

В.В. Цуркан

**ББК Ш5(2=Р)6–4
УДК 821.161.1**

В. В. Цуркан

кандидат филологических наук, доцент

КОНЦЕПТ «ИГРА» В ТВОРЧЕСТВЕ

А. БИТОВА 1960-70-х гг.

Ключевые слова: Битов, игра, азарт, концепт, интертекст

В интеллектуально насыщенной прозе А. Битова концепт «игра» является одним из доминантных, раскрывающих своеобразие художественной картины мира писателя. Скрыто или явно данный концепт присутствует в битовских текстах на уровне сюжета, поэтики или неуловимой, но всепроникающей атмосферы, как вызов «серьезности» модерного проекта и, в конечном счете, – социальному миропорядку. Концепт «игра» совмещает в себе признаки культурного и художественного концепта. Опираясь на ряд универсальных представлений, А. Битов наполняет его оригинальным авторским содержанием. В поиске путей проникновения в сферу человеческого сознания писатель «имплантирует» игру в ткань почти всех своих произведений в качестве важнейшего средства вовлечения читателя в ход событий.

В традиционном истолковании игра – это «форма свободного самовыявления человека, которая предполагает реальную открытость миру возможного и разворачивается либо в виде состязания, либо в виде представления (исполнения, репрезентации) кому-либо ситуаций, смыслов, состояний, ...действие, протекающее в определенных рамках места, времени и смысла по добровольно принятым правилам и вне сферы материальной пользы и необходимости» [5, 110]. Вслед за Й. Хейзингой, создателем универсальной концепции культуры как свободной и «честной» игры [6], ряд влиятельных направлений современной мысли выдвинули игру в качестве самостоятельной области изучения. Постмодернизм сделал ставку на игры, пародирующие и мистифицирующие не только необходимые устои искусства слова, но и саму профессию писателя.

Повести А. Битова «Колесо» и «Наш человек в Хиве», созданные на рубеже 1960–70-х годов, продемонстрировали то, без чего, по мнению писателя, полноценной «игры головокружения, подражания, состязания» [6, 89] быть не может – «предошущение азарта», вдохновение игрока. Не случайно репортаж о полуфинале чемпионата мира по спидвею в травелоге «Колесо» начинается

признанием: «С мотоцикла вы видите колесо. Остальное вы ощущаете...». [2, 148].

Игра, представленная на всех уровнях битовского повествования, включает в себя целый комплекс взаимоисключающих импульсов. Ведь захватывающее состязание в понимании А. Битова – это не только гонки на мотоциклах по льду. Герой повести обнаруживает себя внутри «колеса» текста. А у читателя возникает вопрос: что есть реальность и почему она имеет именно такую форму? Что значит для человека оказаться в круге или остаться вне его? Концепт «игра» взаимодействует у А. Битова с концептом «круг», который будучи «неотъемлемой частью метафорической геометрии писателя, репрезентирует образ мира в его динамике и статике» [7, 360]. В эксцентричном травелоге А. Битова игра является способом концептуализации мира, «равного самому себе по всей окружности» [2, 203], и символом жизни, «разыгранной в мускулах и секундах» [2, 172–173]. Ведь игра, по мнению писателя, – это не только рациональность и наличие правил, но и пространство свободы, творческого поиска, высшая страсть, доступная лишь немногим. Не случайно в описании центральных персонажей «Колеса» преобладает восторженный, иступленно-экстатический тон: «За ними голубело небо и зеленело поле... Они шли высокие, стройные, бледные, в импортных черных кожаных куртках и черных кожаных ботинках, все в обтяжку; на ногах у них были особые многоэтажные ботинки, сложнее слаломных; с шлемами в руках; с лицами, вымазанными гарью, отгнавшей их роковую бледность; со сбившимися, чистыми из-под шлемов, длинными темными кудрями, – они были все похожи на летчиков, протерпевших аварию за тысячу километров от жилья...» [2, 164].

Вместе с тем, игра – это всего лишь подражание, которому доступна лишь малая, частичная истина. Вслед за Платоном [4], первым в европейской традиции теоретиком игры, А. Битов полагает, что спортивное состязание возносит человека не выше его человеческого удела. Апофеоз суперменства не спасает романтических «баловней мира» от случайностей и «кирпичей с балконов» [2, 194]. Их судьба, подчас лишенная каких бы то ни было рациональных оснований, зависит от игры случая. Эта иллюзорность свободы мотогонщиков вкупе с повторяемостью и серийностью самого соревнования придают концепту «игра» значение тупика, перерастающего в тупик экзистенциальный. Неподлинность и симулятивность мира игры проецируется А. Битовым не только на непосредственных ее участников. Автор подвергает беспощадной иронической деструкции образ «новичка», репортера-рассказчика, который только и делает, что «торчит на трибунах», «лузгает семечки», «кокалывается в раздевалках», ходит по стадиону в «дурацком

тулупе» [2, 193, 169]. Однако именно ему автором доверен рассказ о непостоянном и изменчивом мире игры, названном в повести и «крохотным из миров», и «бездной» [2, 197].

