



смерти, противопоставит живому, «рыжему» или «огненному» цвету «гаснущих глаз». Это видимое содержание цветового бинара – отголосок традиций контрастного, конфликтного поэтического представления. Но помимо этой привычной семантики в образе заключено что-то совершенно неожиданное. «Большинственная стена» в данном тексте выступает по отношению к глазам не только как цветовой фон. Очевидно, что насыщенные теплыми цветами глаза – объект ожидаемо ограниченный в своих объемах – находятся с плоской белой стеной и в другом соотношении, а именно – последняя выступает, прежде всего, как панорамный фон, не цветовой, а пространственный. Противопоставление вполне читаемое: ограниченные в объеме, четко очерченные глаза, наполненные рыжими и огненными цветами, представлены читателю в контрасте с плоской и неограниченной в своих размерах стеной, вытеснившей образ лица. Самое примечательное – цветовое противопоставление реализовано не только в плоскости, но и полноценно задает объемы зрительной картины: глаза находятся на ближнем в визуальном восприятии плане, белая плоскость – в глубине.

В текстах З. Тхагазитова мы находим многочисленные доказательства того, что подобное пространственное понимание роли колоративов в визуальных представлениях для поэта случайным не являлось, а выступало как стабильная составляющая его рефлекторных моделей и способов изображения окружающего мира.

Таким образом, анализ пространственно-колоративных сопоставлений в произведениях Тхагазитова выявляет устойчивую тенденцию к созданию точек акцентированного внимания читателя. Поэт формирует объем в пастельной цветовой гамме и вносит в него своеобразную точку рефлекторной опоры – четко обозначенный и суггестивно активный виртуальный объект в более разреженной среде. Его мышление во многом было обращено именно на акцентно-неравномерное образное представление, что в итоге позволило кабардинской поэзии освоить урбанистические стандарты художественного отражения и, избежав

УДК 82.091

## ЭСТЕТИЧЕСКАЯ КОНЦЕПЦИЯ ИГРЫ КАК ПАРАДИГМА ЛИТЕРАТУРЫ МОДЕРНИЗМА И ПОСТМОДЕРНИЗМА

Л. Ю. Стрельникова

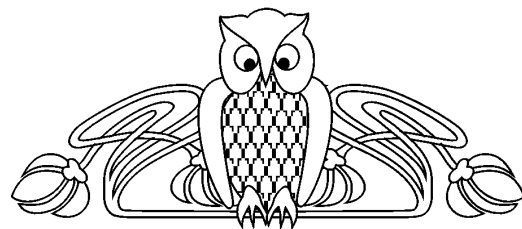
Кубанский государственный университет, Краснодар  
E-mail: lorastrelnikova@yandex.ru

В статье исследуются проблемы игровой поэтики как философско-онтологическая и эстетическая парадигма основных на-

значительных потерь и застоя, интегрироваться в новую информационную эпоху, началом которой стали 80-е гг. прошлого века.

### Примечания

- 1 См.: Барт Р. Миф сегодня // Барт Р. Избранные работы : Семиотика. Поэтика. М., 1994. С. 72–130.
- 2 См.: Невелева С. Вопросы поэтики древнеиндийского эпоса. М., 1979. С. 21.
- 3 См.: Андреев А. Художественный образ и гносеологическая специфика искусства. М., 1981. С. 162.
- 4 См.: Шортанов А. Нартский эпос адыгов // Нарты. Адыгский героический эпос / сост. А. И. Алиева, А. М. Гадагатль, З. П. Кардангушев ; отв. ред. В. М. Гацак. М., 1974. С. 14.
- 5 См.: Веселовский А. Историческая поэтика. М., 1989.
- 6 См.: Белянин В. Психолингвистические аспекты художественного текста. М., 1988, С. 96.
- 7 Сказание о Малечипх // Нарты. Адыгский героический эпос. С. 332–333.
- 8 См.: Лотман Ю. Семиотика культуры // Лотман Ю. Избранные статьи : в 3 т. Т. 1. Таллин, 1992. С. 46.
- 9 См.: Николаенко Н. Функциональная асимметрия мозга и изобразительные способности // Труды по знаковым системам. Т. 16. Текст и культура. Тарту, 1983. (Учен. зап. Тартуск. гос. ун-та, вып. 635).
- 10 Тхагазитов З. Лицо земли. М., 1974. С. 68.
- 11 Тхагазитов З. Рождение песни. М., 1989. С. 93.
- 12 Тхагазитов З. Рыцарь высоких идей. Жизнь и творчество. Нальчик, 2009. С. 166.
- 13 См.: Лотман Ю. Указ. соч. С. 46–48.
- 14 Тхагазитов З. Лицо земли // Тхагазитов З. Лицо земли. С. 9.
- 15 Тхагазитов З. Родной земле // Там же. С. 85.
- 16 Тхагазитов З. Никогда тебя не проклянут // Там же. С. 57.
- 17 См.: Куницын Г. Политика и литература. М., 1973. С. 153.
- 18 Тхагазитов З. Вопрос без ответа // Тхагазитов З. Лицо земли. С. 42.
- 19 Тхагазитов З. Ночные гости // Тхагазитов З. Рождение песни. С. 103.



