

Статья опубликована в: Науковий вісник Миколаївського державного університету імені В.О. Сухомлинського. – 2013. – Вип. 4.11 (90). – Серія «Філологічні науки. – С.153 – 158.

УДК 821.161:1:801.73

В.Б. МУСИЙ

ПОСТМОДЕРНИСТСКИЙ ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ТЕКСТ КАК ГЕРМЕНЕВТИЧЕСКАЯ ИГРА С ЧИТАТЕЛЕМ

Стаття присвячена аналізу рішення проблеми розуміння в літературі постмодернізму. «Цитадель» Дж. Іган та «Ніччю на спині, обличчям доверху» Х. Кортасара розглянуто як герменевтичну гру, в якій розуміння авторської моделі уможливорюється шляхом проходження читача по ряду кругів різноманітних інтерпретацій однієї й той же події.

Ключові слова: *постмодернізм, герменевтика, гра, інтерпретація, авторська модель, Дженніфер Іган, Хуліо Кортасар*

Игра, о которой мы собираемся вести речь, как правило, исследователями постмодернизма обозначается в качестве одного из наиболее важных его структурных приемов. Но чаще всего – в контексте деструктивной направленности этого явления в современном искусстве, когда подчеркивается отсутствие в играх постмодернистов любых правил, разрушение ими посредством игры иерархии ценностей и т.д. Отсюда – вопрос о ее назначении. Игра необходима для того, чтобы вывести читателя за пределы реальности, освободить его от нее, развлечь и таким образом помочь отстраниться? Или же ее смысл в остранении, в освобождении от клише и возвращении к дорефлексивному переживанию? Чем вызвана постмодернистская ситуация «неограниченного числа значений произведения»? [4, 96]. От ответа на вопрос о направленности постмодернистской игры зависит решение проблемы: возможно ли применительно к этому искусству вести речь о наличии какого бы то ни было смысла или тем более о его постижении, если в нем выражается идея субъективности, относительности любой модели мира, а тем самым – и

любого понимания? Наша цель – опираясь на несколько произведений современных писателей, решить обозначенную проблему. В одном из них, в «Цитадели» Дженнифер Иган, как нам представляется, этим вопросом задается и сам герой, когда объясняет свое желание восстановить средневековый замок, в котором когда-то обитали люди, у которых «работало воображение», внутренняя жизнь которых «была богаче, разнообразнее» [3, 75]. Его ответ заключается в противопоставлении отстранения и остранения. Ховард заявляет, что ни в коем случае не хочет повторения парка развлечений. «Моя миссия – говорит он, - вернуть людям хоть часть той жизни. Чтобы они, пусть в качестве туристов, пусть как угодно, но могли попасть в мир собственного воображения. Только, пожалуйста, не говори мне «как в Диснейленде», потому что Диснейленд – это совершенно не то, что мне нужно. Полная противоположность» [3, 76 - 77]. В предлагаемой статье мы собираемся вести речь об эстетической природе игры, заключающейся в выведении читателя за пределы социальных, интеллектуальных и т.д. установок и, активизации его творческих потенциалов на основе предоставления ему абсолютной свободы. В таком значении употребляет термин «игра» И.С. Скоропанова, когда пишет, что это «процесс, в котором человек открывает возможность преодоления своей одномерности. А также и элементарности окружающих предметов, простоты и «линейности» взаимодействий с ними» [12, 26]. В связи с тем, что в качестве одной из разновидностей игровой деятельности предстает познание, рядом оказываются такие понятия, как «герменевтика» и «игра»: толкование смысла и путь его осуществления. Главное значение при подобном пути познания приобретает конструктивный уровень интерпретации. Он, по словам Р.В. Мниха, «отражает созидание нового смысла, независящего ни от воли автора, ни от его творческого замысла, но единственно от жизни произведения в культуре и культурного сознания отдельно взятого реципиента, читающего «здесь и сейчас» текст». В отличие о конструктивного уровня интерпретации, реконструктивный «неограничен («неисчерпаем») как неограничен смысловой потенциал самого художественного произведения» [9]. Постмодернизм с

присущей ему опорой на игровые стратегии активизирует представление о процессе перехода от непонимания к пониманию через предпонимание как об индивидуально-неповторимой и самоценной деятельности, высвобождающей творческий потенциал каждого отдельного «я».

