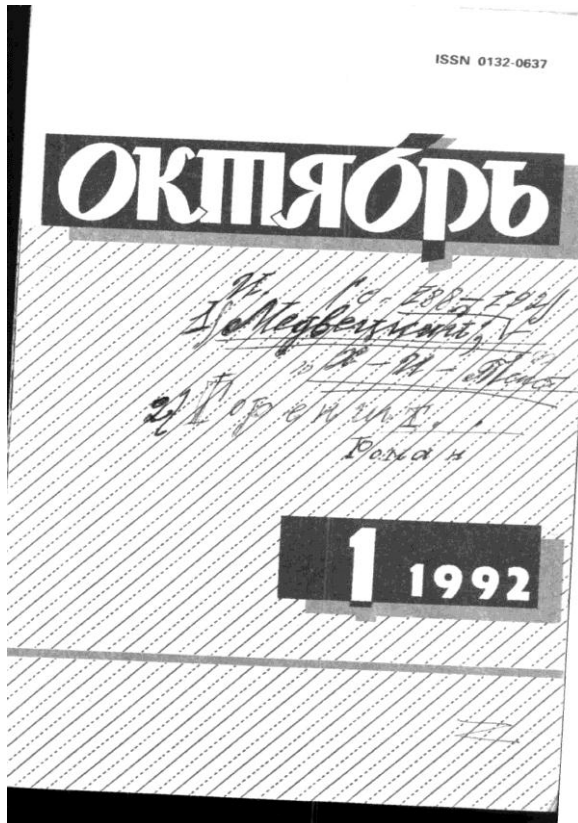


Игорь Е. Медвецкий

«ИГРА УМА, ИГРА ВООБРАЖЕНИЯ...»
(Метод анализа художественного текста)



Проблема понимания художественного текста существует всегда. Привычная ситуация: перед рядовым читателем (потребителем литературы) - текст гениального автора, и он пытается постичь его, опираясь лишь на свой жизненный и душевный опыт. Роман «Улисс» Д. Джойса до сих пор вызывает раздражение у массового читателя, «Лолиту» В. Набокова и сейчас многие относят к «порнографической» литературе. Вывод предельно прост - все великое слишком свободно, многогранно, вечно, чтобы «рядовой читатель» смог принять его, не разрушив при этом самого себя, то есть свою философию, жизненные принципы, лояльность к общественным установлениям. На это способен далеко не каждый, поэтому проще обычно - оторгнуть произведение как «непонятное» или «маловразумительное». Мифы читатель-

ской несостоятельности: теория «вопрекизма» (писатель в ней оказывается, как малое дитя — «что вижу, то пишу, ничего не понимая!»); «партийность - народность - классовость» литературы («каждый писатель отражает интересы своего класса, своей прослойки!»); теория «письма Барта» (грамотный читатель по ней вдруг предстает умнее, чем самый талантливый автор) - ведут не к углублению, а к отстранению от текста, отстранению настолько, что текст перестает существовать для таких горе- читателей.

Любой художественный текст не может быть понят по-настоящему без учета личности его создателя, без учета его восприятия жизни и его эстетики, об этом писал еще Пушкин. Однако до сего дня читатель пытается подогнать свою эстетику к шедеврам литературы, судить их судом обывателя. Видимо, так будет всегда — гении не рождаются «во время», они вечно одиноки. В этой статье мы предлагаем новый, наиболее полный анализ художественного текста, учитывающий все важнейшие моменты создания и функционирования литературного произведения. Ключевым понятием в нашем методе является **понятие «игры»**. С помощью этого понятия можно универсально описывать многие состояния Вселенной, земной природы и процессы человеческого сознания. Само слово «игра» передает тройственную суть этих состояний: **п л е й- игра** (свободное состояние, спонтанность), **г е й м- игра** (организованное состояние, игра по «правилам»-законам) и **а р т- игра** (модель, сочетающая спонтанность и организацию).