правлений современной литературы. Анализируются основные критерии игры в теоретических исследованиях и литературном творчестве писателей модернизма и постмодернизма.

**Ключевые слова:** игровая поэтика, модернизм, постмодернизм, симулякр, человек играющий, дегуманизация искусства.



## The Aesthetic Concept of Play as the Paradigm of Modernist and Postmodernist Literature

L. Yu. Strelnikova

The article is dedicated to the issues of the play poetics as philosophical, ontological, and aesthetic paradigm of the main movements of the modern literature. The main criteria of the play are analyzed in the theoretical research and literary works of the modernist and postmodernist writers.

**Key words:** play poetics, modernism, postmodernism, simulacrum, homo ludens, dehumanization of art.

DOI: 10.18500/1817-7115-2015-15-3-104-110

*...Художник наших дней предлагает нам смотреть на искусство как на игру, как, в сущности, на насмешку над самим собой.*

Хосе Ортега-и-Гассет

Концепция игровой культуры от Античности и до настоящего времени является одной из самых распространенных в культурологии и литературоведении и оформлялась как культурно-историческая универсальная категория в разное время в учениях Платона, Аристотеля, И. Канта, Ф. Шиллера, Г. Гессе, Й. Хейзинга, Хосе Ортега-и-Гассета, Е. Финка, Г. Гадамера, Ю. Лотмана и др. Опыт исследования искусства позволяет рассматривать игровую поэтику как важную составную часть карнавално-игровой культуры, фундаментальной для западной эстетики начиная с античных времен. С наступлением эпохи модернизма и постмодернизма отношения искусства и действительности воспринимаются как эстетический феномен на уровне эпатажа, китча и смещаются в чисто игровую плоскость, при этом реальность воспринимается в условно-игровом плане и размывается на уровне художественных принципов и приемов, используя различные формы интертекстуальности, аллюзии-цитаты, пародии, реминисценции, стилизации. Новаторским считается обращение к лингвистическим и общелитературным кодам, что оживляло внутреннюю форму слова и языка в целом и порождало комплекс ассоциаций и семантических связей. При этом отодвигалось на второй план углубленное понимание личности, значение которой сводилось к форме, наполняемой эстетическим содержанием, человек в современной культуре трактуется как «Homo ludens», «под личиной своего имени... разыгрывающий свою жизнь»<sup>1</sup>.

Известно, что в XX в. литературная концепция, в отличие от предыдущих эпох, радикально изменилась тем, что приобрела наиболее авангардные формы по отношению к «вечным» традиционным ценностям и классическому художественному опыту, что пробудило к жизни модернистский релятивизм, согласно установкам которого, не существует абсолютных истин и догматов в искусстве, художник создает свой собственный творческий метод и метастиль,

не зависимый от существующих направлений, имеющий ценность сам по себе. Искусство в западной эстетике продолжает считаться сферой господства бессознательного, парадоксального, иррационального, где здравый смысл воспринимается как помеха творчеству, а игра воображения вплоть до проявлений безумия является признаком гениальности и стимулом к созданию произведений искусства. В такой трактовке воспринимался художник со времен Античности. Например, Платон критерием творческого состояния называет особый род безумия, говоря об этом в диалоге «Ион»: «...Все хорошие эпические поэты не благодаря уменью слагают свои прекрасные поэмы, а только когда становятся вдохновенными и одержимыми... поэт – это существо легкое, крылатое и священное; он может творить не ранее, чем сделается вдохновенным и иступленным и не будет в нем более рассудка...»<sup>2</sup>. Схожую идею Платон утверждает в диалоге «Федр»: «...величайшие для нас блага возникают от неистовства, правда, когда оно уделяется нам как божий дар... неистовство, которое у людей от бога, прекраснее рассудительности»<sup>3</sup>. Подобные суждения Платона органически вливаются в эстетические догматы модернистов и постмодернистов.

