

ИНТЕРПРЕТАЦИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТЕКСТА «ИГРОВЫМ» МЕТОДОМ АНАЛИЗА

© *И.Е. Медвецкий, 2012*

© *Евразийский союз ученых: ежемесячный научный журнал.*

№ 4(13) за 2015 г.

Проблема адекватного понимания и интерпретации художественного текста существует всегда. Привычная ситуация: перед среднестатистическим читателем – текст гениального автора, и он пытается постичь его, опираясь лишь на собственный жизненный и духовный опыт. Роман «Улисс» Д. Джойса, произведения Ф. Кафки и Г. Гессе до сих пор вызывают раздражение у массового читателя, «Лолиту» В. Набокова и сейчас поборники этических норм относят к «эротической» литературе. Вывод прост – все великое слишком свободно и многогранно, чтобы «рядовой читатель» смог принять его, не разрушив свою философию, жизненные принципы, лояльность к общественным нормам. На такое способен далеко не каждый читатель, поэтому проще – отторгнуть произведение как «маловразумительное». Разумеется, значительное произведение не может быть адекватно понято без учета личности его создателя: его мирозерцания, этики и эстетики. Понимание текста, по мысли Г.-Г. Гадамера, это такое истолкование, которое должно дать читателю код его восприятия, должно «действительно помочь тексту заговорить»[10, с.461]. Однако во все времена читатель или самодовольный критик пытается подогнать то, что он понимает под общественной моралью и этикой, к литературным шедеврам, пытается судить гениальные произведения судом обывателя.

В своей статье мы предлагаем наиболее полный, на наш взгляд, метод анализа художественного текста, учитывающий все важнейшие моменты создания и функционирования литературного произведения. Ключевым понятием в методе является понятие «**игра**». В разработке метода мы опирались на фундаментальный труд голландского культуролога И. Хейзинги «*Homo ludens. Опыт определения игрового элемента культуры*»[32], на исследования культурологов и литературоведов о значении «игрового элемента» в создании и функционировании произведений искусства (М.М. Бахтин [4;5], Г.-Г. Гадамер [10], Ю.М. Лотман [20], М.Н. Эпштейн [33] и др.), на произведения и теоретико-литературные работы значительных писателей XX века Х. Борхеса, В. Набокова, Г. Гессе, А. Роб-Грийе, Э. Паунда,

Г. Гессе, на методику анализа повествовательного текста, предложенную Р. Бартом [2; 3] и Р. Якобсоном [34].

С помощью понятия «игра» в широком смысле можно универсально описывать различные состояния Вселенной, природы, человеческого общества и животного мира. Й. Хёйзинга, анализируя рамки того явления, которое определяется как «игра», справедливо замечает в первой главе «Homo ludens»: «Мы можем назвать игру, с точки зрения формы, некоей свободной деятельностью, которая осознается как *"ненастоящая"*, не связанная с *обыденной жизнью* и тем не менее могущая полностью захватить играющего; которая не обуславливается никакими ближайшими материальными интересами или доставляемой пользой; которая протекает в особо отведенном пространстве и времени, упорядоченно и в соответствии с определенными правилами...» [32, с.32]. В этом определении Хёйзинги прояснена двойственная сущность игры: 1) свободная, не связанная с обыденностью деятельность человека; 2) деятельность организованная, ограниченная определенными правилами и условиями.

М.М. Бахтин в книге «Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса» через понятия «серьезность» и «карнавал» определяет две основные формы жизни людей средневековья. С одной стороны, это жизнь официальная, связанная с четким исполнением людьми уготованных им ролей в иерархически организованном обществе, с другой – это существование в период карнавала, это «сама жизнь, но оформленная особым игровым образом» [5, с.12]. М. Бахтин справедливо замечает, что карнавал не был для средневекового человека лишь обрядово-театральным действием, карнавал являлся «как бы реальной (но временной) формой самой жизни, которую не просто разыгрывали, а которой жили на самом деле» [5, с. 12]. Для человека средневековья равноправно существовала как официальная жизнь, т.е. серьезная игра в рамках принятых в обществе условностей и законов, так и «праздничная жизнь» [5, с.13], т.е. свободная игра.

