

Тауснева Александра Сергеевна

ФЕНОМЕН ИГРЫ В ПОСТМОДЕРНИЗМЕ (НА ПРИМЕРЕ РОМАНОВ Т. МАККАРТИ)

В статье предпринята попытка определения последствий игровой экспансии в постмодернистском дискурсе. Дается краткий экскурс в историю проблемы, освещающий концепции игры И. Канта, Ф. Шиллера и Х.-Г. Гадамера. Рассматриваются основные признаки постмодернистского мироощущения, связанные с актуальными в современном литературоведении понятиями: "смерть автора", "травматический синдром", "метатекст" - в их соотносительности с феноменом игры. Основным объектом исследования служит роман малоизвестного в отечественном литературоведении современного английского писателя Тома Маккарти "Когда я был настоящим" (в оригинале "Remainder"), что определяет научную новизну данного исследования. Делается вывод о тотальности игрового принципа, пронизывающего все уровни романов Маккарти.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/2/2017/10-1/14.html

Источник

Филологические науки. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2017. № 10(76): в 3-х ч. Ч. 1. С. 55-57. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/2.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/2/2017/10-1/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: phil@gramota.net

УДК 821.111

В статье предпринята попытка определения последствий игровой экспансии в постмодернистском дискурсе. Дается краткий экскурс в историю проблемы, освещающий концепции игры И. Канта, Ф. Шиллера и Х.-Г. Гадамера. Рассматриваются основные признаки постмодернистского мироощущения, связанные с актуальными в современном литературоведении понятиями: «смерть автора», «травматический синдром», «метатекст» – в их соотносительности с феноменом игры. Основным объектом исследования служит роман малоизвестного в отечественном литературоведении современного английского писателя Тома Маккарти «Когда я был настоящим» (в оригинале “Remainder”), что определяет научную новизну данного исследования. Делается вывод о тотальности игрового принципа, пронизывающего все уровни романов Маккарти.

Ключевые слова и фразы: игра; постмодернизм; «смерть автора»; повторение; травма; лабиринт; ризома; симулякр; деконструктивизм; Т. Маккарти; метатекст.

Тауснева Александра Сергеевна

*Балтийский федеральный университет имени И. Канта, г. Калининград
alexandratausneva@gmail.com*

ФЕНОМЕН ИГРЫ В ПОСТМОДЕРНИЗМЕ (НА ПРИМЕРЕ РОМАНОВ Т. МАККАРТИ)

Актуальность изучения игровой проблематики современного дискурса не вызывает сомнения в свете особой установки постмодернистской эстетики на отказ от универсального метаязыка, деструкцию мимесиса, эклектичность творческого мышления, снятие жестких оппозиций, децентрализацию. На фоне концепций децентрированного субъекта, стоящего в основе постмодернистской картины мира, остро встает проблема все большей «играизации» современной культуры, которая напрямую связана с процессом угасания памяти. Согласно Фрейду, человек «вообще ничего не вспоминает из забытого и вытесненного, – он это проигрывает» [17, с. 209].

Тотальность игры, пронизывающей все уровни постмодернистского дискурса, свидетельствует о сломе культурного сознания. Остро встает вопрос о возможных «границах» игровой трансгрессии, о релятивизации оппозиции игра / реальность. Открытая вариабельная структура, нелинейность и «неопределенность», рождающаяся из-за множественности трактовок, становятся ключевыми принципами постмодернистского текста.

Стоит отметить, что экстраполяция игрового принципа на художественное сознание, наблюдаемое в постмодернизме, имеет корни, уходящие в культурно-философский дискурс предшествующих столетий.

На игровой характер творческого мышления указывал И. Кант, провозглашая поэзию искусством вести «занимательную игру воображения, согласующуюся с законами рассудка» [5, с. 346]. Однако в «Критике способности суждения» философ предупреждал об опасности, которая заключается в слепом доверии принципу игры. Ф. Шиллер, находящийся под влиянием Канта, тем не менее уже развивает понятие игры до «особого рода эстетической активности, в которой человек свободен как от физического, так и от морального принуждения, и становится творцом эстетической видимости» [6]. Отчасти поэтому романтизм, подготовленный Кантом, уже находился во власти беспмятной игры, и романтики чувствовали, как ими играет «непосыжимое», превращая в «бессознательное орудие, в бессознательную принадлежность высшей силы» [12, с. 96].

Неудивительно, что уже в XX веке Х.-Г. Гадамер говорит о «примате игры в отношении сознания играющего» [2, с. 150]. Художник в постмодернизме чувствует, что уже не обладает той свободой «связывать и сочетать» [12, с. 96], которую ощущали романтики, и находится в рабстве игры, которая «играется сама» [2, с. 149], вовлекая его и вызывая в нем «спонтанное стремление к повторению» [Там же, с. 150].