В игровой эстетике модернизма актуализируется идеалистическая платоновская концепция игры и творчества, согласно которой человек – «это какая-то выдуманная игрушка бога», и его участь – «проводить свою жизнь, играя в прекраснейшие игры» («Законы». Кн. VII)<sup>4</sup>. В эпоху Ренессанса эту идею реанимируют гуманисты, в частности, Шекспир в своей известной концепции «весь мир – театр» озвучивает онтологический смысл игры в комедии «Как вам это понравится»: «Весь мир – театр. // В нем женщины, мужчины – все актеры. // У них свои есть выходы, уходы, // И каждый не одну играет роль»<sup>5</sup>. Предваряя модернистскую стратегию творчества, романтики сохраняют платоновскую трактовку «игрового космоса», уподобив поэта Творцу, создающему в своих произведениях мир в границах эстетической гармонии, о чем говорит Ф. Шлегель: «Человеческий дух диктует свои законы всему сущему и... мир есть произведение его искусства»<sup>6</sup>.

Игровая поэтика в литературе XX в. становится самым распространенным принципом модернистско-постмодернистского искусства, породив специфический комплекс эстетических проблем, выходящих за пределы классических норм литературы. Для эстетики модернизма характерен был поиск новаторских форм искусства и отторжение классической традиции, что вылилось в дегуманизацию творчества, в литературе происходит переход к передаче субъективных впечатлений автора, воображение которого – это матрица бессознательного, помещенная в эстетическое игровое пространство. Устремление к искусству все чаще мотивируется его игровой содержательностью, «именно потому, что оно рассматривает



себя как фарс», демонстрирует иронию по отношению к серьезному творчеству и становится «источником комизма нового вдохновения»<sup>7</sup>.

Заменой здравому смыслу становится абстрактный интеллект, порожденный подсознанием, трактуемый в модернизме как игра воображения, отстраненный от времени, истории, пребывающий вне бытия: «Ни времени, ни последовательности нет места в воображении автора, поскольку исходное озарение не подчинялось стихиям ни времени, ни пространства», – сказал по этому поводу В. Набоков в статье «Искусство литературы и здравый смысл»<sup>8</sup>, что в полной мере подтверждает теорию Й. Хейзинга о вневременном и нематериальном функционировании игры. О всеобъемлющем характере игры как парадигме исторического развития высказался немецкий писатель Г. Гессе в своем известном романе «Игра в бисер»: «Именно как идея Игра существовала всегда»<sup>9</sup>.

Идея игры как эстетико-онтологической концепции бытия разрабатывалась как в философских учениях модернизма и постмодернизма, так и в литературных произведениях. Например, Г. Гессе трактует игру под специфическим углом зрения эстетической истины, соотнося ее с тотальной карнавальностью и театральностью: «Игра стеклянных бус есть игра со всеми смыслами и ценностями нашей культуры, мастер играет ими, как в эпоху расцвета живописи художник играл красками своей палитры»<sup>10</sup>. В своей критике массовой культуры философ Ортега-и-Гассет определит путь «нового восприятия» и «новых талантов», связывая обновление литературы со «стремлением понимать искусство как игру, и только»<sup>11</sup>, ибо «художник наших дней предлагает нам смотреть на искусство как на игру, как, в сущности, насмешку над самим собой»<sup>12</sup>, поскольку в эпоху всеобщей дегуманизации игра противостоит серьезности, а значит, пошлости буржуазного бытия.

Отказавшись от изображения объективной реальности, целью личности, традиционных нравственных ценностей и т. п., сторонники новой эстетики и философии исказили действительность, заменив ее перевернутым отражением и подвергнув тотальному высмеиванию и игровому раздроблению. В 1938 г. Й. Хейзинга разработал модернистскую философскую концепцию «*Homo ludens*» («человека играющего»), определяющую, по его мнению, весь ход развития культуры. Постмодернистский антидетерминизм одним из главных принципов творчества вслед за модернизмом провозглашает игру как проявление абсолютной свободы автора в установлении собственных правил, позволяющих отвергнуть классический мимесис и рациональную подоплеку произведения, возможность избавиться средствами искусства от ненавистной реальности, внедряя эскапистское сознание в сферу эстетического пространства.