Применение подобной «триады» к литературе позволяет выделить девять разновидностей (модификаций) игры. Итак, игра художника в жизни (творческое поведение) описывается как гейм-игра писателя по законам того общества, в котором он находится, следование сознательно избранным жизненным правилам; плей-игра писателя в жизни, его свободное поведение; арт-игра — моделирование художником в своей жизни ситуаций своих будущих произведений. Три эти модификации являются первым уровнем литературы, своеобразным *предсозданием текста*. Игра писателя в процессе творчества может быть представлена как плей-игра творческого сознания художника при созидании произведения, спонтанность творения; гейм-игра писателя при обработке текста, применение литературных приемов; арт-игра - художественная реальность произведения. Это второй уровень литературы, процесс создания текста. Наконец, игра в пространстве текста распадается на плей-игру произведения (иллюзия «реальной» жизни в тексте), его гейм-игру (установки текста, по Якобсону; движение персонажей по правилам «всесильного» автора) и арт-игру (модель в модели, создание «новых» произведений в пределах данного текста). Это последний уровень литературы, то есть текст непосредственно.

В разработке нашего метода мы опирались на теоретико-литературные работы крупнейших писателей двадцатого столетия - В. Набокова, Х. Борхеса, А. Роб-Грие, Г. Гессе и др., на методику анализа текста, предложенную в лингвистических работах Р. Якобсона и Р. Барта, на опыт отечественных предшественников (Ю. Лотман, М. Бахтин, М.Эпштейн, К.Исупов и др.). Проиллюстрируем наш метод примерами из мировой литературной классики и современной русской литературы.

По замечанию М. Пришвина, творческое поведение всегда отличает подлинного художника от того, кто лишь силится им быть. Гений неподвластен быстро меняющейся политической конъюнктуре, он всегда несет в себе полную свободу, которая и позволяет ему быть независимым в оценках и создавать шедевры человеческого духа. И в тоталитарных государствах существовали великие писатели, и в демократиях, увы, плодились приспособленцы. Н. Карамзин, А. Пушкин, П. Вяземский, М. Лермонтов, Н. Некрасов, Л. Толстой - эти люди, отличающиеся по степени литературной одаренности, в полной мере могут считаться великими русскими, т. к. они сумели сделать самое трудное - быть свободными в несвободной стране. Очарование В. Высоцкого, помимо признания его поэтического и актерского дара, состояло, на наш взгляд, прежде всего в том, что он говорил и пел истину тогда, когда «признанные» трусливо молчали.

Выжить в обществе, основанном на рабстве, такие люди могли, лишь опираясь на определенные правила, которым они следовали в своей нелегкой жизни. Н.М. Карамзин, по мнению Ю. Лотмана, всю жизнь «творил себя», согласившись на роль придворного историографа, но сохранив во всем свободу суждения. Они следовали закону, что «гений и злодейство - две вещи несовместные», несмотря на всю относительность человеческой морали. Подобная гейм-игра русских писателей сочеталась, однако, с их плей-игрой - раскованным актерством, «веселостью», по словам Г.Гессе. «Веселость» — это принцип поведения в дружеском окружении, ощущение «звериной» полноты бытия:

Когда б оставили меня
На воле, как бы резво я
Пустился в темный лес!
Я пел бы в пламенном бреду,
Я забывался бы в чаду
Нестройных чудных грез...

(А.Пушкин «Не дай мне Бог сойти с ума...»)

Известно, как раскованно (если не сказать более) вел себя Пушкин в кругу холостой молодежи, как потрясали своими «загулами» современников Есенин и Высоцкий. Вообще, склонность к жизненной плей- игре была присуща значительному числу поэтов и писателей в разные эпохи. В наиболее обнаженном виде она предстает в поведении русских поэтов-модернистов рубежа XIX -XX веков. Символисты поразили в свое время зрителей не только своей «новой» поэзией, но и не в меньшей степени своими экстравагантными выходками. Театральность активно вносилась ими в жизнь, что дало необратимые результаты: последующие поэтические группировки уже не представляли свою жизнь без бесконечных представлений, как на концертах, так и просто «на публику». И, если К. Бальмонт еще довольно безопасно для окружающих ложился в Париже посреди мостовой, чтобы его переехал фиакар, то футуристы Маяковский и Крученых могли уже запросто выплеснуть в публику стакан горячего чая.

Очевидно, гейм- и плей-игра в жизни художника одинаково важны для развития и свободы его творчества. Что же представляет собой арт-игра писателя в жизни?

