

УДК 821.16-3"19"

А. А. Саворовская,

аспирантка кафедры мировой литературы

Одесского национального университета имени И. И. Мечникова,

Французский бульвар, 24 / 26, г. Одесса, 65082, Украина,

тел.: (063)773-80-35,

sevivon@mail.ru

РОМАНТИЧЕСКИЙ МОТИВ ИГРЫ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ПОСТИЖЕНИИ ЛИТЕРАТУРОЙ 20-Х ГГ. XIX В. ПРОЦЕССА ДЕГУМАНИЗАЦИИ МИРА

Исследование прозаического мира художников начала XX века позволяет не только постигнуть их мироощущение, но и разобраться в ситуации этого времени. Цель данной статьи – погрузиться в художественный мир произведений писателей 1920-х годов с тем, чтобы понять, какое место в них отведено мотиву игры. Автор остановился на произведениях А. Чаянова, Я. Вайсса и С. Кржижановского. Проанализированы такие мотивы, как внутреннее расщепление героя, отчуждение творческого начала, обезличенность как результат усиления механистичности мира. Рассмотрены ведущие сюжетобразующие оппозиции в произведениях, роль мотивов игры в них.

Ключевые слова: игра, сюжет, мотив, романтизм, семантические оппозиции, А. Чаянов, Я. Вайсс, С. Кржижановский.

1920-е годы – непростой этап развития литературы. Осмысление мотивов в произведениях славянских писателей этого периода позволяет не только погрузиться в их художественный мир, но и попытаться понять особенности процесса дегуманизации, вызывавшего тревогу у мыслящих людей. Значительную роль в раскрытии этого процесса и активизации его универсального смысла выполняли различные игровые стратегии, гротеск, вторичная условность.

По мнению Я. Цымбал, необычность, парадоксальность, фантастичность образов литературы начала XX века были результатом именно творческой игры. „В XX в. тяготение к гротеску и алогизму приняло невиданные дотоле масштабы, засвидетельствовав общую тенденцию мирового искусства к выражению „невозможного” и непостижимого” [7, с. 149], – пишет этот автор.

Перу А. В. Чайнова-писателя принадлежит несколько стихотворных текстов и ряд „романтических” повестей, написанных под влиянием фантастических сочинений Э. Т. А. Гофмана и других художников-романтиков. Мотив игры является одним из ведущих в них. Фигурируя практически в каждой повести, он позволяет акцентировать внимание на силе и самодостаточности личности, которая не боится вступить в поединок с inferнальным и, в конечном итоге, выигрывает. Так, например, в повести „Венедиктов, или Достопамятные события жизни моей” карточная игра ведется на человеческие души. Главный герой повести, Булгаков, оказывается вовлечённым в круговорот загадочных событий: он приходит на концерт Анастасии Колосовой, становится свидетелем её похищения и, наконец, знакомится с Венедиктовым, посвятившим главного героя в историю своего превращения во владельца судеб людей. Мотив карточной игры встречается в „Венедиктове...” несколько раз: происходит игра в пикмедриль (неизвестную игру „лондонских дьяволов”), в которой Венедиктов выигрывает человеческие души; Булгаков выигрывает собственную душу в пикет (относящийся, по мнению Ю.М. Лотмана, к классу игр солидных людей, наряду с такими играми, как ломбер и вист [3]); в финале повести фигурирует шуточная игра акулька (относящаяся к разряду лёгких, развлекательных) как времяпровождение влюблённых.

Сюжетным стержнем повести А. В. Чайнова „Необычайные, но истинные приключения графа Фёдора Михайловича Бутурлина...” также является игра в карты. Главный герой произведения вступает в поединок с властным „чернокнижником”. Бутурлин обнаруживает, что „уже многие десятилетия покинувший свет и лишенный сна, в своем уединении” Брюс „денно и ночью занят раскладыванием причудливых пасьянсов, находя это занятие не менее завлекательным и значительным, чем тот жизненный пасьянс, который довелось ему пережить” [8, с. 98]. Люди – карты в руках колдуна, их жизненный путь – его пасьянс. Граф Бутурлин желает победить старика, но проигрывает.