М.Н. Эпштейн в своей книге «Парадоксы новизны», развивая идеи Хёйзинги и Бахтина, предлагает различать игру импровизированную и игру организованную. Учитывая существование в английском языке двух разных слов, обозначающих понятие «игра» (“play”, “game”), М. Эпштейн определяет “play”-игру как «свободную игру, не связанную никакими условиями, правилами» [33, с.281], а “game”-игру как «игру по правилам, о которых заранее договариваются между собой ее участники» [33, с.281]. При этом исследователь считает, что и тот, и другой вид игры отличается от реальности: «В одном случае игра есть система запретов, отделяющих ее от реальности, в другом - зона вольности, тоже отделяющая ее от реальности» [33, с.282].

Если применить данные наблюдения не только к общественной жизни, но и к художественному творчеству, мы увидим недостаточность определения только двух разновидностей игры. Если для художника существует состояние спонтанное, неорганизованное (условно – “play”, Хаос, «полет духа») и состояние организованное, упорядоченное (условно – “game”, Космос, «законы творчества»), то должно быть и преломление этих состояний в некий «продукт искусства», художественное произведение (“art”). Таким образом, само слово «игра» передает, на наш взгляд, тройственную суть как состояний природы, так и существования человека-творца:

- **плей- игра** (свободное состояние, спонтанность; свободная деятельность, не ограниченная правилами);
- **гейм- игра** (организованное состояние, упорядоченность мира; игра человека по «правилам»-законам);
- **арт- игра** (модель, сочетающая спонтанность и организацию; произведение искусства, интерпретирующее реальность).

Применение подобной «триады» к литературному творчеству и функционированию художественного текста в читательском восприятии 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 им избранным жизненным правилам; плей-игра писателя в жизни, его свободное поведение; арт-игра – моделирование художником в жизни ситуаций своих будущих произведений. Три эти модификации являются первым уровнем литературы, своеобразным пред созданием текста. Игра писателя в процессе творчества может быть представлена как плей-игра творческого сознания художника при создании произведения, спонтанность творения; гейм-игра писателя при обработке текста, применение определенных литературных приемов и средств; арт-игра – художественная реальность созданного произведения. Это второй уровень литературы, процесс создания текста.

Наконец, игра в пространстве текста может быть описана как плей-игра произведения (иллюзия существования «реальной» жизни в пределах текста), его гейм-игра (установки текста, по Р. Якобсону; движение персонажей по законам «всесильного» автора) и арт-игра (модель в модели; создание персонажами «новых» произведений в пределах текста). Это последний уровень литературы, то есть текст непосредственно, текст, существующий в контексте определенного читательского восприятия. Проиллюстрируем этот «игровой» метод анализа произведения примерами из мировой литературной классики и русской литературы XIX–XX вв.

По замечанию М. Пришвина, «творческое поведение всегда отличает подлинного художника от того, кто лишь силится им быть» [17, с.79]. Гений неподвластен меняющейся политической конъюнктуре, он всегда несет в себе определенную степень свободы, которая позволяет ему быть независимым в оценках и создавать шедевры. И в тоталитарных государствах существовали великие писатели, и в демократиях плодились приспособленцы. Н. Карамзин, А. Радищев, А. Пушкин, К. Рылеев, Ф. Достоевский, Л. Толстой – эти писатели, отличавшиеся по степени литературной одаренности, в полной мере могут считаться великими русскими, т. к. сумели и своей жизнью, и своим творчеством осуществить самое трудное – быть свободными людьми в несвободной стране. По мнению Ю.М. Лотмана, «Карамзин всю жизнь “творил себя”» [20, с.17], согласившись на роль придворного историографа, но сохранив свободу суждения и независимость поведения. А.С. Пушкин, повинувшись жизненным обстоятельствам, согласился в 1833 г. на должность камерюнкера, но при этом декларировал весьма ироничное отношение к перемене своего статуса. На поздравление великого князя Михаила Павловича, брата царя, Пушкин резонно заметил ему: «Покорнейше благодарю, Ваше высочество; до сих пор надо мной все только смеялись, Вы первый меня поздравили» [27, с.210]. Люди, подобные Карамзину и Пушкину, следовали в жизни неписаному закону, что «гений и злодейство – две вещи несовместные», несмотря на относительность морали окружающих людей.