Феномен игры в постмодернизме имеет непосредственное отношение к тезису Р. Барта о «смерти автора», потерявшего способность управлять и контролировать текст, побежденного то ли Письмом, то ли Игрой, которая «приняла форму книги, мимикрировала под нее» [11]. Вынужденный в таком случае мириться со своим сиротством текст в постмодернизме зачастую становится рефлексией на самого себя, т.е. поводом к тексту зачастую становится сам текст.

В творчестве Т. Маккарти это выражается в тяготении к метапрозе, к игре с нарративными уровнями. Именно поэтому последний роман автора «Атласный остров» – образец жанра «романа о романе». Имплицитно мастерскую автора и тайные механизмы порождения текста демонстрирует и роман автора «Когда я был настоящим». Элиминации персонажа как повествовательной инстанции в романах Маккарти не происходит, однако главные герои упомянутых выше романов автора безымянны. Героя романа «Атласный остров» зовут Ю (U). Следует заметить, что чтение буквы U совпадает с местоимением “you” – «ты», что является особенно интригующим в своей соотносительности с постструктуралистской идеей о «рождении» читателя, чье пространство вторгается в мир литературного текста. Обращения от второго лица напрямую не случаются, но у читателя срабатывает иллюзия вовлеченности, как, например, при чтении известного романа И. Кальвино.

Следует признать, что девальвация авторского «Я», наблюдаемая в постмодернизме, низвержение фигуры автора до сугубо комбинаторного принципа приводит к ситуации бесконтрольного бытования самоорганизующегося текста. Автор же, в свою очередь, становится куклой-марионеткой, исполняющей «роль мертвого в игре письма» [18, с. 12]: «Теперь больше нет играющего (или автора), остается только играемое» [2, с. 158]. По замечанию Г. К. Косикова, автору следует «уподобиться той “камере отзвуков”, где гудят, сталкиваются

и переплетаются самые разные голоса, доносящиеся извне, но где трудно расслышать звучание лишь одного голоса – голоса человека, добровольно превратившего себя в эту камеру» [7, с. 25].

Подобным образом герой романа «Когда я был настоящим» испытывает на себе этот «гул языка» (Р. Барт). Слова долетают до него в расчлененном виде, оторванными от контекста, с пропастью между означаемым и означающим и соединяются в его сознании с другими лексическими единицами: «Домысел, – сказал я, – созерцание небес. Деньги, кровь и легкие. Перевозки. Любые расстояния. Свет» [9, с. 335]. Нечто аналогичное в деконструктивизме объясняется феноменом «следа», когда знак не может функционировать, если не содержит в себе отсылку к другому знаку.

В связи с выявлением игрового характера современной культуры необходимо рассмотреть важнейший механизм любой игры, а именно – стремление к повторению. Феномен повторения в современном искусстве имеет неоднозначную оценку. Наиболее полно он был освещен в работах Ж. Делеза, Ж.-Ф. Лиотара, У. Эко, Р. Барта. Именно повтор становится идейно-смысловой доминантой постмодернистской эстетики, которую можно формально определить как стремление к бесконечной вариации, когда, как утверждает У. Эко, серия возможных вариаций потенциально бесконечна. Ж. Бодрийяр, говоря о новой симулятивной реальности, видит в повторе неизбежный конец искусства. Согласно М. Бланшо, травмирован уже и сам автор, который в вечном «плеске возвращения» обречен на «смерть, повтор и крах» [1, с. 249]. Подобные мысли можно встретить у Ж. Деррида, который подметил слепой характер постмодернистского произведения, представляющего из себя «танец пера»: «смерть уже на заре, поскольку все началось с повторения» [3, с. 474].

По мысли Гадамера, «игра – это совершение движения как такового» [2, с. 149], не имеющее цели, обновляющееся в бесконечных повторениях. При этом, как отмечает, например, З. Фрейд, «каждое новое воспроизведение стремится как будто бы закрепить желанное овладение» [15, с. 67]. В этом видится некая демониическая навязчивость, о которой писал Фрейд при анализе травматического невроза. Фиксация на моменте травмы заставляет травмированное сознание вновь и вновь возвращаться к пережитому впечатлению. В романе «Когда я был настоящим» травма героя послужила рычагом к развитию сюжета. Именно поэтому адекватная интерпретация текста невозможна без учета «травматического субстрата текста» [13, с. 197]. Данный роман достаточно подробно рассмотрен нами в аспекте теории травмы [14], поэтому остановимся лишь на некоторых ключевых моментах.

