Воплощение некоторого трудного идейного задания в цель-

ный, наглядный, знакомый и в то же время безусловно выполняющий это задание предмет и есть существо художественного мышления — мышления в образах; использование машины — лишь наиболее очевидное проявление этого принципа.

Поэтому в одном ряду с машинами стоит целое множество всякого рода готовых предметов, призванных «перекидывать мостики»⁸ между «далековатыми» понятиями и ситуациями.

Большинство из них выполняют роль либо «машин силы», либо «машин информации». Первые дают выигрыш в силе, помогая сделать нечто на первый взгляд непосильное, — кнопки всякого рода, виселица в примере из Дж. Лондона, опухало у Эйзенштейна и т. д. Очень много среди них машин убийства — мощный гидравлический пресс в рассказе Конан-Дойла «The Engineer's Thumb», специальная кроватка-ловушка с бесшумно опускающимся и умертвляющим спящего положом в рассказе Уилки Коллинза «The Traveller's Story of a Terribly Strange Bed». В качестве машин силы могут использоваться и «готовые предметы» из мира природы: река, пропасть, хищные звери и т. д.

В фильме Бестера Китона «Наше гостеприимство» хозяева хотят убить гостя, но обычай гостеприимства запрещает делать это в доме. Поэтому в доме они с ним много беседуют, а как только он переступает за порог, принимаются за стрельбу. Герой спасается от них верхом на коне, уплывает по реке, уезжает на паровозе, потом снова вбегает в дом, следует дружелюбный разговор, затем опять погоня и т. д.

Этот сюжет, в еще большей степени, чем приводимый Олешей, представляет собой как бы антологию машин разного рода (социальных — обычай гостеприимства; природных — река, конь; «собственно» машин — ружья, паровоз), выстроенных в целую «автоматическую линию», по которой передается действие.

«Машины информации» — это такие «готовые предметы», используемые в художественном построении, основной эффект которых — узнавание каких-либо сведений, указание неизвестной дороги и т. п. Такова роль водосточной трубы в рассказе Лоренса, шнура, по которому находит жертву змея в «Пестрой ленте» Конан-Дойла, нити Ариадны, всяких подземных ходов, а также таких инструментов выведывания, как сцена «мышеловки» в «Гамлете» и т. д.

⁸ Пример эффектного перекидывания мостика в буквальном смысле слова есть в романе Конан Дойла «Затерянный мир», где герои для того, чтобы перебраться со скалы на плато, отделенное пропастью, валят растущее у самого обрыва дерево, которое как раз достает до противоположной стороны. Это дерево, типичный усилитель, используется затем и в обратном направлении: их противник сбрасывает его в пропасть, чем отрезает героям путь назад.

⁷ Юрий Олеша. Ни дня без строчки, М., 1965, стр. 230.

4. «ВОЛШЕБНЫЕ» И СМЕШАННЫЕ МАШИНЫ.

В сказочных сюжетах в качестве готовых машин и предметов охотно используются всякие чудесные силы, так сказать, «волшебные» машины. Ведь машина, усилитель нравятся не сами по себе. «Действие усилителя создает иллюзию нарушения закона сохранения энергии, благодаря чему усиление и производит магическое впечатление. Именно магическое, так как всегда желанное человеку волшебство заключается как раз в том, чтобы приложив небольшое количество чисто символических усилий, добиться чудесных результатов»⁹. Мы говорили, что использование машины является как бы обнаженным воплощением художественного механизма; точно так же использование в сюжете всякого рода волшебных средств есть магический эффект, так сказать, в чистом виде (если в первом случае обнажению подвергается машина, то во втором — сам deus!). В сказках фигурируют такие волшебные машины силы, как сапоги-скороходы, ковры-самолеты, снадобья, превращающие в птиц, карликов или возвращающие жизнь, средства исполнения трех (или любых) желаний и т. п., а также машины информации: волшебные клубки ниток, зеркальца, вещицы птицы или кони и др. животные. Таким образом, при отсутствии настоящих машин, фантазия создает волшебные средства, удовлетворяющие потребности сюжета в готовых предметах-усилителях.