Игровые стратегии в постмодернистских произведениях различны. Некоторые авторы дают установку на вариативность процесса чтения. Такой была позиция сербского писателя Милорада Павича. Поясняя суть своей техники нелинейного письма, он сравнил литературу как нереверсивный вид искусства, с реверсивными, то есть позволяющими реципиенту менять по собственному желанию угол зрения. «Я, - писал М. Павич, - пытаюсь изменить способ чтения романа за счет увеличения роли и ответственности читателя в процессе создания произведения. Я предоставил ему право решать, какими будут завязка и развязка романа, определять, откуда начинается и где кончается чтение, доверил читателю даже судьбы главных героев. Но для того, чтобы изменился способ чтения, я должен был изменить и способ написания романа» [11, 36]. Безусловно, это не означает, что подобная установка на интерактивный характер связи «автор – читатель» принимается всеми писателями. Показателен следующий фрагмент из романа Джулиана Барнса «Попугай Флобера», где, как нам представляется, она иронически обыгрывается. «В конце концов, - заявляет повествователь у Дж. Барнса, - если автору хочется по-настоящему показать разброс возможностей, предлагаемых жизнью, ему лучше проделать следующее: в конце каждой такой книги вкладывать в специальный кармашек несколько запечатанных конвертов разного цвета. На каждом отчетливым почерком написать: Традиционный счастливый конец; Традиционный несчастливый конец; Наполовину счастливый и наполовину несчастливый традиционный конец; «Бог из машины (Deus ex Machina)»; Произвольный модернистский конец; Конец конца мира; Конец, захватывающий дух; Конец, дарящий мечту; Глупый конец; Сюрреалистический конец и т.д. Таким образом, вы выбираете один (любой) конверт, а все остальные уничтожаете. Вот что я называю читательским выбором конца книги» [2, 65]. Но даже при

подобном ироническом отношении к возможности двух или нескольких концовок игра, заключающаяся в организации соучастия читателя в романном действе, не исключается. «Игра, - пишет о литературе постмодернизма М.Н. Липовецкий, - предстает особого рода антимиметической стратегией, связывающей автора, текст и читателя» [7, 17]. Подобная игровая стратегия направлена не столько на открытие читателю нового в литературных героях или событиях, но, что, возможно, еще более важно, на возможность для него разобраться в самом себе. В ситуации, когда читатель вместе с героями вынужден признать отсутствие какой-либо реальности, кроме той, что моделируется воображением человека, то есть реальности его идей, ограничиться симулякрами, как заместителями отсутствующей реальности, смириться с виртуальностью и множественностью миров, в которых пребывает человек, претерпевая многочисленные метаболы, он познает собственное «я». Именно так определил основную задачу современного искусства один из авторов «Мифогенной любви каст» С. Ануфриев. «Социальная ценность этого отхода от мира в виртуальную реальность очевидна, - пишет он в одной из статей, – человек обучается практическим навыкам, адекватным реакциям и эффективным действиям.<...> развитие за пределы личности ведет к расширению ареала обитаемых миров, что крайне важно. Ведь эпоха великих географических открытий давно позади и внешний мир нанесен на карты. Сейчас началась эпоха великих психографических открытий и на карты наносятся Миры Иные, в которые ведет нас самопознание» [1, 13]. Отсюда – та специфическая для постмодернистского искусства особенность, на которую указывает Г.Л. Нефагина: «...на место причинно-следственных отношений, декларирующих первичность материи, приходит модель такой реальности, в которой первично сознание» [10, 63]. Это, в свою очередь, выдвигает на центральное место проблему интерпретации как результата взаимодействия между человеком и миром. Другими словами, ситуация с постмодернизмом – одна из тех, которые придают герменевтической проблематике особенную остроту. «Я», отмечает ученый из Польши М. Марковский, воздействует на

воспринимаемый этим «я» текст с помощью собственных идей-интерпретаций, а текст, в свою очередь, воздействует на «я». При этом истинным для нас является не то, что есть в тексте, а то, что не вызывает диссонанса между состоянием нашего интеллектуального опыта и привходящим извне [8, 497]. Во взаимодействии опыта, представлений и понимания читателя, литературных героев и автора, каждый из которых является независимым субъектом сознания, и лежит основа герменевтической игры, которую предлагают постмодернисты.