Безымянный герой Маккарти, вынужденный после пережитой травмы «воссоздавать себя», пускаясь в поиски «доказательства прежнего существования своего психологического Я» [16, с. 346], испытывает дежавю, созерцая пролом в стене. Именно это воспоминание становится началом колоссальной игры, призванной восполнить пробел в сознании героя: «заткнуть брешь – воронку, – пробитую аварией» [9, с. 3]. Согласно Фрейду, именно феномен дежавю срабатывает тогда, когда «мы пытаемся воспринять что-то как принадлежащее нам, нашему “Я”» [16, с. 346]. Главный герой романа Маккарти, поведение которого во многом основывается на делезовском принципе «разорванного шизоидного сознания», лишь «измышляет события быть реальным» [8, с. 35].

Герой предпринимает ряд реконструкций определенных мест и ситуаций в надежде уловить момент «подлинности» жизни: «примкнуть к некоей подлинности» [9, с. 294]. При этом процесс настолько затягивает его, что реконструкция становится сакральным магическим ритуалом: «В таком случае он, возможно, воспринимает эти действия как своего рода вуду? Магию? Шаманское действо?» [Там же, с. 269]. Закрепляясь в вихре бесконечных повторений, игра становится не просто необходимым культом, но и способом существования героя: «Просто мне хотелось повторять ее снова и снова. Сотни раз» [Там же, с. 183]. Втягиваясь в игру, он начинает понимать, что не в силах остановить ее: «Что прекратить? Прекратить реконструкцию было невозможно» [Там же, с. 333]. Трагедией оборачивается попытка героя вывести реконструкцию банка в реальное пространство, тем самым вытеснить закрытый локус «реконструкция» («зона реконструкции» [Там же, с. 321]) в действительность: «исходный момент, точка, где реконструкция сливается с событием» [Там же, с. 300]. Игра становится тотальной, ее правила проецируются на окружающий мир.

Таким образом, в романе Т. Маккарти представлена традиционная для постмодернизма игровая стратегия с ее образными и мультилингвистическими аллюзиями: «С приходом постмодернизма наступает эпоха, когда в отношениях между искусством и смыслом исчезает какая-либо однозначность: теперь это отношение чисто игровое» [4, с. 188]. В романе Маккарти «Когда я был настоящим» игра прослеживается на всех уровнях текста: сюжетно-композиционном, идейно-смысловом; на игровую доминанту указывают также нарративные стратегии и девальвация аксиологических категорий.

Подытоживая вышесказанное, следует отметить, что постмодернизм играет не только со стилями, жанрами, но и с культурой, традициями, формируя некий вневременной диалог. «Вместе с тем полемическая напряженность этого диалога создает своего рода иронический двойной код, усиливающий игровое начало постмодернизма в искусстве» [10, с. 159]. Онтологический статус, придаваемый игре, приводит в постмодернизме к тесной связи между игрой и творческим процессом. Последний мыслится как принципиально бесконечный, бесцельный, поэтому игра превращается в самоцель. В свою очередь, реальность замещается гиперреальностью, способом постижения которой является «в-игрывание» [19, с. 37].

Список источников

1. Бланшо М. Пространство литературы / пер. с фр. В. П. Большакова. М.: Логос, 2002. 283 с.
2. Гадамер Х.-Г. Истина и метод: основы философской герменевтики / пер. с нем.; общ. ред. и вступ. ст. Б. Н. Бессонова. М.: Прогресс, 1988. 704 с.
3. Деррида Ж. О грамматологии / пер. и вступ. ст. Н. Автономовой. М.: Ad Marginem, 2000. 511 с.