По нашему мнению, включение А. Чайновым мотива связи между судьбой индивидуальности и картой (как в „Необычайных, но истинных приключениях...”) или же еще более фантастическим предметом – треугольником (как в „Венедиктове...”) является реакцией писателя на опасные с его точки зрения явления современной ему действительности. В произведениях идет речь о том, что будущее отчуждается от человека и переходит во власть какого-то лица, наде-

ленного магическими способностями. Теперь от самого человека ничто не зависит, он лишается инициативы, способности влиять на происходящее и превращается тем самым в марионетку в чужих руках. В результате от человека отчуждается то, что является его главной составляющей – творческое начало. Убивая его, некто сверхъестественным образом крадет его живое «я» и оставляет лишь механическую видимость. Предметы заменяют людей, начинают действовать, захватив их роли и места. А люди, напротив, лишаются суверенности и самостоятельности. А отсюда – мотив кукольности. Валерий Подорога пишет: „Два процесса идут рука об руку, а временами даже навстречу друг другу: *персонификация*, „оживление” вещи (анимация / витализация) и *деперсонификация* человеческого (курсив В. Подороги. – А. С.). Кукла удовлетворяет обоим этим условиям. Можно, например, сказать, что этот человек похож на куклу или подражает ей, но когда мы говорим, что кукла подражает человеку, то сразу же образуется запретная область, в которую нет доступа, как нет его к душам автоматов, мертвых вещей, к природным явлениям и их „тайнам”; иной мир, и этот мир кукольного, в полном смысле слова, – мир мертвых жизней”. Это „событие неестественного в мире естественного, событие иного, чуждого и вместе с тем неотделимого от человеческой автопрезентации” [5, с. 235]. Так и у А.В. Чайнова, персонажи совершают действия, вступают в различные отношения с окружающими, но при этом не принадлежат себе, превратившись в марионеток, которыми управляют обладатели их судеб. Эта оппозиция „живое – механическое”, „человек – вещь (кукла)”, скорее всего, была усвоена у писателей-романтиков, в произведениях которых она была одной из ведущих. Можно вспомнить и всевозможные „автоматы”, о которых идет речь у Э. Т. А. Гофмана, и оказавшуюся куклой Аделину из „Пагубных последствий необузданного воображения” Ант. Погорельского, и господина Кивакеля с его сквозившей во все отверстия деревянной душой из сказки В. Ф. Одоевского. Все они выразили авторское неприятие антигуманной действительности. Мотив кукольности становится актуальным и в новых культурно-исторических условиях, когда тревога по поводу сохранения индивидуально-человеческого усилилась.

Сознание реальности угрозы утраты миром человечности в художественной форме выразил и автор романа „Дом в тысячу этажей” (1929) чешский писатель Ян Вайсс. Его герой одновременно находится в двух пространствах – в „бараке смерти” рядом с умирающими от

тифа и в Мюллер-доме, настоящем чуде технического прогресса. В романе это мотивировано его видениями в бреде. Хотя нельзя исключить и действительного характера его попытки освободить мир от загадочного претендента на роль повелителя Земли и звезд. В построенном доме в тысячу этажей герой представляет себя детективом Петером Брокком, который берет на себя ответственность не только за исчезнувшую принцессу Тамару, но и за всех узников больниц, богаделен, приютов для престарелых, куда направляются люди, „лишь для того, чтобы умереть”, „сумасшедших домов, тюрем, камер для обреченных на пытки и голодную смерть” – всего того, чем и оборачивается для человечества „земной рай”, выстроенный Агасфером Мюллером [1, с. 33]. Если попытаться дать мифопоэтическое толкование картине мира, созданной автором романа, то это хаос, который пытается прорваться в сакральную сферу верхнего мира и поглотить свет, подчинить его себе. Не случайно основой дома в тысячу этажей является бездонная „круглая черная дыра”, „гигантская шахта” [1, с. 188]. А владелец этого чуда технического прогресса Агасфер Мюллер – властитель хтонического пространства, который попытался стать богом. То есть чешским писателем создается один из вариантов эсхатологической модели гибели космоса, а с ним и всех живых существ. С одной стороны, мотив кукольности связан в романе Вайсса с образами людей, ставших для Мюллера марионетками. С другой – с ним самим, поскольку Агасфер Мюллер скрывает собственное лицо, постоянно меняя личины. Самое жуткое, что открывается Брокку в жилище его противника среди очков, вставных челюстей, искусственных ушей, носов и конечностей с пружинными механизмами – „шеренга подставок с мумифицированными головами, на которые натянуты человеческие лица”. Растягиваясь, „почти как резиновые маски, при попытке их надеть”, они создавали „полную иллюзию лица” [1, с. 189]. И суть не в том, что Агасферу хотелось скрыться за этими масками, и не в том, что на самом деле, убив в себе все человеческое, он лишился собственного лица, но и в том, что в результате зло оказалось многоликим. Роман заканчивается победой героя над собственной физической смертью в тифозном бараке и над inferнальной смертью тысяч людей в Мюллер-доме. В видении он вонзает нож в Агасфера, а в действительности – приходит в себя после трехдневного бреда. Но подобный оптимизм в решении проблемы свободы человека распоряжаться собственной

