

ПРИНЦИПЫ ЛУДИЗМА ОТ БАРОККО ДО ПОСТМОДЕРНИЗМА

Principles of Luddizm from Baroque to Postmodernism

*Ишанова Асима Калимовна,
ishanova87@mail.ru*

Евразийский национальный университет им. Л. Гумилева (Астана, Казахстан)

Asima K. Ishanova
ishanova87@mail.ru

L. N. Gumilyov Eurasian National University (Astana, Kazakhstan)

ISSN: 1698-322X ISSN INTERNET: 2340-8146

Fecha de recepción: 31.03.2019

Fecha de evaluación: 22.12.2019

Cuadernos de Rusística Española n° 15 (2019), 161 - 173

РЕЗЮМЕ

В статье выявляются основные принципы лудизма в художественных направлениях, их видоизменение от барокко до постмодернизма. Обосновывается, что принципы и приемы игры сформировались в систему поэтики в литературе барочно-маньеристичной, субъективное начало активно развивалось в литературе романтизма, в реализме преобладают скрытые формы игры, сочетающиеся с прямым мимесисом. В литературе модернизма и постмодернизма появляются новые типы игры, в которых необычно сочетаются принципы и приемы поэтики, трансформируются архаичные и классические формы. Меняются функции, проявляется тенденция к скрытому мимесису и антимиметичности. Выделяются две основные тенденции постклассической игры: утрата смысла, игра с классикой, шизоанализ, некрофилия, обращение к пастишу, симулякру, а также обогащение оттенков, усиление многозначности смысла, углубление интеллектуальной игры.

Ключевые слова: игра, постмодерн, антимиметичность, шизоанализ, алеа, агон

ABSTRACT

The article identifies the basic principles of luddizm in major literary trends and their modification from baroque to post-modernism. It is proved that the principles and techniques of the game developed into the system of poetics in Baroque-Mannerist literature; the subjective origin was dynamically developing in the literature of romanticism; realism was dominated by latent forms of the game, combined with direct mimesis. In the literature of modernism and postmodernism there emerged new types of the game which unusually combined principles and techniques of poetics and archaic and classical forms transformed themselves. Functions change and there emerge a tendency to latent mimesis and anti-mimeticity. There are two main trends in post-classical game: the loss of meaning, the game with the classics, schizoanalysis, necrophilia, an appeal to the pastiche, simulacrum, and the enrichment of shades, increasing ambiguity of meaning, deepening of intellectual game.

Keywords: game, postmodern, antimimesism, schizoanalysis, alea, agon

ВВЕДЕНИЕ

Чаще всего игру в литературе и искусстве связывают с постмодернизмом. Однако игра возникла раньше культуры, как заметил Й. Хейзинга (Хейзинга, 1997),

и потому у нас есть основания утверждать, что игра занимала важное место и в других литературно-художественных направлениях. Способствуя развитию искусства, игра по-разному обнаруживает себя в художественных направлениях. Раньше всех игра проявляется в качестве основополагающей доминанты поэтики в барокко и маньеризме, тому ярким свидетельством является творчество У. Шекспира. Оге Хансен Лёве рассматривает игру, начиная с романтизма (Лёве 1996: 6). На наш взгляд, гораздо раньше, в эпоху маньеризма и барокко, игра становится основополагающей парадигмой целостной поэтики, проявляясь в загадочности, тайне характера персонажа, придавая произведению неизъяснимую притягательность, особенную эстетическую высоту, неоднозначность. В западной литературе игровая поэтика в более явной форме стала интенсивно развиваться в литературе барокко и маньеризма. Именно тогда в живописи и в литературе возник необычно интенсивный интерес к темам зеркальных иллюзий и лабиринтных блужданий человека.

В литературоведении до сих пор остается полемичной проблема границ и эстетического своеобразия барокко, классицизма и маньеризма. Российские ученые пришли к выводу о единстве историко-литературного периода, исключив принцип доминирования одного из трех стилей. Проявились тенденции рассматривать эти три стиля либо как взаимозаменяемые, тождественные явления, либо как смену одного стиля другим. Н.Т. Пахсарьян считает, что маньеризм – часть литературного процесса Ренессанса, века гуманизма, а барокко уже принадлежит Новому времени, XVII веку, эпохе противоречий (Пахсарьян, 2001: 46).

МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ

Исходя из отмеченных особенностей маньеризма и барокко (Пахсарьян 2001: 46), можно сделать вывод о том, что игра была присуща этим стилям и проявлялась сразу в нескольких основных принципах направлений. Разница проявляется в характере, смысловой наполненности и функциях игры. Хотя сходства здесь гораздо больше, нежели в игре реализма и романтизма по причине сложного единства и взаимопереплетенности всех трех направлений и театральности, которая была присуща еще и классицизму. Игра в барокко проявляет антиномично-кризисную, напряженную странность, а в маньеризме – амбивалентную изощренную гармонию напряжений. Самый яркий пример ренессансно-маньеристичной игры – произведения У. Шекспира «Гамлет» и «Король Лир». Многие исследователи называют в качестве примера «чистого» маньеризма «Автопортрет в выпуклом зеркале» Л. Пармиджано (Пахсарьян 2001: 48). Выделим основные черты игры в маньеризме и барокко.

Принципы игры в маньеризме и барокко

Маньеризм (Ренессанс)	Барокко (XVII век)
Амбивалентность	Антиномичность
Переутонченность	Эстетическая «неотделанность»
Прекрасно-безобразное	Высота и совершенство
«Гармонизация напряжений»	Рационализм кризиса сомнения
Дуализм	Контрастность
Равновесие	Дисгармония, диссонансы
«Змеевидный, пестрый лабиринт»	«Геометрический, головокружительный лабиринт»
Синтез	Эмблематика антиномичной игры
Эмблематика амбивалентного подобия	Странное в индивидуальном
Индивидуальность	Бунт против классицизма
Переплетение с классицизмом	Театральность
Театральность	

По А.Р. Усмановой, в барокко «форма стремится к неопределенности результата в игре сплошного и пустого, светлого и темного, в использовании сложного криволинейного плана, ломаных поверхностей, композиционных и оптических эффектов, проводя идею расширяющегося пространства». У. Эко выделил в барокко сознательное нарушение канонов и мир «во флюидном состоянии» (Усманова 2000: 24).

Итоги развития маньеризма и барокко неоднозначны. В западно-европейской литературе появился барочный роман, значительно повлиявший, по признанию литературоведов, на все разновидности романного жанра вплоть до нового романа XX века. Маньеризм и барокко сближает еще и то, что они отличаются от романтизма большей странностью, алогичностью в синтезе с наметившимся интересом к глубинной личности. Одна из ключевых сцен «Гамлета» – диалог двух могильщиков (акт V, сцена I), названа Л. Выготским клоунадой. В основе ее – несколько новых для этой пьесы разновидностей игры: игра слов, игровые расшифровки событий уже свершившихся (могильщики о смерти Офелии, о сумасшествии Гамлета), загадка («кто прочнее строит, чем каменщик, судостроитель и плотник?), превращение («гниль без челюсти... – вот замечательное превращение»), предсказание, когда могильщик предсказывает смерть принца («путаница живая...») игра двусмысленностей (слов, жестов, поведения). В этой сцене еще раз как бы проигрываются все события пьесы и получают еще одно истолкование – с точки зрения народа, а также могильщиков, профессия которых позволяет им по-особенному относиться к смерти и жизни. Здесь наблюдается сложная двойственность: сталкивается прозаически-обыденное мнение с напряженно-драматическим прозрением Гамлета, что углубляет философский смысл произведения, тесно связанный со шлейфом игровой загадочности, парадоксальности – с идеей загадки человека. Постмодернизм в известной мере отказался от идеи сложности, загадочности человека, больше обнажая абсурдную пустоту, невозможность какой-либо идентификации, отсутствие четких ориентиров и идеалов личности и существования. Тем самым игра в «Гамлете» У. Шекспира не теряет, а еще больше приобретает сегодня, в эру гулкой постмодернистской пустоты, «исчезающего текста, человека», свою содержательную и эстетическую значимость.

РЕЗУЛЬТАТЫ И ОБСУЖДЕНИЕ

Барокко сегодня часто сравнивают с постмодернизмом. Современное общество Кармен Видаль, Омар Калабрезе называют «необарочным», с его фантомностью, многополярностью, фрагментацией [Ильин 1998: 178]. В работе М. Липовецкого выделены в качестве их общих черт незавершенность, доминирование зрелищности, интерес к мотивам времени и смерти. Различаются они многим, но прежде всего тем, что в барокко на первом плане эстетический объект, а в постмодернизме – «многоголосие эстетических субъектов» (Липовецкий 1997: 29), следует уточнить – «исчезающих» субъектов.