Игре, как абстракции человеческих усилий и достижений, А. Битов противопоставляет «игру ума, игру воображенья» (Г. Иванов). Писатель стремится взорвать упорядоченный мир, обнаружить такое сущностное единство, в котором все обернется всем. Уйти от замкнуто-детерминированной модели состязания, символом которого является круг/стадион/колесо, можно, полагает художник, взглянув на происходящее с высоты птичьего полета, откуда мототрек напоминает «серое гнездо с одним сверкающим яйцом, наверное, птицы Рух» [2, 146]. Образ, отсылающий к сказкам «Тысячи и одной ночи» (Рух в переводе с арабского – «дух»), вместе с мотивом превращения героев в птиц проецируется на судьбу ушедших из жизни «летучих голландцев», легендарного Деда, «мотодуша» которого, «совершив четыре ласковых непостижимых круга, не искрошив льда, покидает трек...» [2, 202]. Итак, игра – это пространство спора земного и небесного, великого и малого, высокого и низменного, это слой бытия, где уравниваются жизнь и смерть. Все эти значения, входящие в образно-символический, метафорический и культурно-исторический слои концепта создают сложный эмоциональный комплекс, определяющий ценностную составляющую исследуемого А. Битовым феномена.

Амбивалентность концепта «игра», представлявшая одну из главных интриг сюжета повести «Колесо», обнаружила себя и в путешествии «Наш человек в Хиве, или Обоснованная ревность» (другое название травелога – «Азарт»). Этот текст писатель не случайно определял как «изнанку» путешествия. А. Битов расширяет семантическое поле концепта, противопоставив игре, организуемой на основе ограниченного числа жестких правил, «игру фатума», не обремененную никакими «гарантиями». В игре, основанной на отношении личного и сверхличного, ставка делается лишь однажды – за ней неминуемо следует выигрыш или проигрыш. «Итальянская лотерея» от Министерства культуры» [2, 305], в которую оказался вовлеченным персонаж «Азарта», хотя и действует ритмично и слаженно, как часы, отрицает свободный выбор личности, а потому представляется автору пагубной страстью, ложным символом.

Опираясь на образы, известные русской литературе, А. Битов блестяще анализирует психологию игрока. Вслед за Ф. Достоевским писатель исследует внутренний мир человека, одержимого страстью к игре. Подобно А. Пушкину ставит вопрос о соотношении в игре сознательного и бессознательного, рационального и иррационального. Не случайно в главу

с характерным названием «Вид сверху» введены слова средневекового мыслителя Авиценны: «Если бы человеку, одаренному лишь различающей способностью, представили умопостигаемые вещи, он отверг бы эти вещи и счел бы их невероятными. Точно так некоторые разумные люди отвергали или считали невероятными вещи, постигаемые благодаря пророческому дару» [1, 323]. В согласии с Авиценной писатель считает невежеством пренебрежение людей к интуиции. Невнимание к «внутреннему голосу» губит его героя, которому, хотя и ясно, во что играет его партнер, «все менее известно, во что играет он сам» [1, 311].

Концепт «игра» в прозе А. Битова соотносится с представлениями о мироощущении художника, о его отношении к творческому процессу. Писатель, в отличие от героя, не только осознает, в какую опасную игру вовлечен каждый его персонаж («Игра шла не на деньги, а на сюжет, на судьбу, на совпадение в реальности – на жизнь и ради чувства жизни» [1, 311]), но и стремится привлечь внимание читателя к собственной роли создателя, Творца новой реальности – текста, позиционировать себя как «автора играющего». Проникая в хитросплетения замысла А. Битова и им расставленных ловушек, читатель становится свидетелем процесса трансформации автора в рассказчика, рассказчика – в персонажей-двойников и, наконец, – в ничтожное «третье лицо». Значение данной метаморфозы проясняет старинный трактат об истечении божества как способе рождения мира. «Смысл всего этого заключается в том, – учит вновь упомянутый в «Азарте» Авиценна, – что бывает такое время, когда нечто находится в состоянии небытия, ибо время и материя предшествуют всему тому, существование чего имеет начало и конец» [1, 272]. Подобно арабским философам, А. Битов воспринимает мир становящейся формы как некий космический принцип. Его безудержно манит зияющая и напряженно ждущая пустота, неизвестность, которая подстегивает азарт игрока. И в то же время ему свойственно чувство слияния с вселенной, любование космосом, в котором проявится настоящая сущность Творца – его абсолютная свобода от всего. Открытым финалом повести-путешествия писатель утверждает, что творчество, как и жизнь, – это игра, отдельные стороны которой примиряют друг друга, формируя единое.