судьбой был присущ не всем писателям в 1920-е годы. Так, в рассказе С. Д. Кржижановского „Проигранный игрок” герой превращается в шахматную фигуру. Происходит нечто схожее с тем, что случилось с героем одной из „пестрых” сказок В. Ф. Одоевского Иваном Богдановичем Отношеньем после того, как во время игры карты захватили себе места людей: „... дамы столкнули игроков со стульев, сели на их место, схватили их, перетасовали” [4, с. 11]. Деперсонализация живого заявлена уже в названии рассказа С. Д. Кржижановского: игрок не проиграл, но „*проигран*”. Таким образом, хотя герой и определен как игрок, то есть лицо действующее, на самом деле им играют. Сам же он превращается в пешку на шахматной доске. Однако, в отличие от игроков в сказке В.Ф. Одоевского, мистер Эдуард Пемброк до самого конца сохраняет чувство собственного „я”. Несмотря на то, что „душа” героя, „оброненная мозгом”, неслышно скользнула „из разжимающихся пальцевых фаланг в крохотную, поблескивающую мутным черным лаком, головку пешки”, он продолжал „считать и самоощущать себя знаменитым шахматистом”. Почему же мастер шахматного искусства, привыкший „к независимому и почетному положению в свете”, оказался шахматной фигурой, которая еле смела „поднять глаза за черту крохотной, три на три сантиметра, плоской клеточки?” На наш взгляд, ключ к ответу на этот вопрос содержится в открывающем рассказ абзаце. Из него мы узнаем о том, что мистер Пемброк был известен как „энергичный общественный деятель, перед которым некогда развернулась было многообещающая политическая карьера, оставленная им, однако, ради шахмат” [2]. В той же статье, из которой читатели узнали об этой стороне жизни покойного, содержалась оценка выбора, сделанного им: „променял широкую арену политической борьбы на квадрат шахматной доски”. И так, дважды в небольшом некрологе подчеркивается альтернатива, перед которой встал некогда мистер Пемброк. С одной стороны, политическая карьера, с другой – шахматы. С одной – „широкое”, с другой – „квадрат шахматной доски”. И содержащее негативную реакцию на выбор слово „променял”. В одном из стихотворений современника С. Кржижановского поэта Осипа Мандельштама есть похожая альтернатива. „Гремучей доблести” „грядущих веков” в нем противопоставлены „чаша на пире отцов”, „веселье” и „честь”. Нельзя исключить, что и в рассказе С. Кржижановского идет речь об альтернативе „слава – человечность”. Возможно, оппозиция иная: „широкое поприще политической