Сентименталисты также сделали ставку на игру чувств и чувствами играли с помощью излюбленных масок «покинутых возлюбленных», «бесчувственных злодеев», хотя в целом в этом направлении игра мало выражена. Исключением является лишь роман Л. Стерна. В 9-томной истории всемирной литературы Лоренс Стерн назван центральной фигурой английского сентиментализма, в самой Англии сентименталисты относились к нему недружелюбно. Им не нравились шутки, эксцентричная клоунада, вольная игра провинциального пастора. Роман Л. Стерна «Жизнь и мнения Тристама Шенди, эсквайра» сегодня чрезвычайно популярен, известны исследования о нем В. Шкловского, А. Уотта. Лоренс Стерн использует разнообразнейшие игровые приемы: он играет с читателем, подбрасывая ему головоломки, всевозможные ловушки. Автор ломает схему романа жизнеописания, нравоописания, дразнит, намекает, пародирует. Помимо этого Стерн использует необычные даже для современности визуальные «фокусы»: одни страницы раскрашены то черной, то пестрой краской, другие абсолютно чисты, мысль у него обрывается на полуслове, графически изображаются жесты персонажей.

Игра позволяет автору не только показать в лукаво-ироничной манере семейство Шенди и всей округи. В центре – проблема творчества, возможность соотнесения воспоминаний, сиюминутного сознания и связного изложения всего в тексте. Стерновская игра – не простое шутовство, автор стремится таким образом подчеркнуть «тайны и загадки» человеческой души, взаимосвязь мысли и действия, противоречивость взаимоотношений людей. Игра Стерна строилась на парадоксе, эксцентричности и иронии. В литературоведении не ставилась проблема соответствия его стиля сентиментализму. Роман Стерна значительно расширяет пределы сентиментализма, однако нельзя полностью выводить автора за рамки этого направления, как и замыкать в пределах одного направления.

Признаки лудизма Оге Хансен Лёве обнаруживает «между романтизмом и постмодернизмом» (Лёве 1996: 8). Романтизм увлекся игрой, которая позволяла достичь желанной свободы в мечте и творчестве. Один из главных принципов романтизма был связан с противопоставлением мечты и реальности. Это было выстраивание мира воображения, в котором была вожделенная свобода, что изначально сулило беспроигрышную игру, которой романтики отдавались самозабвенно. Но реализм сурово осудил эту игру в свободу за иллюзорность. С его точки зрения, подобный разрыв мечты и реальности не помогал разрешить проблемы действительности.

В романтизме более ярко выражен субъективный план индивидуальной судьбы. Здесь углубляются противоречия между внешним и внутренним, жизнью

и судьбой, человеческим и сверхчеловечным. Это отличает произведения Байрона, Пушкина, Лермонтова, Гете, Руссо, творчество которых признано пограничным между романтизмом и реализмом. Игра рока, демонического тревожила гордый дух Байрона, воплотившись в антиномичном байроническом герое.

Гете видел в картине мира вечное становление, противоречия, порождающие игру. Ему близка была шекспировская идея театра жизни (Пахсарьян 2001: 128), а это также вызывает к жизни амбивалентную игру чувства и разума.

Барочная игра отличается от романтической большей замысловатостью и пышностью формы, витиеватостью стиля. Основное отличие романтиков от реалистов в том, что у романтиков не было ярко выраженной общественно-социальной конкретики содержания, кардинально противоположным было их отношение к сверхреальному. Реализм же разрабатывал темы игры и в социальном плане. Ф. Достоевский в своих романах лейтмотивом проводит мысль о губительности игры с идеями («Бесы»). Если соотнести романтизм с реализмом с точки зрения доминантных признаков, то получится следующая картина:

Принципы, определяющие игру в романтизме и реализме

Романтизм	Реализм
Противопоставление мечты и реальности	Принцип реальности
Индивидуализм	Социальная проблематика
Идеализм	Коллективизм
Рефлексирующее, раздвоенное «я»	Монолитное «мы»
Идея свободы	Идея справедливости, истины
Субъективизм	Объективизм
Акцент на вымысле	Правдоподобие

Следует выделить игровые принципы изображения и повествования, которые совместимы с реализмом: зеркальность, амбивалентная двойственность, рефлексирующее «я». Более выражен в романтизме интерес к игре трансцендентного, метафизического.