Возможны всякого рода гибридные образования: так, известная баскервилльская собака из рассказа Конан-Дойла — это «природная» машина (животное), усовершенствованная с помощью технического средства — фосфоресцирующей окраски. В научно-фантастических сюжетах машины наполовину реальные, наполовину волшебны. Волшебные машины часто соединяют черты машин-механизмов и «социальных» или «языковых» машин: магическое средство начинает или перестает действовать в результате выполнения или нарушения какого-нибудь конвенционального требования, часто языкового.

В сказке Гауфа о Калифе-аисте фигурирует следующий волшебный порошок. «Кто понюхает порошок из этой коробки и при этом произнесет «мутабор», тот может превратиться в любого зверя, а также будет понимать язык зверей. Когда же он захочет снова принять человеческий облик, пусть поклонится трижды на восток и произнесет то же слово; однако, будучи превращенным, остерегись смеяться, иначе волшебное слово окончательно исчезнет у тебя из памяти и ты останешься зверем»¹⁰.

Как видим, здесь задаются очень разветвленные каноны поведения, а в качестве аппарата, следящего за их соблюдением, выступает не социальная машина принуждения, а некий магический порошок.

⁹ Об усилении, стр. 169.

¹⁰ Вильгельм Гауф, Сказки, Чита, 1958, стр. 8.

5. УНИВЕРСАЛЬНАЯ СЮЖЕТНАЯ МАШИНА И МАШИНЫ КУЛЬМИНАЦИИ.

Самым заманчивым с точки зрения наших целей было бы привести пример такой машины, которая одна выполняла бы всю сюжетную работу. По всей вероятности, такого примера найти не удастся, так как это была бы машина, полностью заменяющая и тем самым отменяющая художественное произведение — ее не надо было бы описывать, а следовало бы построить и пользоваться ей. Такие «художественные» машины существуют: в механическом варианте это карусели, колеса смеха, мертвые петли и другие аттракционы, где человеку предоставляется возможность описать некоторый полный круг с, так сказать, завязкой, кульминацией и развязкой, а также лабиринты и подобные им аттракционы маршрутов. Наиболее законченным из последних является, наверно, целое путешествие в Луна-парке с горы на санях (или в иной повозке) по готовому маршруту, проходящему мимо разнообразных ландшафтов, сцен и видов (ср. также Диснейленд).

Параллелью к социальным, основанным на конвенции, машинам, будут, очевидно, игры типа лото, «кто скорее»

Виктор Шкловский уже писал, что сюжетная конструкция похожа на игру «Старайся вверх» или «Гусек», которая производится таким образом: бросаются кости, согласно выпавшему числу очков занемается место на карте, при выбрасывании определенного номера можно быстро подняться вверх или опуститься. Вот такой построенный лабиринт представляет из себя авантюрный роман. На это сходство обращали внимание сами творцы авантюрного романа, и у Жюль Верна в его «Завещании чудака» различные случайности и приключения героев мотивируются тем, что они должны ехать туда, куда укажут им выброшенные кости, причем карта Северо-Американских Штатов разделена на квадраты и представляет собой доску игры, а герои представляются ничем иным, как фигурами...»¹¹.

Однако вернемся назад. Так как, по-видимому, не удастся указать пример единой машины, обеспечивающей все движение сюжета, мы ограничимся некоторым существенным приближением к этому. «Зерном» сюжета небольшого произведения, скажем, новеллы является его кульминация; можно считать, что сюжет в принципе «свертывается» к этому кульминационному пункту. Кульминация представляет собой обычно некое поворотное сцепление событий, так что движение идет сначала в одну сторону (например, в «худшую»), а в высшей точке этого движения оказывается, что тем самым обеспечен противоположный исход — какая-то скрытая машина производит эффектный поворот событий. Так вот, такие машины кульминации, осуществляющие поворот движения, могли бы считаться представителями сюжетного механизма в целом. В самом четком выраже-

¹¹ «Связь приемов сюжетосложения с общими приемами стиля» в кн. Виктор Шкловский, О теории прозы, М., 1929, стр. 48.

нии это, конечно, всякого рода вращающиеся устройства, колеса в широком смысле слова.

В фильме «Парижские тайны» герой оказывается в заливаемой водой части мельницы и пытается выбраться оттуда, приведя в движение мельничное колесо. В момент, когда герой находится под водой в нижней точке колеса, оно останавливается, грозя ему гибелью, но затем проходит эту мертвую точку и выносит его наверх.