В романе американской писательницы и журналистки Дженнифер Иган ключевым словом в этой игре оказывается «дверь» как знак порога между свободой и неволей, жизнью и смертью, человеком и его внутренним «я». Как и большинство постмодернистов, автор «Цитадели» играет жанровыми моделями. Одна из составляющих этого коллажа – готический роман. Произведение открывает описание полуразрушенного замка «при тусклом свете луны». Именно в пределах отделенного от остального мира средневекового замка сосредоточено действие в большинстве произведений, относящихся к этому жанру. В «готическую» эпоху он служил оборонительным сооружением или же хорошо укрепленной загородной резиденцией князя. С этим пространством связана большая часть событий и в «Цитадели» Дж. Иган, что обозначено и в названии романа. Кульминацией же становится странствие героев по лабиринтам подземелья. Это еще одна из наиболее распространенных в готическом романе составляющих пространства. Известно, что лабиринт является путем в «нижний» мир, и выбраться из него может лишь посвященный. То есть путь по лабиринту – это путь по пространству смерти, а возвращение из него – итог успешного прохождения переходного ритуала, инициации. Персонажи «Цитадели», продвигаясь по подземелью, попадают в ловушку, устроенную баронессой, не желающей пускать чужаков на территорию родового замка. Затем их взору открывается камера пыток со множеством вещей, от одного вида которых «по коже пробегали мурашки». А через несколько шагов они оказываются возле ямы со скелетами, которые

«лежали на полу, сидели, привалившись к стене, с некоторых свисали истлевшие ключья – остатки одежд. Застывшие в позах, в которых их застигла смерть, они тянули руки и клонили желтые черепа к решеткам, словно все еще надеясь, что кто-то придет и выпустит их» [3, 301 - 302]. Вторая составляющая этого жанрового коллажа – криминальный роман о человеке, отбывающем срок за убийство и чуть не погибшем от удара ножом другого заключенного. «Цитадель» - это и психологический роман, в котором многое может быть истолковано как шизофренический бред одного из персонажей, Дэнни. Иногда он с трудом отдает себе отчет, где находится. То он видит себя около бассейна, в центре которого внезапно образовывается дыра, «похожая на раскрытую пасть или на разверстую черную могилу», то убеждается в том, что это всего лишь сон. «Сон меня затянул, - догадывается Дэнни, - и теперь я смотрю всю эту жуть, она выглядит как настоящая, но ее нет в реальности, это у меня в голове» [3, 238]. От мысли, что приглашение в замок – игра, затеянная жаждущим мести Ховардом, он переходит к попытке убедить себя в том, что его страхи сродни компьютерному червю, разрушающему программу: «Он нарочно все это подстроил, чтобы у меня помутился рассудок. Дерьмо, бред собачий. Если ты свихнулся, никто в этом не виноват. Никто, кроме тебя. Это все он, с самого начала он. Может, и мое падение из окна – его рук дело. Ты порешь чушь и прекрасно это понимаешь. Я попался, мой мозг поврежден, и уже начался затяжной сон. Это червь. Студенты с ним заодно. Червь...» [3, 242]. Но в каждом из этих разнородных дискурсов ключевую роль играет мотив двери. В истории двух братьев, Дэнни и Ховарда (Хоуи) – это заколоченный вход в пещеру, где в результате злой шутки кузенов три дня был заключен Хоуи. Тогда, в юности Дэнни так и не освободил брата. Он спас его позже, когда Ховард купил замок и отправился со всей своей командой, с женой и детьми исследовать его подземелья, возможно, надеясь таким образом победить пережитый когда-то страх. В результате Дэнни освобождается от вины, которую все годы испытывал перед братом, а, кроме того, совершает переход из второго номера (влекомый) в первый (влекущий за собой). Он

выбивает одну из мраморных плит возле бассейна, открывая идущим за ним «дверь» к свободе. Таким образом, дверь в данном случае – это и материальный объект на границе между свободой (жизнью) и ловушкой (пещера, подземелье), и психологический (между малодушием и смелостью). Открыть ее Дэнни удастся в результате того, что он, наконец, возвращается к самому себе, подчиняясь лишь внутренним импульсам, интуиции. В истории Реймонда Майкла Доббса мотив двери тоже приобретает символический характер. Совершая побег из тюрьмы, он открывает путь к свободе. Но еще раньше он нашел и отворил дверь виртуальную – к скрытым возможностям воображения. Ту, о которой сказала, «постучав себя пальцем по лбу» Холли: «Я здесь для того, чтобы показать вам дверь, которую каждый из вас сможет открыть сам, <...>. И дверь эта ведет туда, куда вы хотите попасть» [3, 33]. Как и его сокамерник Дэвис, для которого «набитая мусором коробка» превратилась в радиоприемник, Рей сначала в воображении выходит за пределы тюрьмы, сочиняя роман, а потом и физически. Есть дверь и в истории Холли, Потеряв из-за наркотиков, которые долгое время употребляла, сына, пережив разлад в семье, она увлекается надеждой, что, преподавая заключенным словесность, чему-то научится и сама. Прочитав роман, сочиненный одним из них, она понимает, где ее выход к самой себе, к ее собственной свободе. Поэтому нам думается, что «Цитадель» - это, в первую очередь, книга о пути человека к себе.