«Игра старше культуры», – будет утверждать Й. Хейзинга, называя ее характерной как для че-

ловека, так и для животных, поэтому смело можно утверждать, что в ее основе все те же животные инстинкты<sup>13</sup>. Однако Й. Хейзинга ставит игру вне нравственного, биологического, логического аспекта жизни, наделяя ее, в первую очередь, высшей эстетической ценностью, приравняв к искусству: «Элемент напряжения сообщает игровой деятельности, которая сама по себе лежит вне области добра и зла, то или иное этическое содержание». Она самодостаточна в своей склонности «сочетаться с теми или иными элементами прекрасного»<sup>14</sup>. Но если у Й. Хейзинга игра отождествляется с порядком: «Она устанавливает порядок, она сама есть порядок»<sup>15</sup> – то в современном постмодернистском творчестве все наоборот. Играя, уходя за рамки разума, якобы приковывающего к действительности, к физиологической сущности, человек возвышается над ними, приобретает «истинное» космическое значение Творца: устанавливает правила и условия игры, не замечая, что рано или поздно игра станет управлять им через те же правила. Развенчав разум как культурный и эстетический критерий, на его место модернисты и постмодернисты возвели игру, позволяющую раскрепостить подсознательную сферу личности. Примечательно, что животные, по словам того же Й. Хейзинга, относятся к игре как к «в высшей степени шуточному занятию и испытывают при этом огромное удовольствие»<sup>16</sup>. У модернистов и постмодернистов игра направлена в первую очередь на получение «удовольствия от текста»<sup>17</sup> как основополагающего художественного принципа, поэтому она в их творчестве занимает ведущее место. В произведениях эпохи модернизма и постмодернизма чаще серьезность оборачивается игрою, чем наоборот, на что также указывает Й. Хейзинга: «Игра способна восходить к высотам прекрасного и священного, оставляя серьезность далеко позади <...> Она пленяет и зачаровывает»<sup>18</sup>.

В постмодернистской эстетике тотальная игра ради игры разворачивается на уровне принципиально иной трактовки структуры произведения, обусловленной семиотическим содержанием. «Получается, – скажет Р. Барт, – что все произведение в целом функционирует как знак; закономерно, что оно и составляет одну из основополагающих категорий цивилизации Знака»<sup>19</sup>. В данном случае знак и есть символ игровой модели мира, «основа семиотической организации»<sup>20</sup>. Игра бессодержательными знаками Ж. Дерриды – вот предстоящее объективное содержание постмодернистских текстов, наследующих хейзинговскую идею, игровой принцип в этих произведениях осуществим на всех уровнях: идейном, композиционном, языковом, и составляет структурированную систему узаконенной эстетической игры, не предполагающей иной трактовки культурных форм, как говорит Ж. Деррида, «понятие централизованной структуры – это понятие обоснованной игры, предполагаю-



щей некую основополагающую неподвижность и надежную прочность, которая сама из игры исключена»<sup>21</sup>. Примером игровой знаковости могут служить романы У. Эко, который использует саму идею символа как способ замещения реального объекта эстетическим знаком («имя розы», «маятник Фуко») – символы, поглощающие сами себя), что ведет к исчезновению вещи и человека и замещению их симулякром, фикциями, имеющими только эстетическое содержание. В постмодернистском сознании принцип игры становится всеобъемлющим и претендующим на статус универсальной истины, как скажет У. Эко о своем герое Якопо Бельпо из романа «Маятник Фуко», «ему пришлось во время игры, через Игру, открыть истину»<sup>22</sup>.

Игровая поэтика разрабатывалась, как правило, через систему стилистических приемов, с использованием системы знаков, символов, метафор и т. п., что подчеркивало антинормативность, отказ от мимесиса, игра в литературном творчестве заявила о своем эстетическом и онтологическом всевластии, расположившись «по ту сторону серьезного», уводя, по мнению Й. Хейзинга, в первозданную страну архетипа, к врожденному инстинкту подражания, коллективному бессознательному, «в игре мы имеем дело с... абсолютной первичной жизненной категорией»<sup>23</sup>. С эстетико-онтологической точки зрения творческая система модернизма прошла свое становление не просто на стыке двух веков, но, как охарактеризует этот процесс немецкий писатель Г. Гессе в известном романе «Степной волк», на «пересечении двух эпох, двух культур... между двумя укладами жизни в такой степени, что утрачивает всякую естественность, всякую преемственность в обычаях, всякую защищенность и непорочность»<sup>24</sup>, вследствие чего модернизм выразил художественное самосознание эпохи, показал трагедию духовного распада европейского общества, погруженного в хаос революций и разрушительных войн, оказавшись под воздействием агрессивного мещанского порядка «металлического цивилизованного мира»<sup>25</sup>. О двойственности и неопределенности переходной эпохи в подобном духе высказывался и современник Г. Гессе В. Набоков в автобиографии «Другие берега»: «В это первое необыкновенное десятилетие века фантастически перемешивалось новое со старым, либеральное с патриархальным, фатальная нищета с фаталистическим богатством»<sup>26</sup>. Философы и литераторы в один голос заговорили о кризисе культуры, которому сопутствовал кризис веры. Не случайно XX в. называют временем окончательной секуляризации и одновременно отвержения рационалистических начал, человек перестает считать разум главным качеством своей личности, данным от Бога, а хаотическое состояние мира понимается как «болезнь эпохи, невроз поколения», охвативший «как раз сильные, наиболее умные и одаренные» индивидуумы<sup>27</sup>. Но именно безумцы,

