

МОТИВ ИГРЫ КАК СПОСОБ ПАРАДОКСАЛИЗАЦИИ ОБЫДЕННОСТИ В ПЬЕСЕ А. ШИПЕНКО «ИГРА В ШАХМАТЫ»

Выявляется специфика категории мотива применительно к изучению драмы. Поставлен вопрос о соотношении понятий мотива в прозе и драматургии, сформулирована гипотеза о функциональном значении мотива. Исследована роль мотива игры в пьесе А. Шипенко «Игра в шахматы» с точки зрения заявленной гипотезы, выделены принципы организации коммуникативного события драмы, описано содержание мотива игры с точки зрения парадокса игрового сознания и сформулированы возможности использования категории мотива для изучения феномена в отечественной драматургии 1970–1990-х – начала 2000-х гг.

Ключевые слова: мотив игры; парадокс; коммуникативное событие.

Категория мотива хорошо разработана применительно к фольклору (в трудах А.Н. Веселовского, А.Л. Бема и О.М. Фрейденберг) и к повествовательным текстам (И.В. Силантьев). В то же время вопрос о применимости категории мотива к драме с должной степенью принципиальности еще не ставился. Теоретическое затруднение в разработке семантики мотива драматического произведения возникает вследствие определения мотива через структуру повествовательного текста. Такое определение мотиву дает И.В. Силантьев: «мотив есть единица обобщенного уровня повествования, или собственно языка повествования» [1. С. 12]. Совершенно очевидно, что категория повествования для описания поэтики драмы не актуальна, однако изучение мотива видится нам потенциально значимым для развития методики литературоведческого анализа драматургии. С нашей точки зрения, понятие мотива продуктивно для исследования драмы на уровне сюжетостроения в плане идейно-смыслового завершения драматического действия.

Настоящая статья посвящена одной пьесе А. Шипенко, однако для понимания нашей концепции необходимо учитывать контекст предпринятого исследования. Объектом исследования является отечественная драматургия 1970–1990-х гг. Анализ литературы указанного периода осуществляется в аспекте сопоставления функциональных значений мотива игры и имеет целью подтвердить или опровергнуть гипотезу об эволюции данного мотива от принципа «игра – метафора жизни», преобладающего в драматургии 1970–1980-х, до «игра – способ существования», преимущественно реализующегося в пьесах конца 1980–1990-х гг. (с проекцией некоторых выводов на 2000-е гг.).

Цель данной статьи – исследование роли мотива игры в пьесе А. Шипенко «Игра в шахматы» с точки зрения феномена и может быть обоснована следующим образом. Феномен игры представляет непосредственный интерес для театра не только как популярный предмет (игровые элементы пронизывают человеческое бытие), но и как конституирующее основание сценического искусства. С одной стороны, человек вовлечен в игровые отношения с детства (развлекательные, обучающие, спортивные игры) и участвует в них на протяжении всей жизни (социальные роли, азартные, политические, салонные игры и т.д.). С другой стороны, «человек, – по мысли Н.Н. Евреинова, – театрален, поскольку он стремится быть или казаться чем-то, что не есть он сам»; в основе театральности – «инстинкт преобразования», «радость самоизменения»; «первый девиз театральности – не быть самим собой» [2. С. 89, 108].

Игровое преломление ситуаций игры создает в драме особые отношения саморефлексии, указывающие на сюжетно-смысловую глубину театрального действия. По сути, «драма... весьма склонна на языке театральности говорить о том, что театрально само по себе» [3. С. 19]. Согласно Р. Кайуа, который идет вслед за Ф. Шиллером, «игра, с одной стороны, служит воспитанию людей, а с другой стороны, сама развивается и облагораживается в ходе этого воспитания, превращаясь в формы собственно эстетической, художественной деятельности» [4. С. 16]. Эта дуальность игрового феномена, переданного сценическими средствами, определяет особое значение мотива игры в драматургии.

Одной из важных категорий, которые позволяют включить мотив в смысловой план драмы, является событие. Сценическое воплощение драмы предполагает сосредоточенность внимания зрителя на действии, которое разворачивается на его глазах во всей полноте настоящего времени. Иными словами, драматическое действие фактично, и именно поэтому не завершено. Предикативным компонентом действия является событие, в контексте которого рождается возможное обобщение. Таким образом, мотив может быть понят на основании события, поскольку, согласно исследованию И.В. Силантьева, мотив репрезентируется событиями и является их обобщением [5. С. 33]. Особенность исследования события в драме заключается в том, что оно является коммуникативным событием. Кроме того, в драме «ход действия <...> не самоценен, а всецело подчинен задаче подготовки и осуществления катастрофы, а следовательно, и катарсиса» [6. С. 310]. Таким образом, специфика драматургического мотива состоит в том, что он является обобщением ряда коммуникативных событий, которые формируют своеобразную «границу» – область отношений между сценой и зрительным залом.