Уместно вспомнить здесь замечание Ги де Мопассана о И.С. Тургеневе, что уж кто великий писатель, так это «старик Тургенев», который, заболев тяжелой болезнью, думал не о том, как выздороветь, а о том, как лучше описать свои страдания, сделав их предметом искусства. Такое сублимативное отношение к собственной жизни свойственно многим художникам XX века, века, который еще раз указал на относительность «общественных» ценностей. Так, роман-«самоизложение» В. Набокова «Дар», по существу, представляет собой запись жизни молодого писателя в Берлине 192... года («только русские авторы - в силу оригинальной честности нашей литературы - не договаривают единиц» - В.Набоков «Дар»). Романы Ф. Кафки являются великолепным анализом реальной жизни писателя Ф. Кафки в разные годы (особенно роман «Замок»). Сцены в «Улиссе» Джойса, посвященные преподаванию Стивена Дедалуса в колледже, воспроизводят период жизни самого ирландского гения. Наконец, многие эссе Х. Борхеса представляют собой «самоанализ» жизни и творчества писателя Борхеса (к примеру, «Борхес и я», «Анализ творчества Герберта Куэйна», «Аналитический язык Джона Уилкинса» и др.).

Чтобы лучше проиллюстрировать подобную арт-игру, обратимся к представителям современного литературного процесса, в частности челябинского постмодернизма. В октябре 1989 года в Челябинске вышел первый номер модернистского журнала «Старый мир», где были представлены образцы молодежной челябинской поэзии и манифест с претенциозным названием

«Пятое поколение русского модернизма». Вслед за своими предшественниками, модернистами рубежа веков, челябинские поэты на своих выступлениях и в личной жизни следовали ярко выраженной игре. Нас будет интересовать арт-игра в их жизни. Рассказ «Нимфетки» Гарри Беара, наделавший в литературных кругах столько шума, также явился сублимированным «отчетом» о лесной вылазке и встрече с развязными девушками. Хотя, по замечанию Г. Беара, «кое-что пришлось придумать, чтоб не было так скучно, как было на самом деле». Другие произведения челябинских модернистов также могут служить примером арт-игры. Например, повесть Ю. Попова «Наш гордый дух летел, прозрев...» является воспроизведением ночных штудий челябинских поэтов «Студии-1», их «выступлений» и концертов. Иронически написанная повесть невольно воссоздает «звездную» атмосферу челябинских поэтических вечеров.

Приступая к анализу второго уровня литературы - **игре писателя в процессе творчества** - следует отметить, что проблема «тайнства» при создании великих текстов издавна волновала как самих писателей, так и исследователей литературы (начиная едва ли не с Аристотеля). Многие работы современных литературоведов также посвящены разгадке тайны «д а р а» художника. С другой стороны, для литературоведения XX века особое значение приобрела и проблема изучения писательского приема. Исследования, посвященные этой проблеме, имели влияние и на саму литературу - тексты обэриутов, «новый «новый роман» (А. Роб-Грие, Ф. Соллерс, Ж.-П. Фай и др.), современная постмодернистская проза. Попробуем рассмотреть эти важные вопросы в контексте нашей концепции игры.

Наиболее адекватное представление о двух сторонах художественного творчества дает знаменитая трагедия Пушкина «Моцарт и Сальери». С одной стороны, «творческое парение» гения, создание божественной музыки в порыве вдохновения (образ Моцарта), а с другой - «алгебра гармонии», «холодная» техника творца (образ Сальери). Безусловно, для создания подлинного шедевра искусства необходимо и то, и другое, но у Пушкина в трагедии эта антиномия: божий дар — «бездушная» техника - доведена до крайней степени. С одной стороны, поэт - это свободный творец, бог-художник, не знающий над собой иного закона, кроме артистического совершенства: **«я червь, я раб, я царь, я Бог»** (Г. Державин). О том же феномене говорят пушкинские строки:

Не для житейского волненья,
Не для корысти, не для битв.
Мы рождены для вдохновенья,
Для звуков сладких и молитв...