М. Бахтин вскользь отметил разную природу образов игры в «Маскараде» М. Лермонтова и в «Игроке» Ф.М. Достоевского. Попробуем развить эту мысль ученого. Исходные позиции авторов различны. Если в драме М. Лермонтова подспудно ощущается древняя основа осуждения карточной игры на деньги за связь с дьявольским наваждением, то в романе Ф. Достоевского перед нами иной тип игрока. Известно, что писатель пережил аналогичные состояния – страдания азартного игрока, скрываясь от кредиторов во время своей первой заграничной поездки. Главный герой – игрок, для которого деньги не представляют основной ценности жизни. Выиграв 200 тысяч франков, под воздействием особого наплыва эмоций и чувств к Полине, он без особого сожаления быстро тратит их после того, как она отказывается взять деньги. Ф. Достоевский был далек от мысли идеализировать своего героя, однако мы видим, что игрок, осознающий себя как «пропавшего» человека, не оравлен жадной стяжательства, расчета. Понятия чести, достоинства для Алексея Ивановича и Полины важнее денег, но и это не приносит

им обоим покоя и счастья из-за чрезмерной гордости Полины и неопределенности, незавершенности воззрений Алексея. Знание трех языков, честность и благородство Алексея, выброшенного за границу, его презрение к деньгам – ничто не может ему дать ощущение полноты жизни. В игре проявляется его способность к риску, страсть, азарт, однако это еще одна форма имитации жизни. В целом азартная игра изображена в романе как величайший обман и иллюзия.

Литература романтизма особенно близка к мистической ауре предсказаний. Презирующий слабость Печорин, возможно, избегает женитьбы, опасаясь давнего предсказания старухи о «смерти его от злой жены» или не желает терять своей свободы. Причина его гибели в Персии остается неизвестной, сбылось ли предсказание, можно только гадать. Автор оставляет читателя на распутье догадок. Смелый Печорин не торопится проститься с жизнью, но часто играет со смертью. Его преследует осознание, что для многих он – «топор» судьбы. Таким «топором» он оказался для Вулича.

Вулич из «Фаталиста», казалось бы, избежал предсказанной Печориным близкой смерти. Выиграв пари на выстрел у Печорина, он проигрывает пари на предсказание. Через полчаса его зарубил пьяный казак. Максим Максимыч одновременно допускает как вмешательство нечистого, так и предопределенность судьбы Вулича [Лермонтов 1988: 589]. В «Фаталисте» представлена сложная цепь взаимосвязей фатума и воли вне зависимости от веры человека.

Предсказание разворачивается в «Фаталисте» как сложная игра человеческих эмоций, страстей и не зависящих от человека предопределенностей судьбы. В любой игре есть предел и черта чередований, Вулич выиграл одно пари, которое можно рассматривать как греховный, подсознательный порыв-поиск смерти. Ведь в пари Вулича нет осмысленной жертвенности: он играет со смертью, это не только опасно, но и грешно. В поступке Печорина больше мотиваций и смысла. Он обезвредил убийцу Вулича и спас многих людей.

Однако «возможна модель мира, в которой случайность будет иметь не негативный, а амбивалентный характер: являясь источником зла, она также – путь к его преодолению» (Лотман 1975). Внезапное богатство, игра случая воспринимаются героем как возможность чуда и спасения. Но чудо выигрыша не становится спасением для человека ни в «Пиковой даме» А. Пушкина, ни в «Игроке» Ф. Достоевского.

Для реализма самый распространенный тип игры – прагма-игра, агон и алеа. Если в «Игроке» Ф. Достоевского, в «Пиковой даме» А. Пушкина, «Маскараде» М. Лермонтова присутствует алеа в классическом варианте, то в повести Л. Толстого «Отец Сергей» есть разновидность алеа, не столь часто встречающаяся. Пари, которое заключила героиня, ее игра-соблазн, когда она считает, что ей удастся без труда развеять миф о святости отшельника-монаха, становится кульминацией повествования и подлинным испытанием для героя.

Принципы игры в модернизме и постмодернизме

Модернизм	Постмодернизм
Деиерархичность	Деиерархичность
Конфликтность	Мнимость конфликта
Сакральность	Иллюзионизм
Эстетичность игры	Антиэстетичность игры
Мифологизация	Демифологизация
Порядок	Энтропия
Игра как свобода автора-демиурга	Автор – двойник, объект игры
Элитарность языка	Смешение языков
Реальность постижима	Реальность-игра языков
Интерес к бессознательному	Эпистемологическая неуверенность
Разложение «я»	Деструкция «я»
Нет сокрытия «сделанности»	Подчеркнутая «сделанность»
Многовариативность	Плюрализм
Идеальность	Эстетизм
Тотальный семиозис	Скриптор, читатель – объект игры
Реальный смысл каждого знака	Тотальный симулякр
	Обыгрывание пестрых комбинаций игр

Не беря на себя задачу глобального сравнения этих двух направлений, попытаемся обозначить сходство и различие в отношении к игре. До сих пор спорными остаются вопросы взаимосвязей модернизма и постмодернизма. Их общие черты – мифологический тип миромоделирования, интертекстуальность, мир как текст, оперирование традициями различных форм культуры, различными всеобщностями, игровая основа поэтики, ориентация на новизну, связь с философией. Конкретные проявления общности позволяют выявить различия. М. Липовецкий отмечает, что в модернизме присутствует традиция мифологизирующей игры, а в постмодернизме – демифологизация, возвышение посредством игры искусства, эстетическое жизнестроительство (Липовецкий 1997). В постмодернизме же игра граничит с пародией, иронией, с релятивизацией самих законов игры.