сумасшедшие художники – гении, как считали писатели и идеологи модернизма, способны построить из «фигур расщепленного “я” все новые группы с новыми играми и напряжениями, с вечно новыми ситуациями»<sup>28</sup>. Главное, как считали модернисты, осуществляя свои творческие эксперименты, «не утратить руководства игрой... и не выйти из состояния игрища»<sup>29</sup>.

Нарисованная О. Шпенглером в его книге «Закат Европы» картина гибели самой идеи Запада и его культуры под натиском буржуазной цивилизации позволяла делать вывод о том, что современная эпоха уже не могла породить ренессансных титанов, так как человек превратился в Ничто «без свойств» (Музиль), а реальность – в призрачное зазеркалье (Кэрролл), симулякры, лишенные подлинности (Бодрийар). Знаковость, предметный формализм модернизма перешел от символизма, ориентируясь на игровую интуицию, что составляло творческую концепцию символиста Малларме, который проложил дорогу модернистским направлениям: необходимо не называть явление или предмет, а разгадывать их как тайну, ребус, расшифровывать их, отсюда интерес к индизобразительной системе поэтического языка, что должно было затемнять и усложнять смысл произведения.

Искусство модернизма видит мир погруженным в хаос и бездуховность, поэтому писатели ставят перед собой утопическую задачу выведения культуры из депрессивного состояния, восстановления утраченной гармонии, что представлялось им возможным только посредством творческой игры. То, чего не дает человеку природа для «высвобождения избыточной энергии... приготовление к суровым требованиям жизни и компенсация неосуществленных желаний», дает Игра, «с ее напряжением, ее радостью и ее потехой (grat)»<sup>30</sup>. Игровой характер литературы модернизма во многом определяется философско-эстетическими и психологическими критериями, по которым судится и действительность, и человек. Философские изыскания в области эстетики модернизма и постмодернизма привели к пониманию, что в истории преобладают мифы, а не объективный взгляд на процесс развития человечества, а сфера бессознательного шире и важнее области знания и разума, и напротив, разум воспринимается как болезненное состояние личности. Но в то же время разум в идеологии модернизма необходим как средство исследования глубин подсознания или иной реальности, созданной воображением писателя. Как считал О. Уайльд, ценно то, что не настоящее, не жизнь, так как «не ранит нас»<sup>31</sup>. Отсюда проистекает смысл модернизма – противопоставить рационализму материализма своеобразие субъективистских интерпретаций бытия. Цель модернистской эстетики – поиски утраченной полноты и целостности в эмоциональной памяти (Пруст), в универсальных архетипах (Джойс), в суггестивной поэзии.



Опровергая каноны реалистического искусства, европейские модернисты обращаются к игровому стилю. Например, В. Вульф считала, что «огромный труд, затраченный на доказательство добротности и жизнеподобия повествования, не только труд ненужный, но труд, направленный до такой степени не туда, куда надо, что он затуманивает, затемняет смысл произведения»<sup>32</sup>. Более того, она призывает современных писателей отказаться от правдивого изображения действительности в литературе: «Жизнь – это не ряд симметрично расположенных светильников, жизнь – это сияющий ореол, полупрозрачная оболочка, окружающая нас с момента зарождения нашего сознания и до его исчезновения. Не в том ли задача романиста, чтобы описать этот изменчивый, непознанный дух?»<sup>33</sup> Примером может служить игровой по своей эстетической наполненности роман В. Вульф «Орландо». В этом романе мы видим игровую мутацию человека, меняющего обличья-маски и даже пол (мужчина – женщина), именно о таком онтологическом релятивизме рассуждал Й. Хейзинга, говоря о непрерывности игры творческого воображения и неисчерпаемости произведения искусства, его неподвластности критериям разумной природы, какой ее воспринимали просветители: «Природа со словесностью не в ладу от природы; попробуйте-ка их совместить – они изничтожат друг друга»<sup>34</sup>.