(«Поэт и толпа»)

Процесс творчества - служение красоте, истине и любви, что поэт проявляет в свободном парении плей-игры. Отвечая в интервью А. Аппелю на вопрос о процессе собственного творчества, В. Набоков заметил: *«Как сочинитель, самое большое счастье я испытываю тогда, когда чувствую или, вернее, ловлю себя на том, что не понимаю... как и откуда ко мне пришел тот или иной образ или сюжетный ход»*. По мнению писателя, поэт в принципе не подражает реальности, а творит ее заново. Он создает «новый» мир, населяя его выдуманными «людьми» - персонажами. Точно такая же плей-игра писательского воображения характерна для многих новелл Х. Борхеса, который, по словам И. Тертерян, демонстрирует, *«сколь далек может быть «отлет фантазии» от реальной жизни»*. В новелле Борхеса «Бессмертный» поиски римским трибуном Города Бессмертных сменяются отчаянием при виде «вечных» людей - человекоподобных тварей, не умеющих говорить, а затем прозрением - дикарь Аргус оказывается самим Гомером. В «Алефе» персонаж новеллы видит в двухсантиметровом отсвечивающем шарике весь мир: *«Я видел густо населенное море, видел рассвет и закат, видел толпы жителей Америки... видел всех муравьев, сколько их есть на земле... видел со всех точек в Алефе земной шар»*. Писатель прозревает вечное в повседневности, в плей-игре его воображения моделируется умопостигаемый земной мир.

Однако, с другой стороны, совершенство художественного произведения достигается именно гейм-игрой художника — закреплением «полета фантазии» в тексте при помощи особых литературных приемов и «партитуры знаков» (языка текста). По мнению исследователя Ж. Рикарду, создание произведений искусства предполагает двоякую возможность: отражение внешней реальности и отражение самих средств отражения, причем *«современная литература следует по второму пути»*. Действительно, если в предшествующей 20-му веку литературе «обнажение приема» было более чем редкое явление (можно назвать в этом плане имена Д. Свифта, Н. Гоголя, Н. Чернышевского, Л. Кэрролла) и, как правило, считалось недостатком, то многие литературные шедевры нашего времени связаны с демонстрацией художником собственных повествовательных приемов. Такие разные по стилистике авторы, как В. Набоков, Д. Джойс, Х. Борхес, А. Роб-Грие, И. Бродский, используют технические приемы создания произведений как неделимую часть самого повествования. Например, А. Роб-Грие доводит в своих романах ситуацию разрыва между реальностью жизни и человеческим сознанием до логического конца, освобождая свои произведения от обыденного правдоподобия. Такой прием дает возможность писателю ощутить себя богом, создателем сознания, параллельного реальности мира.

В этом моделированном мире (арт-игре) уже не действуют привычные «земные» законы, но действуют законы эстетики данного писателя. Пятнадцатый эпизод романа «Улисс» - это не просто поход Блума и Стивена по кварталу публичных домов Дублина, это поход среднего человека (обывателя) и художника по сконцентрированному до размеров квартала большому городу миру людей. В орбиту эпизода, по словам комментатора романа Е. Гениевой, *«попадает искусство, политика, религия, наука, т. е. высшие формы деятельности человека»*. Джойс постоянно апеллирует к памяти читателя, вводя в текст эпизода реминисценции из Гомера, Шекспира, Теннисона и т. д. Мир романа оказывается организованным по законам писателя Джойса, и он может быть понят и принят только по этим законам. Таким образом, соединение плей-игры писательского вдохновения и гейм-игры писательского приема образует художественный мир, сотворенный посредством языка, — текст.

Третий уровень литературы - **игра в пространстве текста**. Здесь уместны два замечания: во-первых, далеко не все заложенные в тексте возможности ясны при написании самому автору (едва ли великий Франсуа Рабле мог написать о себе книгу, подобную бахтинской); во-вторых — текст после публикации начинает «жить» независимо от воли писателя, создавшего его (текст постепенно обрастает комментариями). Так, персонаж Борхеса Пьер Менар из одноименной новеллы пытается перевести роман М. Сервантеса на современный ему язык: для этого Менар по существу должен написать нового «Дон Кихота». Без объяснения плей-, гейм- и арт- игры в художественном произведении невозможно понять феномен воздействия на читателей разных эпох великого текста с персонажами-фантомами писательского воображения. Продолжим пример с романом Сервантеса. Во второй части романа «Дон Кихот» персонажи Дон Кихот и Санчо Панса сами читают первую часть: по словам Борхеса, это внушает нам, что *«если вымышленные персонажи могут быть читателями или зрителями, то мы, по отношению к ним читатели или зрители, тоже, возможно, «вымыслены»*. Подобная игра воображения, легко сочетающая в себе текстовую реальность «Дон Кихота» и реальность Борхеса-читателя, и является плей-игрой в художественном тексте. Ситуация, когда читатель помещает себя в пространство романа и становится заинтересованным в развитии сюжета человеком, демонстрирует единение плей-игры сознания читателя с плей-игрой текста.