деятельности – частная жизнь игрока в шахматы”. В любом случае герой Кржижановского отказывается от карьеры в обществе ради шахмат. Этим обусловлена его смерть. Двусмысленную фразу, содержащую точку зрения „тех, кто близко знал мистера Эдуарда Пемброка”, о том, что партия была начата им ранее, можно прочесть и так: началом партии был отказ от политики, а логическим завершением – его последний ход, его смерть. Обращает на себя внимание и другое: в „специальных органах” отмечалось, что игра Пемброка „всегда отличалась некоторым своеобразием и уклоном в парадокс” [2]. То есть, как игрок он был яркой индивидуальностью, его ходы-поступки были непредсказуемы. Так намечается оппозиция „все – Пемброк”. „Все” представлены следующим образом: „Их было двадцать. Симметрично рассаженные по обе стороны длинного и узкого стола, все двадцать думали...» [2]. Создается собирательный образ игроков, где отсутствует индивидуальное. Это усиливается сообщением о том, что „Мистеру Пемброку, сидевшему среди *фигур, склоненных над фигурками*, и игравшему у длинного стола *свою* партию черными, было не по себе” (выделено нами – А.С.). Сливаются игроки и деревянные фигурки, которыми они играют. Герой отделен от них – у него есть имя, и он играет свою партию. Кроме того, страдательная форма причастия „*рассаженные*” в описании „всех” подчеркивает их несамостоятельность. Ключевым же в описании происходящего является мотив узости, тесноты. Он был намечен в самом начале, когда шла речь о выборе, сделанном героем: тот отказался от „широкого” (карьеры) ради „узкого” (квадрата шахматной доски). В изложении обстоятельств судьбы Пемброка использована инверсия. Повествование начинается с сообщения о смерти героя, далее идет изложение содержания некролога, в котором содержится обоснование того, почему его жизнь сложилась именно так, а затем подробно описан последний день жизни героя, так сказать, следствие сделанного выбора. В этой картине следствия обращает на себя внимание то, что стол, за которым сидели все игроки, „узкий”, „фигурки” „крохотные”, а город, видный из окон, состоял из „*уличек, улиц, переулков и тупичков*”. На мотив узости пространства как один из наиболее показательных для прозы С. Кржижановского обратила внимание В. В. Химич, когда писала о так называемом „квартирном вопросе” в его произведениях, где „затиск нелепой комнаты” сменяется гибельным „затиском души” [6, с. 144]. На наш взгляд, и применительно к рассказу „Проигранный игрок” можно вести речь о том, что „пространственная

малость в творчестве Кржижановского соотносится с размышлениями о судьбе человека, попавшего в жизненный „затиск”, когда выбирать особенно не приходится” [6, с. 142]. Правда, герой пытается бороться, настаивая на праве выбора: „не смейте трогать меня, прочь от моего d 4! Хочу, чтобы я, а не мной! Прекратить игру!”. Но единственным вариантом обретения свободы для него оказывается смерть.

Героям А. В. Чайнова и Я. Вайсса, в отличие от мистера Пемброка, удается встать выше обстоятельств. Возможно, это объясняется тем, что этим писателям, в отличие от С. Д. Кржижановского, сосредоточившего внимание на состоянии мира, загоняющего человека „в угол”, важнее было исследовать ресурсы индивидуальности, представить личность, которая, благодаря цельности и последовательности, находит в себе силы для борьбы. Но в любом случае обращение всех авторов, о произведениях которых шла речь в нашей статье, к гротеску в первую очередь было вызвано их желанием выразить неприятие дегуманизации мира, в котором человек превращался в игрушку, вещь.

Список использованной литературы

1. Вайсс Я. Дом в тысячу этажей / Я. Вайсс; пер. с чеш. П. Н. Антонова. – М. : Мир, 1971. – 246 с.
2. Кржижановский С. Д. Рассказы [Электронный ресурс] / С. Д. Кржижановский. – Режим доступа: http://az.lib.ru/k/krzhizhanowskij_s_d/
3. Лотман Ю. М. „Пиковая дама” и тема карт и карточной игры в русской литературе начала XIX века [Электронный ресурс] / Ю. М. Лотман. – Режим доступа: <http://feb-web.ru/feb/classics/critics/lotman/lot/lot-786-.htm>
4. Одоевский В. Ф. Сказка о том, по какому случаю коллежскому советнику Ивану Богдановичу Отношенью не удалось в светлое воскресенье поздравить своих начальников с праздником / В. Ф. Одоевский. – Сочинения: В 2 т. – М. : Художественная литература, 1981. – Т. 2. – С. 7–11.
5. Подорога В. А. Мимесис. Материалы по аналитической антропологии литературы в двух томах. Том I. Н. Гоголь, Ф. Достоевский / В. А. Подорога. – М. : Культурная революция. Логос. Logos-altera, 2006. – 688 с.
6. Химич В. В. Квадратурин Сигизмунда Кржижановского / В. В. Химич // Русская литература XX–XXI веков: направления и течения. – Екатеринбург, 2011. – Вып. 12. – С. 140–150.
7. Цымбал Я. Авангард versus романтизм. На материале украинской литературы 1920-х гг. / Я. Цымбал // Мир романтизма. – Тверь, 2004. – Т. 2 (33) – С. 147–151.
8. Чайнов А. В. Венецианское зеркало: повести / А. В. Чайнов – М. : Современник, 1989. – 256 с.