4. Ильин И. П. Постмодернизм от истоков до конца столетия: эволюция научного мифа. М.: Интрада, 1998. 256 с.
5. Кант И. Критика эстетической способности суждения // Кант И. Сочинения: в 6-ти т. / общ. ред. В. Ф. Асмуса, А. В. Гулыги, Т. И. Ойзермана. М.: Мысль, 1966. Т. 5. С. 201-379.
6. Королькова А. А. Игра как форма эстетического воспитания личности (на основе текстов Канта и Шиллера) [Электронный ресурс]. URL: http://centre.einai.ru/wp-content/uploads/2015/09/2012_11_16_Korolkova.pdf (дата обращения: 30.07.2017).
7. Косиков Г. К. «Человек бунтующий» и «человек чувствительный» (М. М. Бахтин и Р. Барт) // Лики времени: сб. ст. М.: Юстицинформ; Филологический факультет МГУ им. М. В. Ломоносова, 2009. С. 8-25.
8. Лэнг Р. Д. Расколотое «Я». СПб.: Белый Кролик, 1995. 352 с.
9. Маккарти Т. Когда я был настоящим / пер. с англ. А. Асланян. М.: Ад Маргинем Пресс, 2011. 352 с.
10. Маньковская Н. Б. Эстетика постмодернизма. СПб.: Алетея, 2000. 347 с.
11. Махов А. Е. Черед бросать кости. Бог, Николай Маркевич, Лев Толстой, Стефан Малларме, Пьетро Чероне, Яннис Ксенакис, Пьер Булез, Джексон Поллок и др. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.intrada-books.ru/mahov/kosti.html> (дата обращения: 28.07.2017).
12. Новалис. Фрагменты // Литературные манифесты западноевропейских романтиков / под ред. А. С. Дмитриева. М.: Изд-во Моск. ун-та, 1980. С. 94-107.
13. Разуvalова А. И. Роман В. П. Астафьева «Прокляты и убиты» как текст-травма // Вестник Красноярского государственного педагогического университета им. В. П. Астафьева. 2013. № 2 (24). С. 195-199.
14. Тауснева А. С. Роман Т. Маккарти «Когда я был настоящим» в аспекте теории травмы // Символ науки. Уфа, 2015. № 6. С. 207-210.
15. Фрейд З. По ту сторону принципа удовольствия. М.: Фолио, 2010. 288 с.
16. Фрейд З. Расстройство памяти на Акрополе (письмо Ромену Роллану) // Фрейд З. Художник и фантазирование: сб. работ. М.: Республика, 1995. С. 343-347.
17. Фрейд З. Предварительные замечания издателей // Фрейд З. Собрание сочинений: в 10-ти т. М.: Фирма СТД, 2008. Т. 11 (дополнительный). С. 206-215.
18. Фуко М. Воля к истине: по ту сторону знания, власти и сексуальности. Работы разных лет / пер. с фр. М.: Касталь, 1996. 448 с.
19. Хэйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2015. 416 с.

PHENOMENON OF GAME IN POSTMODERNISM (BY THE EXAMPLE OF TOM MCCARTHY'S NOVELS)

Tausneva Aleksandra Sergeevna
Immanuel Kant Baltic Federal University, Kaliningrad
alexandratausneva@gmail.com

In the article the attempt to identify the consequences of game expansion in the post-modernist discourse is made. The short excursus to the history of the problem, which covers the conceptions of the game by I. Kant, F. Schiller and H.-G. Gadamer, is given. The author considers the main signs of the post-modernistic attitude connected with the relevant in the modern literary criticism notions "author's death", "traumatic syndrome", "meta-text" in their correlation with the phenomenon of the game. The main object of the study is the novel "Remainder" of the modern English writer Tom McCarthy, who has been little studied in the Russian literary criticism, which determines scientific novelty of this research. The conclusion about totality of the game principle that permeates all levels of McCarthy's novels is drawn.

Key words and phrases: game; post-modernism; "author's death"; repetition; trauma; labyrinth; rhizome; simulacrum; deconstructivism; T. McCarthy; meta-text.

УДК 809(07)

Рассматриваются источники «Легенд о Христе» С. Лагерлёф. Цель статьи – определить природу заимствований, типичных для цикла, и способ интерпретации материала в цикле. Тексты, послужившие источниками для отдельных легенд, – Новый Завет, апокрифические Евангелия, фольклорные апокрифы. Несмотря на разнообразие источников, материал обрабатывается в едином ключе в плане организации сюжета и системы персонажей, что позволяет Лагерлёф оформить тексты в жанре литературной легенды.

Ключевые слова и фразы: С. Лагерлёф; литературная легенда; прозаический цикл; литературность; заимствование.

Тулякова Наталья Александровна, к. филол. н., доцент

Никитина Наталья Александровна, к. филол. н.

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», г. Санкт-Петербург
n_tuliakova@mail.ru; gromovanat@list.ru

АВТОРСКАЯ ИНТЕРПРЕТАЦИЯ ИЗВЕСТНЫХ СЮЖЕТОВ В «ЛЕГЕНДАХ О ХРИСТЕ» С. ЛАГЕРЛЁФ

Творчество Сельмы Лагерлёф, лауреата Нобелевской премии по литературе и члена Шведской академии наук, одного из «двух главных национальных авторитетов Швеции» (наряду с Августом Стриндбергом) [3, с. 448], широко известно во всем мире, прежде всего, по ее книгам, предназначенным для детской