Мотив поворота естественно связан с колесом, вращающимся механизмом (ср. то, что говорилось выше о каруселях, колесах смеха и других круговых аттракционах). Наконец, можно привести пример и целого художественного построения, так сказать, натянутого на колесо — колесо Фортуны.

На средневековой иллюстрации к стихотворению «Fortunae plango vulnere» из сборника *Sagmina Vaganis*, известного, в частности, по музыке Карла Орфа, изображено колесо Фортуны, представляющее сразу весь круг человеческой карьеры: человек поднимается вверх, надпись *regnabo*; он же в верхней точке колеса — *regno*; спускающийся — *regnavi*; под колесом — *sum sine regno*¹².

Так же, как и в других случаях, возможно менее обнаженное проведение принципа — в роли поворотного механизма часто выступают такие готовые предметы, как скала с подъемом и внезапным обрывом, крыша, у которой за гребешком следует скат, или целые сложные построения, где поворот обеспечивается, скажем, сочетанием психологических мотивировок и работы каких-нибудь готовых предметов; так, в приводившемся выше эпизоде из лекций Эйзенштейна (в обоих вариантах) Десалин отступает под натиском окружающих его французов, но угрожая ему, они загоняют его на стол (вариант — опахало) — «готовый предмет», ведущий к окну и дальше на свободу.

* *
*

Мы попытались на крайних, предельных примерах проиллюстрировать представление о художественном механизме или факте, как о некотором очевидном предмете, эффективно реализующем нужную сумму заданий, или функций¹³.

В более общем плане эта мысль, высказанная в цитированной статье «Об усилении», соотносится с рассмотрением сюжета, ситуаций и персонажей сказки или новеллы как наборов и пересечений постоянных функций — В. Б. Шкловский¹⁴,

¹² Пример подсказан Ю. К. Щегловым. Перевод латинских надписей (по порядку) — буду царствовать, царствую, царствовал, не имею царства.

¹³ С помощью этих примеров имелось в виду представить тот этап порождения художественного текста, на котором для уже имеющейся функциональной схемы (развертки по функциям) подбираются конкретные предметы и ситуации, — аналогично тому, как при порождении языковых текстов по дифференциальным признакам синтезируются синтагмы, слова, звуки и т. п.

¹⁴ Статья «Новелла тайн», в его кн.: О теории прозы, М., 1929.

В. Я. Пропп¹⁵; со взглядами Ю. Н. Тынянова на лексические функции стихового слова¹⁶; с учением С. М. Эйзенштейна о сознательном художественном воплощении заданной темы¹⁷; с идеями Леви-Стросса о сложном строении «составляющих» художественного текста, а также с музыкально-теоретическими работами Л. А. Мазеля, исходящими из последовательно функционального представления о системе выразительных средств музыкального произведения¹⁸.

Особо следует указать на связь настоящей заметки с в основном пока что неопубликованной¹⁹ работой Ю. К. Щеглова над моделью новеллы Конан-Дойла, знакомству с идеей и фрагментами которой автор многим обязан.

¹⁵ В. Я. Пропп. Морфология сказки. Л., 1928.

¹⁶ Ю. Н. Тынянов. Проблема стихотворного языка. Л., 1924.

¹⁷ См. в особенности В. Нижний «На уроках режиссуры С. Эйзенштейна», М., 1958, а также многочисленные теоретические исследования Эйзенштейна («Монтаж 1937», «Монтаж 1938», «Неравнодушная природа», «Вопросы композиции», «Пушкин и кино» и др. в сб. С. М. Эйзенштейна, Избранные статьи, М., 1956, и в выходящем собрании его Избранных произведений в шести томах).

¹⁸ Л. А. Мазель. О системе музыкальных средств и некоторых принципах художественного воздействия музыки, в сб.: Интонация и музыкальный образ, М., 1965; его же: О двух важных принципах художественного воздействия, Советская музыка, 1964, № 3.

¹⁹ См.: «К построению структурной модели новелл о Шерлоке Холмсе» в тезисах Симпозиума по структурному изучению знаковых систем, М., 1962.