Таким образом, представления о литературном произведении как игровом тексте формировались в эпоху модернизма из совокупности неклассических приемов творчества, демонстрирующих кардинальное новаторство литературы и способствующих эстетическому моделированию новой творческой реальности, перенявшей от некоторых предыдущих литературных эпох, например от романтизма, конфликт идеала и действительности, а также идею «духа времени» (*Zeitgeist*), но применив иные методы и приемы в разрешении проблемы гармонизации взаимоотношений человека и действительности. Если в романтизме по субъективному замыслу автора реальность посредством искусства должна преобразиться в мир высших идей, перейти, как говорил Гофман, из «пустого пространства» обыденной жизни в «царство грез»<sup>35</sup>, идеальной красоты, то в модернизме идеал связан с идеей дегуманизации искусства через внедрение в литературу индивидуально-авторского видения мира как законченного текста (метатекста), составленного по правилам автора как творческая игра, «счастливый Вавилон»<sup>36</sup>, призванный доставлять удовольствие, сущность которого видится бескомпромиссно-антагонистичной по отношению к социальной реальности, где проявляется неразумная воля (А. Шопенгауэр), хаос, где «Боги умерли» (Ф. Ницше), но спасительным убежищем от уродств действительности является не красота в ее классических (как правило, античных) формах, а высвобожденное из-под контроля разума бессознательное, выставленное

как идеальное состояние современного человека. В эстетике модернизма, развенчавшей просветительский культ разума, рациональность заменяется игрой, приравненной к искусству, что станет основополагающим критерием художественности и в постмодернизме: «Игра – по сути избыточна. Потребность играть становится настоятельной постольку, поскольку она вытекает из доставляемого игрой удовольствия»<sup>37</sup>.

Модернисты считали, что игра определила весь ход развития культуры и как высшая Идея она абсолютна и бесконечна, у нее «нет начала» и уходит она своим корнями в древние эпохи. «Собственно субъект игры... – это не игрок, а сама игра», – делает вывод Г. Гадамер и далее разовьет идею о том, что произведения искусства – это и есть игра, обязательный участник которой – читатель<sup>38</sup>. Рассматривая в своем романе «Игра в бисер» прообраз игры от времени Пифагора до «магических мечтаний Новалиса», Г. Гессе увидел в игре «“духовный универсум” будущего, соединяющий искусство с магической силой», «для узкого круга истинных мастеров Игра была почти равнозначна богослужению»<sup>39</sup>. Вслед за Платоном Г. Гессе придает игре сакральный смысл, отождествляя ее со священнодействием. Важным является то, что модернисты были солидарны друг с другом в идее конца, «старости» (Г. Гессе), «заката» (О. Шпенглер), «сумерек» (Ф. Ницше) европейской культуры, для них это свершившийся факт, наступление «фельетонного мира» (34) с его «девальвацией слова» и неуверенностью и неподлинностью духовной жизни, «унылой механизации жизни» (33), что можно соотносить с причинно-следственными характеристиками фаустовской цивилизации О. Шпенглера: «Молодость и творческая пора нашей культуры прошли», и «устрашающими знаменами времени» стали «глубокий упадок нравственности, безверие народов, фальшь искусства» (33).

Модернистское восприятие действительности как хаоса и многомерного пространства, где не стало устойчивых духовных ценностей, где люди «не получая уже ни утешения у Церкви, ни наставительной помощи» (32), стало заменой всему настоящему – искусству, образованию, игру в бисер, которую воспринимают как высшее достижение культурного опыта человечества. Как считали писатели и философы модернизма Ортега-и-Гассет, Г. Гессе, В. Вульф, единственный способ избежать влияния «унылой механизации жизни» – обратиться к игре, в которой заложена «глубокая потребность закрыть глаза и убежать от нерешенных проблем и страшных предчувствий гибели в как можно более безобидный фиктивный мир» (32).

Главную цель своего существования западный человек видит в индивидуации и обретении «самости» (Юнг), отказе от деятельного подхода в пользу созерцательности, чтобы служить «сверхличным началам» (24), т. е. выработке новых



правил игры, призванных свести духовное содержание жизни к «сложному внутреннему миру игровой символики» (125), тайному «языку знаков и грамматики Игры» (26), что можно видеть в специально усложненных «узорах» языка и стиля произведений модернистов, но за их стремлением к синтезу «искусства с магической силой... наук» (27) в условиях нездоровой духовно-нравственной эстетической ситуации искусственная реальность игры становится бессмысленной игрой в ничто, в бисер, ничтожной суетой собственного тщеславия с претензиями на эстетическую глубину элитарной культуры. Отдавшись во власть всемогущих инстинктов, человек перестает ощущать свою ответственность за происходящее в мире, он принимает вселенский хаос, в котором он может существовать инстинктивной жизнью. К этому способны три типа людей: *Homo Creator* (Человек-Творец), *Homo Instinctivus* (Человек Инстинктивный) и *Homo ludens*. Таковы герои Р. Стивенсона, М. Пруста, Г. Гессе, В. Набокова, Д. Джойса, О. Уайльда, В. Вульф и т. д. В них совместились неконтролируемые инстинкты физиологического подсознания, а также инстинкты (платоновские демоны), через которые реализуется творческая деятельность подсознания. Этот новый тип европейца Г. Гессе назвал богодьяволом, увидев его в героях Ф. Достоевского: «В этом человеке внешнее и внутреннее, добро и зло, бог и сатана неразрывно слиты... Бог, который одновременно и дьявол, – это ведь древний демиург»<sup>40</sup>.