Важное отличие постмодернизма от модернизма можно увидеть в роли и позиции автора. В модернизме авторское субъективное мировосприятие подчеркнуто декларируются. С постмодернизмом связана знаменитая теория «смерти автора», первичности текста, а не его творца. Соответственно это меняет характер и интертекстуальности, и полилогичности, и диалогичности в постмодернизме. Здесь они соотносятся не столько со стилем, сколько с концепциями смыслообразования (какофония, полилог миров).

Модернизм отличает идея плюрализма, антитрадиционализма, поиск не классической идеи «предустановленной, а «сотворенной» гармонии, преодоление идеи богоподобия человека, поэтика «открытого» произведения, когда активизируется восприятие читателя.

Игру в постмодернизме характеризует смешение различных стилей и традиций. Это делает игру еще более пестрой, сложной, в ней уже трудно найти доминанту и определенность. Здесь на первом плане не авторское мировосприятие, а текст. Используются необычные способы авторского присутствия, позволившие говорить о

«смерти автора», о мире «как тексте». Пересечение различного письма, лишённого своей абсолютной и твердой значимости, игра автора – все это определяет усиливающуюся роль игры в постмодернистском тексте.

Справедливо мнение М. Липовецкого о том, что игра имеет более определяющее значение для постмодернистской поэтики, нежели интертекстуальность, которая переводит внетекстовую реальность в текст, но «принципы построения образной структуры», влияющие на семантику и на характер интертекстуальности, определяются категорией игры [Липовецкий 1997: 18].

Р. Барт выделял антимиметическую связь автора, читателя и текста в постмодернистской игре. Отрицание правил, стереотипов, канонов, неустойчивость, антииерархичность, антиструктурность – принципы постмодернистской игры (Барт 1994: 19). М.Н. Липовецкий (Липовецкий 1997) считает, что эти принципы характерны и для авангардистской игры, отличие здесь лишь в симуляции конфликтности (конфликт значим для авангардистской литературы) в постмодернизме.

Реализм старался избегать сомнений и неопределенности, которых в избытке в постмодернизме. Игра в постмодернизме – одна из основополагающих парадигм структуры. Сегодня современные философы деконструируют принцип реализма. Жан-Франсуа Лиотар связывает возникновение постмодернизма с недоверием к старому знанию, к форме пространственных метарассказов. Знание рассматривается им в качестве языковой игры – феномена, открытого Витгенштейном, который считал, что прежнее понимание реальности сегодня невозможно. Поэтому становится актуальной задача порождения новых реальностей, непредставимых в форме объектов. Именно непредставимое лучшее средство против желания стиснуть реальность. Это тезис деконструктивного постмодернизма (Ильин 1996).

В постмодернизме так же, как и в романтизме, игра заняла одну из центральных позиций. Это произошло потому, что игра вполне согласуется с каждой из парадигм постмодернизма, способствуя децентричности, плюрализму, диалогичности, интертекстуальности, гибридизации, являясь в то же время основным принципом и категорией постмодернизма.

Существуют различные подходы и определения постмодернизма. Одной из наиболее объективных причин глобального вторжения постмодернизма в современное сознание может быть противоречивость и хаотичность современного бытия. Постмодернизм соотносится с дискретностью, фрагментарностью, синтезом раздробляемой и вновь кратковременно синтезируемой реальности.

М. Липовецкий выстраивает концепцию русского постмодернизма, выдвигая в качестве основополагающей идею «диалога с хаосом как новую художественную стратегию», используя это понятие как «метафору» одной из наиболее универсальных моделей построения художественного образа мира, восходящей к самым ранним формам художественного сознания. Если в модернизме хаос преобразался в сложный мирообраз, то в постмодернизме воплощается художественная попытка преодоления фундаментальной для культуры антитезы хаоса и космоса, поиск компромисса между ними (Липовецкий 1997: 40). В литературоведении уже в конце 80-х годов соотношение бессознательного и хаоса были определяющей парадигмой исследования творчества С. Беккета, Дж. Джойса, Ф. Кафки и других модернистов. В зависимости от сочетания тех или иных компонентов постмодернистской

системы могут видоизменяться и возникать различные ее разновидности. Можно предположить, что тип «разрушающего» постмодернизма возникает, когда менее всего автор стремится к постижению гармонии хаоса и космоса.