Подобная гейм-игра русских писателей сочеталась, однако, с их плей-игрой - раскованным актерством, «веселостью», по словам писателя Г. Гессе . «Веселость» – это принцип поведения в дружеском окружении, ощущение «звериной» полноты бытия. В поэтической форме это свободное состояние передано А. Пушкиным в его стихотворении «Не дай мне Бог сойти с ума...» [25, с.313]:

*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...*

Известно, как раскованно вел себя Пушкин в кругу холостой молодежи, как потрясали своими «загулами» современников С. Есенин и В. Высоцкий, как изумлял странными выходками «изысканную публику» К. Бальмонт. Вообще, склонность к жизненной плей- игре была присуща значительному числу писателей в совершенно разные эпохи. В достаточно явном виде такая игра предстает в поведении русских поэтов «серебряного века». Так символисты поразили в свое время зрителей не только своей «новой» поэзией, но и не в

меньшей степени своими экстравагантными выходками. К.Д. Бальмонт еще довольно безопасно для окружающих «ложился в Париже посреди мостовой, чтобы его переехал фиакр» или «лунной ночью, в пальто и шляпе, входил, замороженный луной, по горло в пруд» [1, с.14]. В 1913 г. поэты-футуристы В. Маяковский, Д. Бурлюк, А. Крученых своими эпатажными выходками переступали границы «хорошего тона», обрушивая на головы собравшихся не только «заумь» своих поэтических творений, но и нарочито вычурно одеваясь и «извиваясь» на сцене. Как вспоминает об одном из выступлений футуристов перед зрительным залом, первые ряды которого занимали офицеры, Б. Лившиц: «Только звание безумца, которое из метафоры постепенно превратилось в постоянную графу бюджетянского паспорта, могло позволить Крученых выплеснуть в первый ряд стакан горячего чая...» [19, с.435]. Очевидно, гейм-игра 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 об И.С. Тургеневе, что уж кто великий писатель, так это «старик Тургенев», который, заболев, думал не о том, как выздороветь, а о том, как лучше описать свои страдания, сделав их предметом нового рассказа [29, с.189]. Ф. Достоевский, обдумывая план очередного своего произведения, зачастую «проигрывал» возможные сюжетные ситуации в собственной жизни. Так перипетии страстных взаимоотношений Алексея Ивановича и Полины в романе «Игрок» во многом повторяют «сложную историю отношений самого Достоевского и Аполлинии Суловой» [14, с.778]. О воплощении в романе «Игрок» некоторых реальных событий из жизни Ф.М. Достоевского позже вспоминала и А.П. Сулова в своей книге «Годы близости с Достоевским». Такое сублимативное отношение к собственной жизни свойственно художникам XX века – века, который еще раз указал на относительность многих «общественных» ценностей.

Роман В.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» [22, с.72] . Все три романа Ф. Кафки являются великолепным самоанализом жизни Кафки в разные годы его жизни (особенно, «Замок»). Сцены в романе «Улисс» Д. Джойса, посвященные преподаванию Стивена Дедалуса в колледже, воспроизводят период жизни самого ирландского гения. Наконец, ряд рассказов и эссе Х. Борхеса представляют собой «самоанализ» жизни и творчества писателя Борхеса («Борхес и я», «Анализ творчества Герберта Куэйна», «Аналитический язык Джона Уилкинса»). При этом Х. Борхес вполне серьезно сообщает читателю о малоизвестном писателе Г. Куэйне и его «замечательных»

произведениях, анализирует некоторые из них. В начале рассказа автор вскользь замечает: «Он вполне отдавал себе отчет в экспериментальном характере своих книг – возможно, примечательных и по новизне, и по особой лаконической прямоте» [7, с.76] . Видимо, сверхзадача автора – напомнить гипотетическому читателю о том, что в мире существуют писатели и произведения, о которых тот ничего не знает либо не хочет знать.

Приступая к анализу второго уровня литературы – игре писателя в процессе творчества – следует отметить, что проблема «тайнства» при создании великих произведений издавна волновала как самих писателей, так и исследователей литературы. Многие работы современных литературоведов также посвящены разгадке тайны «дара» художника. С другой стороны, для литературоведения XX века особое значение приобрела проблема изучения писательского приема. Исследования, посвященные проблеме, имели влияние и на литературу – тексты обэриутов, «новый новый роман» (А. Роб-Грийе, Ж. Рикарду, Ф. Соллерс и др.), отечественная постмодернистская проза (С. Соколов, А. Битов, Вик. Ерофеев, Б. Акунин, В. Пелевин, Г. Беар и др.). Попробуем рассмотреть эти вопросы в контексте нашей концепции игры.