Данная гипотеза будет рассмотрена на материале драмы А. Шипенко «Игра в шахматы» (Театр. 1992. № 8. С. 167–171). Выбор драмы обусловлен несколькими причинами. Во-первых, феномен игры вынесен в заглавие пьесы. Во-вторых, драма является экспериментальной, поэтому в ней яснее выражены черты новаторства, и это дает возможность проследить роль мотива и выделить ее поэтическое своеобразие. Следует также учитывать и временной контекст этого произведения. Пьеса написана в период перестройки, когда старые идеалы, традиции, порядки разрушены, а новые еще не созданы. Этот контекст принципиально обнажает феномен границы, ибо социальные обстоятельства представляют собой не что иное, как пограничное состояние.

Общий план драматического события можно передать следующим образом. «Игра в шахматы» – монодрама. На сцене присутствует одна героиня, которая подчеркнута не является актрисой: ей заплатили двадцать долларов, чтобы она «отсидела» на сцене всего десять минут. Девушка может делать все, что угодно, даже молчать, однако простое пребывание на сцене не согласуется с ее эмоциональным состоянием. Героиня пытается завязать разговор с залом, в результате чего она начинает длинный монолог, который можно охарактеризовать как поток сознания, который подчиняется резким и беспричинным перепадам настроения. Других значительных действий в драме нет. Исключения составляют три ситуации: героиня несколько раз включает магнитофон и пытается танцевать, под рукой у девушки оказывается шахматная доска (она достает ее из сумки и расставляет на ней фигуры), и, отвлекаясь от своих мыслей, героиня зачитывает (полностью!) вторую часть поэмы Т.С. Элиота «Бесплодная земля». Как известно, эта часть озаглавлена «Игра в шахматы».

Текст Элиота (героиня считает его стихотворением, которое написано ее сестренкой) завершает пьесу. В сопоставительном объеме он относится к остальной части драмы как 4:1.

Присутствие чужого текста является ключом к пониманию многоплановости игры, которая, прежде всего, делает многосмысленным коммуникативное событие пьесы. Во-первых, зритель может ничего не знать о произведении Элиота и принимать на веру авторство сестренки. Во-вторых, чтение текста может восприниматься зрителем как обещанное времяпрепровождение: героиня таким способом заполняет вакуум своего присутствия на сцене. В этом случае выбор текста для чтения может восприниматься как случайный (листок с текстом оказался в сумке у девушки и подвернулся ей под руку). В-третьих, героиня сама может не догадываться о том, что сестра вводит ее в заблуждение. Если при этом мы вообразим себе просвещенного зрителя, который знаком с творчеством Элиота, то его понимание будет захватывать как аспект незнания героини, так и интенцию автора, который таким способом указывает на символику названия пьесы.

Таким образом, игровое моделирование коммуникативного события транслирует в содержание сценического действия только один повторяющийся «элемент», который обнаруживает свою общность в различных интерпретациях. Этот «элемент» — случайность смысла. В любой из интерпретаций сохраняется неопределенность: либо в виде двойственности, либо в виде неоднозначности. В структурном плане двойственность выражена наличием экрана, на нем появляются надписи, которые героиня не замечает (это план коммуникации автора, который обращается к зрителю напрямую). Также случайность является базовым условием и с точки зрения инициализации коммуникативного события. Отказ от игры (девушка, вышедшая на сцену, по сути, сообщает, что представления не будет) не приводит к завершению игровой ситуации или к разрушению игрового пространства, но создает сложность открытого коммуникативного события.

Рассмотрим подробнее специфику мотива игры на примере парадоксальности коммуникации. Как уже

было сказано выше, игра не может завершаться даже в том случае, когда внутри нее возникает идея прекращения события. Дело в том, что зрители, будучи такими же участниками театрального события, как и актеры, делают спектакль спектаклем вопреки всем уверениям, звучащим со сцены. Именно зрители продолжают игру, удерживая игровое пространство своим поведением. Наличие экрана – это одно из условий продолжения игры, он заставляет воспринимать заявления, звучащие со сцены, как условные¹. С другой стороны, зритель и сам выполняет свойственную ему роль, которая в коммуникативном событии реализуется в виде молчащего присутствия. По ходу спектакля героиня неоднократно провоцирует зал на отклик, призывая зал признать тем самым, что она не актриса:

Девушка. Сколько времени прошло, никто не засекал?