В романе О. Памука «Черная книга» обнаруживается целая система игровой поэтики, как скрытые формы игры образов, смыслов, зеркальности, двойничества, так и пространственные прямые рассуждения об игре жизни, человека. Своеобразно интерпретируется и игра-лабиринт, как в образе Стамбула с его внешним и подземным обликом, так и способах организации текстовых ходов повествования с блуждающим в поисках брата и жены героем. Особое значение получает философия лица и его тайны. Переплетаются странным образом судьбы казненного Паши бея и парикмахера, обвиненного в убийстве Джелиля. В романе использован прием лабиринтной игры, читатель постоянно вместе с Галипом оказывается в кружащих коридорах повторяющихся, но в несколько ином свете, образов, предметов и их смыслов.

В постмодернизме доминирует космический хаос с распадом привычного мира (Хассан). Кристин Брук-Роуз (Brooke-Rose 1986: 194) в статье «Растворение характера в романе» отмечает психологическую и социальную деструкцию персонажа, «крах традиционного характера» в современном романе, связывая это с пятью причинами: эпистемологическим кризисом, упадком жанра романа, массмедийностью искусства. Ирония, пародия теперь способствуют вторичности образов, схематическому, нарочитому калькированию персонажей.

Отрицание причинно-следственных связей, децентрированность, фрагментарность, антимиметичность, ирреализм, наблюдаемые во многих текстах современной мировой литературы, связаны с постмодернистской игрой. К примеру, сюжетная интрига в романе Э. Каррер «Усы» разворачивается таким образом, что вначале герой теряет доверие к жене, друзьям, затем к самому себе. Подозревая вокруг себя заговор, он постепенно теряет ощущение реальности мира. Приемы игры в постмодерне ярче проявляют усложнение процессов самоидентификации человека, утрату ценностных ориентиров,

Однако следует учитывать многообразие типов и форм игры, характерное уже для древнейших культур. В постмодернизме многие типы игры претерпевают различные изменения. Игра формами самоопровержения, парадоксальностями присуща постмодернизму «грязного», «посторгийного», «шизо-мазохистского» типов. Спорным остается вопрос о присутствии темы созидания в постмодернизме.

Игра в модернизме также была различной. Нельзя ставить в один ряд игровые приемы, формы в русском и французском символизме, в абсурдистских драмах С. Беккета и Э. Ионеско с игрой в творчестве М. Пруста, Дж. Джойса, А. Ахматовой, В. Брюсова. Объем работы не позволяет рассмотреть особенности игры в каждом из модернистских направлений. Игра в модернизме позволила прикоснуться к пределам бессознательного, к сложнейшим граням взаимодействия мира и сознания. В постмодернизме игра развивается различно. Можно выделить целый ряд авторов, которые успешно используют игровые приемы для глубинного изображения современного мира и человека (У. Эко, М. Кундера, О. Памук). Но есть писатели, использующие крайние формы игры со смертью, смыслом, антикаллизмом, шизоанализ с его выдвиганием «невинности безумия», «фантазмов машин желания»

и отрицанием рациональности социально-исторического процесса (В. Сорокин, Ю.Кисина, Б. Ширянов, Ирвин Уэлш, Алекс Гарлэнд, Ховард Маркс).

Ученые по-разному выстраивают схему соотношения направлений в зависимости от характера игры. Так, М. Липовецкий (Липовецкий 1997) сближает Ренессанс, рококо, барокко, романтизм с постмодернизмом из-за общности к эстетизму, иллюзионизму. Модернизм же основан на серьезном, идеальном содержании, на сакральной основе игры, к которым Й. Хейзинга относит Рим, средневековье, классицизм.

И. Скоропанова (Скоропанова 2001) ставит постмодернизм в один ряд с реализмом, противопоставляя его модернизму. Исследовательница дает схему чередования аполлоновского и дийонисийского в различные эпохи. Архаика, эллинизм, готика, барокко, романтизм, модернизм отнесены ею к дийонисийскому началу. Греческая, греко-римская классика, искусство «темных веков», Возрождение, классицизм, реализм, постмодернизм – к аполлоновскому. И. Скоропанова подробно все не аргументирует, но можно понять, что рационализм, упорядоченность связываются ею с постмодернизмом, хотя если сюда приложить известное сравнение модернизма и постмодернизма И. Хассана, то, скорее, их следует поменять местами. Все-таки больше оснований полагать, что характер и функции игровых форм сближают модернизм и постмодернизм, хотя дийонисийства гораздо больше в постмодернизме, аполлоновской гармонии – в модернизме. Но опять-таки, смотря о каком модернистском произведении идет речь. Трудно говорить о гармонии аполлоновского начала в произведениях С. Беккета и Э. Ионеско.