Наиболее адекватное представление о двух сторонах художественного творчества дает знаменитая трагедия А. 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 необходимо и то, и другое, но у Пушкина эта антиномия: божий дар - «бездушная» техника - сознательно доведена до крайней степени. Ремесленник от искусства Сальери, объясняя свою зависть к гениальному Моцарту, восклицает[26, с.280]: *«О небо! Где ж правота, когда священный дар, // Когда бессмертный гений – не в награду // Любви горящей, самоотверженья, // Трудов, усердия, молений послан – // А озаряет голову безумца?..»*. С одной стороны, очевидно, что поэт - свободный творец, художник, не знающий над собой иного закона, кроме артистического совершенства. Об этом же феномене говорят пушкинские строки из стихотворения «Поэт и толпа» [25, с.167]:

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

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» [23, с.414] . По мнению писателя, поэт в принципе не подражает реальности, а творит ее заново. Он создает «новый» мир, населяя его выдуманными «людьми» - персонажами. Точно такая 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»[30, с.8] . В новелле «Алеф» персонаж Борхеса видит в двухсантиметровом отсвечивающем шарике весь мир: «Я видел густо населенное море, видел рассвет и закат, видел толпы жителей Америки, видел серебристую паутину внутри черной пирамиды... видел всех муравьев, сколько их есть на земле... видел со всех точек в Алефе земной шар, и в земном шаре опять Алеф...» [7, с.195]. Писатель прозревает вечное в повседневности, в плей- игре его воображения моделируется земной мир.

Однако, с другой стороны, совершенство художественного произведения достигается именно гейм- игрой художника – закреплением «полета фантазии» в тексте при помощи «партитуры знаков» (языка текста). По мнению представителя «нового нового романа» Ж. Рикарду, создание произведений искусства предполагает двоякую возможность: отражение внешней реальности и отражение самих средств отражения, «причем современная литература следует по второму пути» [33, с.199]. Действительно, если в предшествующей XX веку литературе «обнажение приема» было более чем редкое явление (можно назвать Д. Свифта, Н. Гоголя, Л. Кэрролла и др.) и считалось недостатком, то многие литературные шедевры 20 века связаны с нарочитой демонстрацией художником своих повествовательных приемов. Такие разные по стилистике авторы, как В. Набоков, Д. Джойс, Э. Паунд, Х. Борхес, Т.С. Элиот, часто определяют технические приемы, используемые ими для создания произведения, как неделимую и значимую часть текста.

Так американский поэт Э. Паунд уже в зачине поэмы «Близ Перигора» проясняет для читателя истоки реконструкции образа поэта-трубадура Бертрана де Борна. Паунд ссылается как на современника Бертрана, итальянского поэта Чино де Пистойя, так и на знаменитого составителя жизнеописаний трубадуров Юк Сен Сирка [24, с.216]:

*Вы, подобрав в пыли сердца,
Секреты их раскрыли, Чино,
Ведь так? Тогда, мессир,
Меж строк читая Юк Сен Сирка,
Разгадку дайте байки, нам известной...*

Цитируя строчки из кансон Бертрана, сопоставляя с ними известные факты его биографии, Э. Паунд предлагает читателю нарочито авторский, поэтически реконструированный образ Бертрана, основанный не столько на истории,

сколько на «вымысле»: *«Прочь факты. Смотрим вымысел, Пред нами// Отфорт, светелка в башне, Эн Бертран...// По рифмам судя, тощий тип он? Желчный?// С растрепанной бородкой рыжей...»* [24, с.216].