А. А. Саворовська

РОМАНТИЧНИЙ МОТИВ ГРИ В ХУДОЖНЬОМУ ОСЯГНЕННІ ЛІТЕРАТУРОЮ 20-Х РР. XIX СТ. ПРОЦЕСУ ДЕГУМАНІЗАЦІЇ СВІТУ

Осягнення прозового світу художників початку ХХ століття дозволяє не тільки збагнути їх світовідчуття, але і розібратися у ситуації цього часу. Мета цієї статті – проникнути в художній світ творів письменників 1920-х років з тим, щоб зрозуміти, яке місце в них відведено мотиву гри. Авторка зупиняється на прозовій творчості А. В. Чайнова, Я. Вайсса та С. Д. Кржижановського. Проаналізовано такі мотиви, як внутрішнє розщеплення героя, відчуження творчого начала, втрата духовності як наслідок механістичності світу Розглянуто провідні сюжетоутворюючі опозиції та семантику гри. Дослідження творчої спадщини письменників початку ХХ ст. і проведення паралелей між їхніми героями дозволило зробити певні висновки про авторські погляди на ситуацію в світі. У статті використана методика типологічного дослідження. Твори Чайнова, Вайсса і Кржижановського розглянуті в синхронії, але, оскільки йдеться про засвоєння досвіду таких романтиків, як Гофман і Одоевський, в дослідженні має місце і діахронія.

Ключові слова: гра, сюжет, мотив, романтизм, семантичні опозиції, О. Чайнов, Я. Вайсс, С. Кржижановський.

A. A. Savorovskaya,
Postgraduate Student of World Literature Department
Odesa I. I. Mechnikov National University,
24 / 26, Frantsuzky Blvd., Odesa, 65058, Ukraine,
tel.: (063)773-80-35,
sevivon@mail.ru

ROMANTIC REASONS FOR GAME AND THEIR PLACE IN THE LITERATURE OF 1920'S AS ARTISTIC UNDERSTANDING OF THE WORLD DEHUMANISATION PROCESS

Summary

The purpose of this article is to plunge into the world of art works in order to understand the place allotted to the motive games and puppets. Methodology: the technique of typological research. Works by A. Chayanov, J. Weiss and S. Krzhizhanovskiy are considered in synchronism, but as this article deals with the experience assimilation of such romantics as Hoffman and Odoevsky, diachrony is also taken into consideration. Finding: Chayanov's and Weiss's heroes manage

to get up above circumstances. It results from the fact that it is important for the writer to investigate identity resources, to present the personality that, thanks to integrity and sequence, finds forces for fight. Krzhizhanovskiy concentrated on the state of peace, driving person „into a corner”. Practical value: the results of the research can be used in literature classes. Results: the appeal of the writers to grotesque was first of all caused by their desire to express rejection of the world dehumanization in which the person turned into a toy, a thing.

Key words: game, story, motive, romanticism, semantic oppositions, A. Chayanov, J. Weiss, S. Krzhizhanovskiy.



УДК 821.163.2

О. Ю. Сайковська,

аспірантка Інституту літератури
імені Тараса Шевченка НАН України,
вул. М. Грушевського, 4, м. Київ, 01001, Україна,
тел.: (380)44-278-52-81,
bgfantastika@gmail.com

„ДЕСЯТИЙ ПРАВЕДНИК” ЛЮБОМИРА НІКОЛОВА – НАУКОВА ФАНТАСТИКА НА МЕЖІ ХХ–ХХІ СТ.

Стаття присвячена аналізу науково-фантастичного твору „Десятий праведник” сучасного болгарського письменника Любомира Ніколова. Проаналізовані основні риси постмодерністського письма, втілені у романі, зокрема на рівні жанрових характеристик, концепції героя, поетики твору. Визначені особливості антиутопічної романтичної наукової фантастики.

Ключові слова: сучасна наукова фантастика, дифузія жанрів, інтертекстуальність, монтаж, бойовик.

Болгарська наукова фантастика набуває нового розвитку з поширенням постмодернізму. Вона суттєво відрізняється від відповідної літературної традиції другої половини ХХ ст., що проявляється на рівні структури твору, концепції героя, змін у художньому тексті та формальних характеристик. Любомір Ніколов один із перших болгарських фантастів зміг створити нову романтичну наукову фантастику. Болгарська дослідниця Л. Стоянова зауважує, що письменник ще у 80-тих роках „закладає основи романтичної авантюристичної наукової фантастики. Він знає ціну жанру як розважального засобу, як уявного способу прикрасити біду та нецікаву буденність. Автор