Игровое сознание проникает в глубины человеческой личности, преобразуясь в творческие инстинкты подсознания, что приводит к фрагментарности, расщеплению личности на множество фигур-марионеток, играющих по воле автора свои роли и лишаясь собственной сущности. Игра для созданной модернистами психически неустойчивой личности символизирует иррациональный мир иллюзии (эстетическое зазеркалье), плата за попадание в который – утрата столь желаемой целостности и индивидуальности, раздробленной игровым двойником. Например, набоковский герой-шахматист Лужин («Защита Лужина») подменяет понятия жизнь и игра, что приводит к утрате контроля над внешним миром и изолирует его от жизни, лишает Лужина способности адекватного реагирования на реальность, происходит психическое разъединение действительности и сознания, устраняется граница между разумом и безумием, реальностью и шахматной игрой: «В этом был ужас, но в этом была и единственная гармония, ибо что есть в мире, кроме шахмат? Туман, неизвестность, небытие...»<sup>41</sup>

Пафос Г. Гессе о превосходстве игры в содержании культуры созвучен идеям Ортега-и-Гассета, считавшего, что, освободившись от «человеческих реалий» и перейдя в сферу художественности, «независимо от содержания само искусство становится игрой», чем и привлекает читателя<sup>42</sup>. Для модернистов конечной целью эстетически

обусловленной игры является достижение мистического состояния духовного наслаждения, веселости посредством внедрения игровой морали, которая «перекроет весь мир», уничтожив все отжившее, установит новую «фаустовскую мораль» всеобщего господства по правилам великого *Magister Ludi*.

Игровая поэтика в модернизме и постмодернизме обращена к изображению иной, симулятивной гиперреальности, включенной в сферу подсознательного, превращаясь в эстетико-метафизическую и биолого-психоаналитическую концепцию творчества, о чем свидетельствуют созданные философами модернизма учения о преобладании биологического аспекта над духовным. Так, в моральных концепциях Ф. Ницше сложилось понимание человека как физического существа, где инстинкты первичны, а духовная деятельность – лишь проекция биологической природы: «Потребности и способности (духа)... те же самые, какие установлены физиологами для всего, что живет, растет и размножается... При этом его целью является воплощение новых “опытов”... Все это нужно в зависимости от степени усваивающей силы духа, или, говоря образно, его “пищеварительной силы”, – и действительно, дух во многом подобен желудку»<sup>43</sup>.

Литературный процесс в эпоху новаторских методов модернизма и постмодернизма наиболее тесно связан с личностью писателя и его индивидуальной творческой системой. Отсюда стремление к созданию нарочито искусственного, остроумно-ироничного, метафоризированного «узорного» языка с претензиями на оригинальность новаторского игрового стиля, что было присуще первым западным модернистам М. Прусту, Ф. Кафке, Д. Джойсу, В. Вульф, В. Набокову, М. Унамуно, каждый из которых в своем направлении реформировал искусство слова, навязывая свое «я» на все восприятие, с учетом всеобщего распространения игры, включая речь: «Играя, речетворящий дух то и дело перескакивает из области вещественного в область мысли. Всякое абстрактное выражение есть речевой образ, всякий речевой образ есть не что иное, как игра слов»<sup>44</sup>. Не случайно русский православный мыслитель И. Ильин, оценивая искусство XX в. с религиозной точки зрения, определяет его как духовно-невменяемое, а писатели, считая, что создают «новые эстетические формы, на самом деле убивают искусство, извергая из себя душевнобольные содержания в эстетически большой форме», поэтому «о главном: о мудром, священном искусстве модернизма нечего сказать», – заканчивает свою мысль И. Ильин<sup>45</sup>.

#### Примечания

<sup>1</sup> Хейзинга Й. *Homo ludens*. Статьи по истории культуры. М., 1997. С. 9.