Французский писатель и кинорежиссер А. Роб-Грийе доводит в своих романах «Соглядатай», «В лабиринте», «Ревность» ситуацию разрыва между реальностью жизни и человеческим сознанием до конца, нарочито освобождая свои произведения от жизненного правдоподобия. В статье «О нескольких устаревших понятиях» Роб-Грийе замечает: «Сила романиста состоит именно в том, что он создает нечто новое, создает совершенно свободно, без всякого образца... вымысел, воображение в пределе сами становятся сюжетом книги» [28, с.117]. Демонстрация таких приемов «сотворения текста», на наш взгляд, еще раз дает возможность писателю ощутить себя демиургом, создателем параллельного реальности мира. В этом моделированном мире (арт-игре) уже не действуют привычные земные законы, но действуют законы эстетики писателя. Пятнадцатый эпизод «Улисса» Д. Джойса - это не просто поход Блума и Стивена по кварталу публичных домов Дублина, не просто набор театральных представлений на подмостках дублинских улиц. По замыслу автора, это путешествие обывателя и художника по сконцентрированному до размеров квартала большого города миру людей. Все сцены этого эпизода, по словам С. Хоружего, «должны исчерпать этот мир, представить его полную экспликацию, развертку» [13, с. 639]. При этом Джойс постоянно апеллирует к памяти читателя, вводя в текст реминисценции из Гомера, Шекспира, Теннисона. Мир «Улисса» оказывается организованным по законам Д. Джойса, и роман может быть понят только по этим законам. Таким образом, соединение плей-игры писательского вдохновения и гейм- игры литературного 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 Рабле мог бы написать о себе книгу, подобную той, что создал М. Бахтин); во-вторых, текст после публикации начинает «жить» независимо от воли писателя, создавшего его (текст обрастает комментариями). Так, персонаж Х. Борхеса Менар из новеллы «Пьер Менар, автор «Дон Кихота» пытается перевести великий роман М. Сервантеса на современный ему язык. Для того, чтобы реализовать этот план, Менар по существу должен написать нового «Дон Кихота»: «Всю свою добросовестность и часы бдения он посвятил тому, чтобы повторить на чужом языке уже существующую книгу» [7, с.67]. Без объяснения плей-игры, гейм-игры и арт- игры в художественном произведении невозможно объяснить феномен воздействия на читателей разных эпох великого текста с

персонажами-фантомами писательского воображения. Продолжим пример с романом М. Сервантеса. Во второй части «Дон Кихота» сам Дон Кихот и его верный Санчо Панса читают первую часть романа: 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, «вымышлены» [7, с.213]. Подобная игра воображения, легко сочетающая в себе текстовую реальность «Дон Кихота» и реальность Борхеса-читателя, на наш взгляд, и является плей-игрой в художественном тексте.

Комментируя роман А. Пушкина «Евгений Онегин», Ю.М. 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). Именно поэтому современники Пушкина увидели и в Онегине, и в других персонажах романа вполне реальных людей. Но, даже если герой произведения историчен (Наполеон в романе «Война и мир» Л. Н. Толстого, Ленин в очерке М. Горького «В.И. Ленин» и т. д.), дистанция между ним и реальным человеком бывает достаточно значительна. Персонаж – «дитя» автора, и он получается таким, каким писатель хотел 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 [34]. Попытаемся пояснить эти установки на материале новеллы Ф. Кафки «Превращение», опираясь при этом на системный анализ новеллы, сделанный исследователем Т. Виннером [9]. *Установка на контекст* реализуется в новелле в «языке мифологических систем и фольклора» [9, с.319]: параллели с волшебной сказкой типа «Красавица и Зверь», атрибуты Христа в облике Грегора Замзы. Превращение Замзы в жука (заметна аллюзия: Замза – Кафка) – это последняя степень отчаяния героя новеллы в его существовании среди людей, которые отказываются замечать ценность талантливого человека. Любовь сестры Греты, вероятно, еще могла бы спасти Грегора - жука, но его трагедия в том, что Грета не испытывает к нему даже прежней привязанности. Замза изначально обречен на смерть, и сюжетные повороты новеллы всякий раз подтверждает это: Грегора не понимает никто – ни отец, ни мать, ни сестра. «Если бы Грегор мог поговорить с сестрой и поблагодарить ее за все, что она для него делала, ему было бы легче принимать ее услуги...» [18, с.314]. Но Грета и не желает понимать брата, превратившегося в жука, более того – предлагает избавиться от него: «Пусть убирается отсюда! – воскликнула сестра. – Это единственный выход» [18, с.332]. Подсознательно-психологический уровень новеллы (инцестуальный код) лишь осложняет отношения Грегора с сестрой, реализуя

установку на код в «Превращении». Сестра, музыкальный талант которой может оценить только изменившийся брат, постепенно начинает испытывать к Грегору чувство омерзения, в отличие от сказочной героини, обычно целующей Зверя и возвращающей ему человеческий облик.