Комментируя роман «Евгений Онегин», Ю. Лотман замечает, что Пушкин в первой главе романа, стремясь окружить своих героев реальным пространством, *«вводит их в мир, наполненный лицами, персонально известными и ему, и читателям»* (Каверин, Истомина, сам поэт и др.). Именно по-

этому многие современники Пушкина видели в Онегине и других персонажах романа вполне реальных, существующих людей. Но, даже если персонаж произведения историчен (Наполеон Бонапарт в «Войне и мире» Толстого, Ленин в очерке М. Горького «В.И. Ленин» и др.), дистанция между ним и реальным человеком порой достаточно значительна. Персонаж «дителя» автора, и он получается таким, каким писатель хотел бы его видеть. Это также примеры внутритекстовой плей-игры.

Гейм-игра в тексте предстает, на наш взгляд, в **установках произведения**, выделенных в свое время Р. Якобсоном. Попытаемся пояснить эти установки на материале знаменитой новеллы Ф. Кафки «Превращение», опираясь при этом на системный анализ этого текста, сделанный американским исследователем Т. Виннером. Итак, установка на контекст реализуется в новелле в «языке мифологических систем и фольклора»: параллели с волшебной сказкой типа «Красавица и Зверь», атрибуты Христа в облике Грегора Замзы. Превращение Замзы (Замза - Кафка) - это последняя степень отчаяния героя в жизни среди людей, когда окружающие отказываются замечать истинную ценность такого человека. Любовь сестры еще может спасти Грегора-жука, но вечная трагедия таких людей в том, что «такого в жизни не бывает». Замза обречен на смерть, и движение новеллы всякий раз подтверждает это: Грегора не понимает никто. *«Если бы Грегор мог поговорить с сестрой и поблагодарить ее за все, что она для него делала, ему было бы легче принимать ее услуги...»*, но беда в том, что сестра Замзы и не желает понимать героя, она испытывает к нему омерзение (в отличие от сказочной героини, обычно целующей Зверя и возвращающей ему человеческий облик).

Подсознательно-психологический уровень новеллы (инцестуальный код) лишь осложняет отношения Грегора с сестрой, реализуя установку на код в «Превращении». Еще две установки, выделяемые Якобсоном, - на адресата и на адресанта - присутствуют в тексте Кафки в изображении общественных взаимоотношений (Грегор - Управляющий) и в отражении писателем «общекультурных систем» Праги тех лет (сосуществовании немецкой, чешской и еврейской культур). Иерархические отношения между Замзой и Управляющим осложняются до предела после превращения героя: Грегор пытается, будучи уже жуком, выполнить свои служебные обязанности, тогда как Управляющий сразу «отсекает» ему всякую возможность отступления: *«Это был голос животного»!* Бегство Управляющего при виде нового лица Замзы предопределяет трагическую судьбу и неизбежную смерть героя.

Наконец, поэтическая установка в новелле Кафки реализуется в сочетании «художественных систем» в тексте. Жанры рассказа и готической сказки переплетаются здесь с экспрессионистской манерой повествования.

Кафка — мастер «напряженного» повествования, на протяжении всего чтения «Превращения» читателя ни разу не покидает чувство трагичности бытия. Несмотря на вариативность размышлений Замзы (иногда герой еще надеется на обратное превращение), его смерть представляется в конце новеллы неизбежной. С произведений Кафки и Джойса, по существу, и начинается литература XX века - с ее тотальной открытостью (описанию подвержены все стороны человеческого бытия) и неизбежной трагедийностью.