Итак, барокко и маньеризм вглядывались в мир через различные зеркала – вогнутые и прямые, будучи убеждены, что так можно проникнуть в глубины мира и человека. В романтизме усилилась роль игровых приемов, позволяющих исследовать сложные взаимосвязи мира и человека. Используются все чаще в качестве основных принципы поэтики игры – амбивалентность, антиномичность, зеркальность, которые в модернизме и постмодернизме приобрели доминирующее значение, стали более рельефными, пополнились другими игровыми приемами, связанными с модернистским и постмодернистским мироощущением в более выраженной сверхгротесковой форме с элементами шизоанализа.

Реализм отдавал предпочтение тем типам игровой поэтики, что более всего соответствовали его эстетике. В основном это формы прагма-игры, агон, алеа, сновидения, мимикрия, двойничество. Сложные формы фантастической, мистической, ирреальной игры не позволяют отдельные произведения Ф. Достоевского («Бобок»), Л. Андреева («Жизнь человека», «Стена») относить к реалистическим. Игра-сновидение в реалистической литературе имеет определенные рамки ограничений в отличие от модернизма и постмодернизма. Достаточно четко друг от друга отделяются реальность и сон, последний к тому же не может занимать доминирующего положения в сюжетостроении и концепции. В основном это вспомогательный прием, однако иногда имеющий чрезвычайно важное значение для трактовки произведения в целом: сны Веры Павловны в романе «Что делать?» Н. Чернышевского, сон Анны Карениной, сновидения в прозе Ф. Достоевского.

Реализм и игра – это отдельная тема. Ведь принято считать, что реализм менее всего склонен к игре. Но правильнее будет предполагать собственные формулы игровой поэтики реализма, более опосредованно выраженные. Ведь игра не может

исчезнуть из жизни – она основа бытия, еще по Платону. Игра в реализме также имела большое значение для развития сюжетики, психологизма, появления новых жанров.

Более всего игра органична для модернизма и постмодернизма. Главное отличие игры в этих направлениях то, что игра здесь пронизывает всю систему текста. Игра в модернизме имеет определенный центр, имеет тенденцию к мифологизации, мир гармоничного идеала и света там еще не утрачен для человека. В постмодернистском же тексте игра децентрирована и хаотична, демифологична и граничит с пустотой, подчас подчиняя себе автора.

Исследователи отмечают как открытия в сфере литературной игры, так и «наступающую усталость от постмодернизма», исчерпанность обыгрывания соцреализма (Иванова 1998: 200).

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

- Генезис игры связан с основой бытия, «игра старше культуры». Литературно-архаичные типы игры зафиксированы в мифе.
- Культурологические определения игры, на которые часто ссылаются литературоведы, не во всем соответствуют литературной игре.
- Современная мировая литература и искусство позволяют значительно расширить классическую 4-типную классификацию игры Й. Хейзинга и Роже Кайо, от агон, алеа, илинкс, мимикрии с включением видоизмененных типов архаичных сакральных типов игры (шаманизм) до сложнейших постклассических типов – лабиринта, психоделики, зеркальности, транспутешествий, абсурда и шизоанализа.
- На протяжении эпох сформировалась особая поэтика игры со своей иерархией жанров, сюжетами, типологией героев, особенностями композиции, хронотопа.
- Принципы и приемы игры сформировались в систему поэтики в литературе барочно-маньеристичной, субъективное начало активно развивалось в литературе романтизма, в реализме преобладают скрытые формы игры, сочетающиеся с прямым мимесисом. В литературе модернизма и постмодернизма появляются новые типы игры, в которых необычно сочетаются принципы и приемы поэтики, трансформируются архаичные и классические формы. Меняются функции, проявляется тенденция к скрытому мимесису и антимиметичности. Выделяются две основные тенденции постклассической игры: утрата смысла, игра с классикой, шизоанализ, некрофилия, обращение к пастишу, симулякру, а также в отдельных текстах – обогащение оттенков, усиление многозначности смысла, углубление интеллектуальной игры.

БИБЛИОГРАФИЯ

- БАРТ, Р. (1994): *Избранные работы. Семиотика. Поэтика*. Прогресс. Москва.
- ВРООК-РОСЕ, Chr. (1986) The dissolution of character in the novel. *Reconstructiong individualism: Autonomy, individyaly a. the self in western thought*. Stanford. P. 184–196.