Еще две установки текста – *на адресата* и *на адресанта* – присутствуют в тексте Кафки, по мнению Т. Виннера, в изображении общественных взаимоотношений (Грегор – Управляющий) и в отражении писателем «общекультурных систем» Праги тех лет [9, с.319]. Иерархические отношения между Замзой и Управляющим осложняются до предела после превращения героя: Грегор пытается, будучи жуком, выполнить свои служебные обязанности, тогда как Управляющий сразу «отсекает» ему всякую возможность отступления: «Это был голос животного, - сказал управляющий, сказал поразительно тихо...» [18, с.301]. Бегство Управляющего при виде нового облика Замзы и его отказ признать в нем человека предопределяют трагическую судьбу героя. Ф. Кафка – мастер «напряженного» повествования, на протяжении чтения «Превращения» читателя не покидает чувство трагичности бытия. Все усилия Грегора-жука, направленные на его повторную «социализацию», оказываются напрасными, так как герой потерял доступные средства коммуникации с окружающими его людьми. Несмотря на вариативность размышлений Замзы о своем состоянии, его постепенное угасание и смерть в конце новеллы представляются читателю практически неизбежными. С произведений Кафки и Джойса по существу начинается литература XX века – с ее тотальной открытостью (описанию подвержены все стороны бытия) и неизбежной трагедийностью.

Другой уровень гейм-игры в пространстве текста – движение персонажей по «правилам» всемогущего автора. Признанный мастер «игры с читателем» В. Набоков, отвечая на вопрос А. Аппеля в 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. В этом приватном мире я совершеннейший диктатор, за его истинность и прочность отвечаю я один...» [23, с.415]. Другое дело, что многие герои Набокова действуют, как правило, в соответствии со своим имиджем, поэтому их поступки и выходы психологически оправданы. Персонаж Борхеса Г. Куэйн в «своих» книгах рассыпает экстравагантные литературные рецепты, давая другим писателям шанс ими воспользоваться. Однако вполне реальные писатели использовали рецепты Куэйна, прочтя, разумеется, само эссе Х. Борхеса. Такое взаимовлияние литературы и жизни парадоксально, но иногда бывает в действительности: вспомним, сколько

поэтов вдохновлялось образами шекспировских Гамлета и короля Лира, Дон Кихота Сервантеса, байроновского Чайльд-Гарольда!

Вероятно, можно выделить довольно значительное число видов гейм-игры персонажей даже в творчестве отдельного писателя. Герои авантюрных романов всегда играют «на выигрыш», поэтому нераскрытая тайна в произведениях подобного жанра вызывает раздражение читателя. Рамки подобного жанра предполагают успех главного героя и торжество добродетели в конце произведения, поэтому некоторые тексты («Тайна Мари Роже» Э. По, «Подвиг» В. Набокова и др.), не реализующие до конца формат жанра, порой не оцениваются массовым читателем. Подмена естественного в определенной жизненной ситуации поведения героев противоположным (не-естественным) также может быть отнесена к гейм-игре: так ведут себя порой персонажи Шекспира, М. Лермонтова, Ф. Достоевского, А. Чехова, М. Булгакова.

Еще одна разновидность подобной игры - игра персонажей в других персонажей. По замечанию исследователя А. Зорина, в ряде произведений воспроизводится «ситуационное» поведение, когда «литературная маска прикрепляется не к лицу, а к некоторой бытовой ситуации» [16, с.217]. Так, например, герои пушкинской «Метели» Бурмин и Марья Гавриловна объясняются в любви, используя клише из романа Ж.Ж. Руссо «Юлия, или Новая Элоиза». При этом Бурмин цитирует фрагмент письма Сен Прё «не потому, что отождествляет себя с ним. Отождествляется ситуация, что позволяет найти готовые формулы выражения чувств...» [20, с.318].