Понимание, как правило, движется по кругу, его многочисленным уровням, поскольку, как замечает Л.Ю. Фуксон, «сама символическая художественная реальность имеет структуру взаимной репрезентативности целого и части» [13]. Отсюда – обращение к одной из наиболее знаковых для герменевтики категорий – герменевтическому кругу. Александр Левитинов выделяет двенадцать уровней распознавания текста, его языка, структуры, смысла и т.д. «Взыскательный вопрос, - замечает он, – может возникнуть по поводу любого уровня понимания – о жанре, содержании, смысле и так далее; и мы, мобилизованные собственным недоумением, начинаем новое движение по герменевтическому кругу Шляйермахера, зачарованные и обескураженные

бесконечностью понимания, благодарные за эти блуждания Водящему нас» [6]. Читатель «Цитадели» открывает этот путь, переходя от одного уровня игры, направленной на понимание авторского замысла к новому, от истории о братьях – к истории о пишущем о них в тюрьме роман Рея, а параллельно и к истории о занимающейся с ним словесностью Холли, которая, в свою очередь, оказывается женщиной, являвшейся в фантазиях Анне из романа Рея. При этом утрачивается возможность точно определить, кто же является тем демиургом, который расставляет персонажей по их местам и задает им поступки и характеристики. То есть налицо еще одна игровая стратегия постмодернизма. «С помощью такого приема, - пишет М.Н. Липовецкий, - наряду со многими другими, иронически подрывается сама принципиальная возможность некой конечной, мыслимой, стабильной рамы, упорядочивающей и объемлющей непрерывный процесс игрового развенчания / увенчания» [7, 21- 22]. И здесь стоит назвать еще одну игровую стратегию постмодернистов, непосредственно вытекающую из этой невозможности точно определить место самого организатора той игры, в которую вовлечены читатели. Мы имеем в виду зеркальность, изоморфность миров, к которым принадлежат персонажи, приобретающие в каждом из них новые роли. В ряде случаев, чтобы усилить неопределенность того, кому принадлежит сознание, проецирующее образы и ситуации, писатели опираются на мифопоэтические парадигмы. К примеру, на одну из ведущих констант образа пространства в мифе – его дискретность. Как в рассказе Хулио Кортасара «Ночью на спине, лицом вверх».

Вначале в нем передано восприятие мира человеком, принадлежащим современной цивилизации. Для него обычными атрибутами действительности являются мотоцикл, театральный бинокль, аппараты из кожи и металла, фильмы, неоновые огни витрин и т.д. Затем читатель оказывается внутри картины мировосприятия мотека, который старается спастись от охотящихся на него ацтеков и для которого сакральный смысл имеют «спасительный амулет», «молитва о маисе», «назначенные богами для войны» сроки, команды жрецов. Переход героя в оценке происходящего с ним с позиций человека

цивилизованного мира на позиции туземца на первых порах не вызывает удивления, поскольку сообщается, что он попал в аварию и, находясь после операции в больнице, засыпает, возвращается из состояния сна и снова засыпает. Однако в дальнейшем читателю приходится допустить, что один и тот же человек одновременно причастен происходящему в разных пространственных локусах, и так же, как водитель мотоцикла, видит себя мотekom, так и мотек обнаруживает себя в окружении нелепых для него объектов чужого мира, где «он мчался по диковинным дорогам удивительного города, навстречу ему попадались зеленые и красные огни, не дававшие ни пламени, ни дыма, и огромное металлическое насекомое жужжало под ним» [5, 172]. Совпадает и то, что в решающий момент оба оказываются во власти подходящего к ним человека с ножом в руках. Для одного это врач («подошел человек в белом – улыбаясь и держа в руке что-то блестящее»), для другого – исполнитель ритуала («открыв глаза, он увидел окровавленную фигуру жреца, готового приступить к жертвоприношению: жрец двигался к нему с каменным ножом в руке») [7, 164; 172]. В результате сон, в который погружаются эти двойники, или, точнее, герой и в одном, и в другом пространствах, следует истолковать не только как физиологическое состояние, но, в первую очередь, как обусловленное представлением о циклическом характере времени возвращение к исходной точке, в которой сливаются начало и конец, жизнь и смерть, эпоха первотворения и современность.