- КАЙО, Р. (1958): Мимикрия и легендарная психоастения. *Новое литературное обозрение*, 1995, № 13. С. 103–119; Caillois, R.: (1958). *Les jeux et les hommes*. Paris.
- ДОСТОЕВСКИЙ, Ф.М. (1989): *Игрок*. Собр. соч.: В 15 т. Т.4. Наука. Ленинград.
- HANSEN-LOVE, Aage. (1996): Искусство как игра. Некоторые признаки лудизма между романтизмом и постмодернизмом. *Литературоведение XXI века*. Метод и результат. Санкт-Петербург. С. 8–23.
- ИЛЬИН, И.П. (1998): *Постмодернизм от истоков до конца столетия: эволюция научного мифа*. Интрада. Москва.
- ИВАНОВА, Н. (1998): Преодолевшие постмодернизм // *Знамя*, № 4. С. 193–204.
- ЛИПОВЕЦКИЙ, М.Н. (1997) *Русский постмодернизм*. Урал. гос. пед. ун-т. Екатеринбург.
- ПАХСАРЬЯН, Н.Т. (2001): XVII век как «эпоха противоречия»: парадоксы литературной целостности // *Зарубежная литература второго тысячелетия*. 1000-2000. Высшая школа. Москва. С. 40–69.
- ЛЕРМОНТОВ М.Ю.(1988). Соч. в 2 т. Т.2. Правда. Москва.
- ЛОТМАН, Ю.М. (1975): Тема карт и карточной игры в русской литературе XIX века. *Труды по знаковым системам*: (Ученые записки Тартуского гос. университета. Вып. 365). С. 120–142.
- СКОРОПАНОВА, И. (2001): *Русская постмодернистская литература*. Флинта. Наука. Москва.
- УСМАНОВА, А.Р. (2000): *Умберто Эко: Парадоксы интерпретации*. Прописи. Москва.
- HASSAN, Ihab. (1987): Making sense: The Trials of postmodern discourse. *New lit. history*. Baltimore, 1987. Vol. 18, № 2. P. 437–459.
- HUIZINGA, Johan. (1997): *Homo Ludens; Статьи по истории культуры*. Прогресс-Традиция. Москва.

BIBLIOGRAPHY

- BART, R. (1994): *Isbrannye raboty. Semiotika. Poetika*. Progress. Moskva.
- BPOOK-ROSE, Chr. (1986) The dissolution of character in the novel. Reconstructiong individualism: Autonomy, individyaly a. the self in western thought. Stanfort, 1986. P. 184-196.
- DOSTOEVSKIY, F.M. (1989) *Igrok // Sobr.sosh. b 15 t. T.4*. Nauka. Leningrad.
- HANSEN-LOVE, Aage. (1996): *Iskusstvo kak igra. Nekotorye prisnaki ludizma meshdy romantizmom i postmodernizmom. Literatyrovedenie XXI veka. Medod i rezyltat*. Sankt-Peterburg. S.8–23.
- HASSAN, Ihab. (1987): Making sense: The Trials of postmodern discourse. *New lit. history*. Baltimore, 1987. Vol. 18, № 2. P. 437–459.
- HUIZINGA, Johan. (1997): *Homo Ludens; Statiy po istorii kultury*. Progress.-Tradiziay. Moskva
- ILYIN, I.P. (1998): *Postmodernism ot istokov do konza stoletiya evolyziya naushnogo mifa*. Indrada. Moskva.

- IVANOVA, N. (1998). Preodolevshie postmodernism. *Znamya*, № 4. С.193–204.
- KAIO, R. (1958) Mimikria i legendarnai psishoasteniya. *Novoe literaturnoe obozreniye*, 1995, № 13. S. 103-119. Caillois, R. (1958): Les jeux et les hommes. Paris.
- LERMONTOV M.Y. (1988). Sosh.v 2 t. T.2. Pravda. Moskva.
- LIPOVEZKIY M.N. (1997). *Russkiy postmodernism*. Ekaterinburg.
- LOTMAN Y. M. (1975). Tema kart v kartoshnoyi igry v rysskoi literature XIX veka // Trudy po znakovym sistemam. (Ysh. zapiski Tart/ gos.univ., vyp. 365). S.120–142.
- PASHSARIAN, N.T. (2001). XVII vek kak «eposha protivoreshia»: paradoksy literaturnoi zelostnosti. *Zarubeshnaya literatyra vtorogo tysayshaletiya*. 1000-2000. Vysshaia skola. Moskva. S. 40–69.
- SKOROPANOVA. I. (2001): *Russkaya postmodernistskaya literature*. Flinta. Nauka.
- USMANOVA, A.P. (2000): *Paradoksy interpretazii*. Propilei. Moskva.