Наконец, последняя выделяемая нами модификация игры – внутритекстовая арт-игра («**текст в тексте**»). С одной стороны, этот «текст персонажа» можно рассматривать как двигатель сюжета (роман Мастера в «Мастере и Маргарите» М. Булгакова) или одну из характеристик героя (описание внешности плюс поступки героя плюс его «произведение» – таковы «исповеди» героев в романах Ф. 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 своеобразной «моделью мира по персонажу». Именно поэтому не корректны те критики, которые судят автора за «произведения» героев, зачастую в них представлен совершенно иной взгляд на жизнь, нежели у автора. Отличие «самостоятельных» «текстов в тексте» от «вспомогательных» довольно условно: то, что для писателя было лишь характеристикой героя, может обрести особую ценность для читателей или профессиональных толкователей.

Главным критерием выступает мастерство писателя, его умение перевоплотиться в собственного персонажа и создать текст, полностью учтя «психологию», «воспитание» и «привычки» сотворенного им «человека-универсума». Примерами подобного рода в русской литературе могут служить великолепные «исповеди»: журнал Печорина в «Герое нашего времени» М. Лермонтова, исповедь «подростка тогдашнего смутного времени» [15, с.692] в романе «Подросток» Ф. Достоевского. В последнее время проблема арт- игры в пространстве текста становится актуальной в литературоведении, что связано и с потоком произведений современных писателей в интернет-пространстве, где «маска» героя порой трудноотличима от лица автора.

Итак, мы закончили анализ трех уровней функционирования «триады» игры применительно к художественному творчеству и непосредственно к тексту. По словам Г. Фазылзяновой, текст на уровне языковой деятельности «представляет собой специализированный продукт, ткань которого сплетается из дискурсов, реплик, диалогов, он... обладает свойством обращенности к определенному субъекту» [31, с. 19]. Адекватная интерпретация текста по-прежнему остается ключевой задачей для любого грамотного читателя или интерпретатора. «Игровой» метод анализа художественного текста предполагает рассмотрение девяти модификаций игры (при создании, существовании и интерпретации произведения), учитывающих все его уровни.

Применение данного метода позволяет, на наш взгляд, дать полный, исчерпывающий комментарий литературного произведения. «Игровой» метод анализа текста поможет внимательному читателю досконально исследовать отношения: художник – искусство – текст.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Банников Н. Жизнь и поэзия Бальмонта// Бальмонт К.Д. Солнечная пряжа: Стихи, очерки/ Сост., предисл. и примеч. Н.В. Банникова.– М.: Дет. лит., 1989. – С.5–20.
2. Барт Р. Введение в структурный анализ повествовательных текстов // Зарубежная эстетика и теория литературы 19-20-го вв. Трактаты, статьи, эссе. – М., 1987. – С. 387–422.
3. Барт Р. Драма, поэма, роман// Называть вещи своими именами: Прогр. выступления мастеров запад.– европ. лит. 20 века. Сост., предисл., общ. ред. Л.Г. Андреева.– М.: Прогресс, 1986. – С.133–150.
4. Бахтин М.М. Проблемы поэтики Достоевского. – М.: Сов. Россия, 1979.– 320 с.
5. Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. – М.: Худож. лит., 1990. – 543 с.
6. Брагина Н.Н. Н.В. Гоголь: Симфония прозы (опыт аналитического исследования). Глава III: «Петербургские повести»- Скерцо (Об игровых приемах в художественной прозе). - Иваново: Талка, 2007. – С. 68-104.
7. Борхес Х.Л. Проза разных лет: Сборник/ Составление и предисловие И. Тертерян; Комментарий Б. Дубина.– М.: Радуга, 1989. – 320 с.
8. Бродский И. Бог сохраняет все/ Состав, предисловие и примечания В. Куллэ. – М.: Миф, 1992. – 302.
9. Виннер Т. Литература как семиотическая система: «Превращение» Кафки как метасемиотический текст// Res Philologica. Филологические исследования/ Отв. редактор Д. С. Лихачев.– М.; Л.: Наука, 1990.– С.317–329.
10. Гадамер Г.-Г. Истина и метод: Основы филос. герменевтики / Общ. ред. и вступ. ст. Б.Н. Бессонова. – М.: Прогресс, 1988.– 704 с.
11. Гессе Г. Игра в бисер// Гессе Г. Избранное. Сборник/ Составл. и предисл. Н. Павловой. – М.: Радуга, 1991. – С.77-433.
12. Греймас А.-Ж., Курте Ж. Семиотика. Объяснительный словарь теории языка // Семиотика. – М., 1983. – С. 483-485.
13. Джойс Д. Улисс: Роман/ Пер. с англ. В. Хинкиса, С. Хоружего. – М.: Республика, 1993.– 671 с.
14. Достоевский Ф. М. Игрок// Достоевский Ф. М. Собрание сочинений в 15-ти тт. Т. 4 /Редактор В.А. Туниманов. - М.: Наука, 1989. – 783 с.
15. Достоевский Ф. М. Подросток// Достоевский Ф. М. Собрание сочинений в 15-ти тт. Т. 8 /Редактор И.Д. Якубович. - М.: Наука, 1990. – 815 с.
16. Зорин А. Новые аспекты старых проблем// Вопросы литературы. -1985, № 7. – С.208-219.
17. Исупов К. Г. Две модели творческого поведения (Достоевский и Пришвин) // Проблемы творчества Ф. М. Достоевского: поэтика и традиции.– Тюмень, 1982. – С. 77–87.
18. Кафка Ф. Замок: Роман; Новеллы и притчи; Письмо отцу; Письма Милене: Пер. с нем./ Авт. предисл. Д. Затонский. – М.: Политиздат, 1991.
19. Лившиц Б. Полутораглазый стрелец: Стихотворения, переводы, воспоминания. –Л.: Сов. писатель, 1989. – 720 с.
20. Лотман Ю.М. Сотворение Карамзина.– М.: Книга, 1987. – 336 с.
21. Медвецкий И.Е. «Игра ума, игра воображенья...»: Метод анализа художественного текста// Октябрь. – 1992, № 1. – С.188–192.
22. Набоков В. Дар. Роман. – М.: Азбука-классика, 2007. – 416 с.