Подводя итоги, отметим, что, давая установку на бесконечное множество и многообразие психических реальностей, писатели-постмодернисты превращают диалог с читателем в игру. Но эта игра (если, конечно, идет речь о настоящей, серьезной литературе) всегда имеет глубокий смысл, поскольку вовлекает читателя в решение проблем возможностей и путей понимания, наличия истины за пределами отдельного «я», а также связи между «означающим» и «означаемым». Как правило, открывается возможность множественности интерпретаций, что обусловлено неповторимостью каждого отдельного реципиента художественного текста. Однако в любом случае

каждая новая интерпретация (каждый новый круг постижения смысла текста) делает все более возможным приближение читателя к тому смыслу, который заложен автором.

ЛИТЕРАТУРА

1. Ануфриев С. Тысяча и один пармен / С. Ануфриев // Пли!: Журнал контр-искусства. – Одесса. – 1999. - № 7. – С. 11 – 14.
2. Барнс Дж. Попугай Флобера / Джулиан Барнс; пер. с англ. Т. Шинкарь. – М.: АСТ, Ермак, 2003. – 256 с.
3. Иган Д. Цитадель: [роман] / Дженнифер Иган; пер. с англ. Н. Калошиной. – М.: Астрель: CRPUS, 2011. – 384 с.
4. Ильин И. Игровой принцип / Илья Ильин // Ильин И. Постмодернизм. Словарь терминов. – М.: ИНИОН РАН (отдел литературоведения) – INTRADA, 2001. – С. 94 – 96.
5. Кортасар Х. Конец игры: [рассказы; пер. с исп.] / Хулио Кортасар. – М.: АСТ: Астрель, 2010. – 190 с.
6. Левитов А. Герменевтический круг: [электронный ресурс] / Александр Левитов // Режим доступа: www.port-folio.org/part272.htm
7. Липовецкий М.Н. Русский постмодернизм. (Очерки исторической поэтики): [монография] / М.Н. Липовецкий. – Екатеринбург: изд-во Уральского гос. пед. ун-та, 1997. – 317 с.
8. Марковський М.П. Антропологія, гуманізм, інтерпретація / М.П. Марковський // Теорія літератури в Польщі: Антологія текстів. Друга половина ХХ – початок ХХІ ст. / упоряд. Богуслава Бакули; за заг. ред. Володимира Моренця; перекл. з польськ. Сергія Яковенка. – К.: Видавничий дім «Києво-Могилянська академія», 2008. – С. 491 – 503.
9. Мних Р.В. Об интерпретации художественного произведения: [электронный ресурс] / Р.В. Мних // Режим доступа: <http://holos.org.ru/2009/mnix-vs-domashenko/>
10. Нефагина Г.Л. Принципы взаимодействия художественных систем и стилей в русской прозе конца ХХ века / Г.Л. Нефагина // Взаимодействие

литератур в мировом литературном процес се. Проблемы теоретической и исторической поэтики: Материалы межвузовской научной конференции: В 2 частях. – Ч. I / под ред. Т.Е. Автухович. – Гродно: ГрГУ, 2001. – С.62 – 70.

11. Павич М. Роман как держава: [роман] / Милорад Павич; пер. с сербского Л. Савельева. – М.: Издательский Дом «Зебра Е», 2004. – 253 с.

12. Скоропанова И.С. Русская постмодернистская литература: учебное пособие / И.С. Скоропанова; 3-е изд. – М.: Флинта; Наука, 2001. – 608 с.

13. Фуксон Л.Ю. Герменевтические параметры чтения художественного произведения: [электронный ресурс] / Л.Ю. Фуксон //Толкования DOC. Режим доступа: www.twirpx.com/file/819340/

В.Б. МУСИЙ

ПОСТМОДЕРНИСТСКИЙ ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ТЕКСТ КАК ГЕРМЕНЕВТИЧЕСКАЯ ИГРА С ЧИТАТЕЛЕМ

Статья посвящена анализу решения проблемы понимания в литературе постмодернизма. «Цитадель» Дж. Иган, «Ночью на спине, лицом кверху» Х. Кортасара рассмотрены как герменевтическая игра, в которой понимание авторской модели достигается путем прохождения читателя по ряду кругов различных интерпретаций одного и того же события.

***Ключевые слова:** постмодернизм, герменевтика, игра, интерпретация, авторская модель, Дженифер Иган, Хулио Кортасар*

V.B. MUSIY

POSTMODERNIST ARTISTIC TEXT AS A HERMENEUTIC GAME WITH A READER

The article is devoted to the analysis of solving the problem of understanding in literature of postmodernism. “The Keep” by Jennifer Egan, “At Night on the Back by a Face up to the Sky“ by J. Cortazar are considered as hermeneutic game in which understanding of author’s model is achieved by a number of circles of different interpretations of one and the same event.

Key words: postmodernism, hermeneutics, game, interpretation, author's model, Jennifer Egan, Julio Cortazar