«Отсутствие трансцендентального означаемого, – писал Ж. Деррида, – расширяет поле и игру означивания до бесконечности» [2, 354]. А. Битов воспринимает мир как текст, а действительность – как игру и перекодировку знаков, что вносит дополнительные оттенки

в семантику концепта «игра». К игровой сфере у писателя относится вся мировая культура, поскольку в ней не только преодолевается зависимость человека от природы, но и возникает импульс свободы, не вмещающегося в рамки серьезного и однозначного поведения.

В травелогах А. Битова интертекстуальная игра осуществляется в результате смешения разных повествовательных дискурсов, жанров и стилей. Например, в повести «Колесо» в роли интертекста, оттеняющего историю, начавшуюся холодной ночью, когда двигатель машины героя-рассказчика замерз, становится гомеровская «Одиссея». Мытарства начинающего автолюбителя названы также «романом листов на сто – «Улиссом» своего рода» [1, 143]. Отталкивание от полистилистики Джойса (опора на документальную и публицистическую прозу, научные трактаты, «формы и «язык» других видов искусств (музыки, живописи, кинематографа)), создает в «Колесе» многомерное игровое пространство, подчеркивающее абсурдность происходящего.

Интертекстуальная игра в повести-путешествии «Наш человек в Хиве...» связана с деконструкцией, разрушением канона, неотделимым от пересозидания. Тщательно продумывая организацию текста, используя известные сюжеты, А. Битов наслаивает на них собственный жизненный опыт и решает проблему существования в себе и для других. Эта особенность явлена уже в заглавии произведения, где интертекст проявляет себя как фиксированный набор черт желаемой персональной идентичности и величина, определяющая авторскую субъективность. Формулировка «Наш человек в Хиве...» отсылает к роману Г. Грина «Наш человек в Гаване» («Our Man in Havana», 1958), эпиграфом к которому послужили слова «А грустный человек шутит по-своему» Дж. Герберта, а также к американской кинокомедии «Наш человек Флинт» (1966). Калькирование известных заглавий актуализирует интригу повести, ибо вплоть до финала вопрос о том, кто подразумевается под «нашим человеком», остается открытым. Так превращение литературного творчества в игру стало для А. Битова попыткой по-новому взглянуть на себя со стороны, объективировать себя с целью самопознания и получить дополнительные планы проекций его.

Таким образом, концепт «игра» в прозе А. Битова представлен как многоуровневая художественная универсалия, которая имеет достаточно большое число означающих. Модель игры, избранная писателем в конце 1960–1970-х годов, все более приближаясь к постижению смысловой множественности истины, обнаруживает черты постмодернистского сознания. Стремясь уничтожить преграды, сковывающие поведение человека в реальном мире, приравнять

его ко всему и вывести из равенства самому себе, писатель приблизился к главной цели своего творчества – к осознанию подлинности своего «я», возможности ощутить гармонию и полноту существования как в жизни, так и в тексте.

Литература

1. Бедрикова, М. Л. Концепт «Родная земля» в прозе В. Распутина последней трети XX-XXI вв. как материал для антологии художественных концептов / М. Л. Бедрикова // Проблемы истории, филологии, культуры. – М.; Магнитогорск; Новосибирск, 2014. – № 3 (45). – С.323–325.
2. Битов, А. Книга путешествий по империи/ А. Битов – М.: АСТ Олимп, 2000. – 720с.
3. Деррида, Жак. Письмо и различие / пер. с фран. под ред. В. Лапицкого / Жак Деррида. – СПб.: Академический проект, 2000. – 432 с.
4. Платон. Соч.: в 3 т. / Платон. – М.: Мысль, 1972. – Т. 3. – Ч. 2. – 860 с.
5. Сигов Б. К. Игра / Б. К. Сигов // Современная западная философия: Словарь. – М.: Политиздат, 1991. – С. 110–112.
6. Хейзинга, Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня / Пер. с нидерланд. В. Ошиса / Й. Хейзинга. – М.: ООО «Издательство АСТ», 2004. – 539 с.
7. Цуркан, В. В. Концепт «Круг» в прозе А. Битова (материалы для антологии концептов литературы второй половины XX в.) / В. В. Цуркан // Проблемы истории, филологии, культуры. – М.; Магнитогорск; Новосибирск, 2014. – № 3 (45). – С. 359–361.

THE CONCEPT “GAME” IN BITOV'S WORKS OF 1960-70S.

Tsurcan V. V.

Abstract

The article is devoted to researching “game” as a literary technique and as an element of A. Bitov’s postmodern perception. Individual authorial representation methods of the concepts «game» and «play» and the elements forming both its structure and associative-semantic field are examined in the article.

Key words: Bitov, Game and Play, Concept, Intertext