23. Набоков В.В. Из интервью, данного Альфреду Appelю// Набоков В.В. Рассказы. Приглашение на казнь: Роман. Эссе, интервью, рецензии.– М.: Книга, 1989.– С 408-436.
24. Паунд Э. Из стихов 1908-1912 годов (перевод с англ. А. Парина и А. Наймана) // Иностранная литература. – № 1991, № 2. – С.208-221.
25. Пушкин А.С. Собрание сочинений. В 10-ти томах. Т. 2. – М.: Худож. лит., 1974.
26. Пушкин А.С. Моцарт и Сальери// Пушкин А.С. Собрание сочинений. В 10-ти томах. Т. 4. – М.: Худож. лит., 1975.– С. 279-287.
27. Разговоры Пушкина/ Собрала С. Гессен и Л. Модзалевский: Репринт. воспроизведение издания 1929 г. – М.: Политиздат, 1991.
28. Роб- Грийе А. О нескольких устаревших понятиях// Называть вещи своими именами: Прогр. выступления мастеров запад.– европ. лит. 20 века. Сост., предисл., общ. ред. Л.Г. Андреева.– М.: Прогресс, 1986. – С.112-119.
29. Сквозников В.Д. Стиль и художественная ценность произведения// Контекст-1987: литературно–теоретические исследования. – М.: Наука, 1988. –С.182 -206.
30. Тертерян И. Человек, мир, культура в творчестве Хорхе Луиса Борхеса// Борхес Х.Л. Проза разных лет: Сборник/ Составление и предисловие И. Тертерян; Комментарий Б. Дубина.– М.: Радуга, 1989. – С. 5-20.
31. Фазылзянова Г.И. Понимание художественного текста как креативно- онтологический феномен: Автореф. диссертации на соиск. уч. степени доктора культурологии.– СПб., 2009 [Электронный ресурс]. – *Режим доступа:* <http://www.dissercat.com/content/ponimanie-khudozhestvennogo-teksta-kak-kreativno-ontologicheskii-fenomen>
32. Хейзинга Й. Homo ludens; Статьи по истории культуры/ Составитель, переводчик и автор вступительной статьи Д. В. Сильвестров. Научный комментарий Д. Э. Харитоновича. – М.: Прогресс–Традиция, 1997.
33. Эпштейн М. И. Парадоксы новизны: О литературном развитии XIX–XX веков. – М.: Сов. писатель, 1988. – 416 с.
34. Якобсон Р. Лингвистика и поэтика// Структурализм: «за» и «против».– М., 1975 [Электронный ресурс]. – *Режим доступа:* <http://www.classes.ru/philology/jakobson-75.htm>