- 2 Платон. Ион // Апология Сократа. Критон, Ион, Протагор. М., 1999. С. 376–377.
- 3 Платон. Федр // Платон. Диалоги. М., 2006. С. 337–338.
- 4 Платон. Государство. Законы. Политик. М., 1998. С. 553.
- 5 Шекспир У. Полн. собр. соч. : в 8 т. Т. 5. М., 1960. С. 47.
- 6 Шлегель Ф. Фрагменты // Зарубежная литература XIX века. Романтизм : хрестоматия / под ред. Я. Н. Засурского. М., 1976. С. 18.
- 7 Ортега-и-Гассет Х. Дегуманизация искусства // Ортега-и-Гассет Х. Восстание масс. М., 2005. С. 262.
- 8 Набоков В. Искусство литературы и здравый смысл. URL: [http://koncheev.narod.ru/n\\_zdravysm.htm](http://koncheev.narod.ru/n_zdravysm.htm) (дата обращения: 19.02.2013).
- 9 Гессе Г. Игра в бисер. СПб., 2004. С. 27.
- 10 Там же. С. 26.
- 11 Ортега-и-Гассет Х. Указ. соч. С. 227.
- 12 Там же. С. 262.
- 13 Хейзинга Й. Указ. соч. С. 20.
- 14 Там же. С. 25.
- 15 Там же. С. 28.
- 16 Там же. С. 20.
- 17 Барт Р. Избранные работы : Семиотика. Поэтика. М., 1989. С. 421.
- 18 Хейзинга Й. Указ. соч. С. 27, 29.
- 19 Барт Р. Указ. соч. С. 415.
- 20 Лотман Ю. Структура художественного текста // Лотман Ю. М. Об искусстве. СПб., 1998. URL: [http://tlf.narod.ru/school/lotman\\_yuriy\\_struktura\\_hudozhestvennogo\\_teksta.htm](http://tlf.narod.ru/school/lotman_yuriy_struktura_hudozhestvennogo_teksta.htm) (дата обращения: 07.01.2014).
- 21 Деррида Ж. Структура, знак и игра в дискурсе гуманитарных наук // Французская семиотика : От структурализма к постструктурализму / пер с фр., сост., вступ. ст. Г. К. Косикова. М., 2000. URL: <http://libfl.ru/mimesis/txt/derrida01.php> (дата обращения: 03.07.2014).
- 22 Эко У. Маятник Фуко. СПб., 2005. С. 14.
- 23 Хейзинга Й. Указ. соч. С. 22.
- 24 Гессе Г. Степной волк. СПб., 2004. С. 29.
- 25 Там же С. 232.
- 26 Набоков В. Другие берега // Набоков В. Собр. соч. : в 4 т. Т. 4. М., 1990. С. 143.
- 27 Гессе Г. Степной волк. С. 28.
- 28 Там же. С. 247.
- 29 Набоков В. Дар // Набоков В. Собр. соч. : в 4 т. Т. 3. С. 10.
- 30 Хейзинга Й. Указ. соч. С. 22.
- 31 Уайльд О. Критик как художник // Писатели Англии о литературе : сб. ст. / сост. К. Н. Атарова. М., 1981. С. 163.
- 32 Вульф В. Современная литература // Там же. С. 278.
- 33 Там же. С. 279.
- 34 Вульф В. Орландо. СПб., 2000. С. 8.
- 35 Гофман Э. Т. А. Фантазии в манере Калло // Гофман Э. Т. А. Полн. собр. соч. : в 2 т. М., 2011. Т. 1. С. 11–12.
- 36 Барт Р. Указ. соч. С. 464.
- 37 Хейзинга Й. Указ. соч. С. 26.
- 38 Гадамер Г.-Г. Истина и метод. Основы философской герменевтики М., 1988. URL: <http://filosof.historic.ru/books/item/f00/s00/z0000015/> (дата обращения: 12.01.2014).
- 39 Гессе Г. Игра в бисер. С. 27. Далее цитаты в тексте приводятся по этому изданию с указанием страниц в скобках.
- 40 Гессе Г. Письма по кругу (Художественная публицистика). М., 1991. С. 106.
- 41 Набоков В. Защита Лужина // Набоков В. Собр. соч. : в 4 т. Т. 2. С. 80.
- 42 Ортега-и-Гассет Х. Указ. соч. С. 236, 262.
- 43 Ницше Ф. По ту сторону добра и зла // Ницше Ф. Собр. соч. : в 2 т. М., 1990. Т. 2. С. 351.
- 44 Хейзинга Й. Указ. соч. С. 12.
- 45 Ильин И. О художественном совершенстве. URL: <http://omiliya.org/article/o-khudozhestvennom-sovershenstve-ivan-ilin.htm> (дата обращения: 18.09.2012).