Другой уровень гейм-игры в пространстве текста - движение персонажей по «правилам» всемогущего автора. Признанный мастер «игры с читателем» Набоков, отвечая на вопрос А. Аппеля в этом знаменитом интервью, могут ли герои завладеть своим автором и «диктовать» ему развитие сюжета, сказал: *«Никогда в жизни. Вот уж нелепость! Замысел романа прочно держится в моем сознании, и каждый герой идет по тому пути, который я для него придумал»*. Другое дело, что герои Набокова действуют в его текстах в точном соответствии со своим имиджем, поэтому их поступки всегда психологически оправданы. Персонаж Борхеса Герберт Куэйн в «своих» книгах рассыпает экстравагантные литературные рецепты, давая другим писателям шанс ими воспользоваться. Однако вполне реальные писатели двадцатого столетия также использовали рецепты Куэйна, прочтя, разумеется, само эссе Х. Борхеса: Х. Кортасар, Б. Пеетерс. Такое взаимовлияние литературы и жизни (персонажей и писателей) парадоксально, но довольно часто бывает в действительности – вспомним, сколько писателей вдохновлялось образами шекспировского Гамлета или сервантесовского Дон Кихота?!

Вероятно, можно выделить довольно значительное число видов гейм-игры персонажей даже в творчестве отдельного писателя. Герои авантюрных романов и детективов всегда играют «на выигрыш», поэтому нераскрытая тайна в произведениях подобного рода вызывает глухое раздражение читателя, т. к. сам жанр предполагает только успех главного персонажа. Подмена естественного поведения героев противоположным также может быть отнесена к внутритекстовой гейм-игре (герои Шекспира, Достоевского, Л. Толстого). Например, это связано с ощущением трагедийной сути отношений любящих друг друга людей, когда каждый боится признаться в любви первым, боясь получить отказ. Еще одна разновидность подобной игры — игра персонажей в других персонажей. В «Метели» Пушкина герои, по замечанию А. Зорина, объясняются в любви, используя клише из «Юлии, или Новой Элоизы» Ж.-Ж.Руссо. Разумеется, нужно отметить, что подобная игра в произведении лишь дублирует, за редким исключением, поступки реальных людей, и, как невозможно исчерпать «сюжеты» жизни, так и нельзя перечислить все виды гейм-игры персонажей в тексте.

Наконец, последняя выделяемая нами модификация игры — внутри-текстовая арт-игра («текст в тексте»). С одной стороны, этот «текст персонажа» можно рассматривать как двигатель сюжета (роман Мастера в «Мастере и Маргарите» Булгакова) или одну из характеристик героя (описание внешности + поступки героя + его «произведение» - исповеди в романах Ф.М. Достоевского). С другой стороны, «текст в тексте» может нести особую смысловую нагрузку, иметь собственную художественную ценность: роман-биография Чернышевского в «Даре» Набокова, «Легенда о Великом Инквизиторе» в романе «Братья Карамазовы» Достоевского. «Текст в тексте» приобретает здесь самостоятельное, а не вспомогательное значение и является *«моделью мира по персонажу»*.

Именно поэтому не корректны те критики, которые судят автора за «произведения» его героев, зачастую там совершенно иной взгляд на жизнь, нежели у автора («исповедь» Ставрогина в «Бесах» и мораль Достоевского, например). Отличие «самостоятельных» «текстов в тексте» от «вспомогательных» довольно условно: то, что для писателя было лишь характеристикой героя, может обрести особенную ценность для последующих читателей текста. Главным критерием здесь выступает мастерство писателя, его умение перевоплотиться в собственного персонажа и создать текст, учтя «психологию», «воспитание» и «привычки» сотворенного им «человека». Примерами подобного рода в русской литературе могут служить великолепные «исповеди» - исповедь «иноного подростка тогдашнего смутного времени» в «Подростке» Достоевского или исповедь Светлокожего Вдовца в «Лолите» Набокова. В последнее время арт- игра в пространстве текста становится актуальной проблемой в филологии, доказательством чего может служить четырнадцатый выпуск «Трудов по знаковым системам»-1990, который так и называется - «Текст в тексте».

Итак, мы закончили анализ трех уровней функционирования «триады» игры применительно к художественному тексту. Как уже говорилось, игровой анализ текста предполагает рассмотрение девяти модификаций игры (при создании и существовании произведения литературы), учитывающих все его уровни. По нашему скромному убеждению, применение данного метода анализа художественного текста делает возможным наиболее полный комментарий любого произведения, позволяет читателю досконально исследовать вечные отношения: *художник - искусство - текст*.

Чебаркуль, 1991.