Пауза [7. С. 167].

<...>

(К зрителям.) <...> Вы-то сами слышите что-нибудь или нет, а, господа зрители? Вы меня слышите? Или только зрите? [7. С. 169].

<...>

Замолкает. К зрителям. Очень тихо.

Ни-ко-го. Тишина. Ни одного человека. Дел-а-а...

Пауза [7. С. 169].

В тексте пьесы роль зрителя маркируется ремаркой «Пауза» (всего их двадцать восемь). Получается, что роли зрителя отводится в структуре коммуникации реальное время: молчание зала в этом случае нельзя скрыть (как если бы тишина в зале была способом не мешать происходящему на сцене), чем и обнажается продолжение игры. А поскольку по ходу действия девушка обращается не только в зал, но и за кулисы (с тем же самым результатом), в пьесе А. Шипенко игра моделируется с помощью внешнего пространства, условием существования² которого и становится коммуникативное событие.

Девушка. Эй, мужчина, вы кто? Чего молчишь? Ты уберешь меня отсюда или нет?

Пауза.

(Снова поворачивается к залу.) Молчит. Ну и работенка у них. А еще деньги получают хорошие. *(Кричит в кулису.)* Элита задрипанная! [7. С. 169].

Поскольку «внешнее пространство» раз за разом удерживает правила театральной условности, мотив игры продуцирует общее представление о случайности за счет одной из особых функций, заданных коммуникативным событием. Речь идет о функции концентратора внимания: то, чем может быть спектакль, происходит не в плане отношений сцена – зрительный зал, внимание переносится внутрь сознания героини, куда она и погружается, ибо только себе она может задать вопросы, на которые будут даны (и даются) ответы. Иными словами, мотив игры порождает автокоммуникацию: если зал соблюдает правила игры, то попытка разрушить эти правила приводит к замыканию игрового мира в новом, более узком, внутреннем пространстве.

Одной из поэтических особенностей пьесы А. Шипенко является то, как он моделирует возобновление игры в парадоксальных условиях: девушка стремится быть собой (не актрисой) и предпринимает лично зна-

чимые попытки превратить игровое пространство в неигровое. Парадокс заключается в том, что ей удается «то же самое» – ей удастся создать двуплановость и неопределенность, что выражается в уже отмеченной нами случайности (только на сей раз речь идет о случайности ее мышления). Автокоммуникация строится так, что неизвестным остается главное: осознанно или же, наоборот, неосознанно героиня прибегает к символическому и обнажению подтекста, в чем она совпадает с автором, выстраивающим свой сложный коммуникативный план. Например, девушка выражает явные романтические склонности своей натуры (о чем говорит песня Битлз «Мишель» и ритмы в стиле bossa nova), но одновременно она ведет себя так же, как грубая, вульгарная особа. Она тянется к искусству (упоминаемая ею юная леди Нью-Йорка, с которой она себя отождествляет, возможно, аллюзия на картины Яна Вермеера, находящиеся в музее Метрополитен в Нью-Йорке, или, что ближе к театру, отсылка зрителя к бродвейским постановкам (например, *The Romantic Young Lady*, постановка 1925 г.)). Ее упоминания Вест-Пойнта (Военная академия и кладбище, *West Point cemetery*³) также вносят в восприятие зрителя небанальную глубину, однако одновременно девушка демонстрирует отвращение от искусства (стремится не играть, хотя выпал такой случай), не любит современного ей театра (т.е. вносит критический аспект в пьесу, которая разыгрывается при ее непосредственном участии), не любит сложностей и не любит шахматы, хотя выстраивает картину отношений, визуально совпадающих с шахматным полем (черные и белые и даже белые и красные⁴).

Девушка. Я-то между прочим работаю. Уже два года. Над собой. И я имею представление о мире тонкой материи [7. С. 170].

<...>

Девушка⁵. Ей-богу! Нет, не шок, это как-то по-другому называется... Сейчас вспомню... Что-то типа «катаракты», да. Нет. Не помню. Маразм [7. С. 168].

Таким образом, она реализует в поведении то, что старается различить в своем сознании. Ее поступки, ее решения и ее идеи структурно играют ту же роль по отношению к идеалам и стремлениям, какую играет коммуникативное событие (зрительный зал – сценическое действие) по отношению к ее попыткам прервать игру. Игра длится, и смена пространства ни к чему не приводит. Тем самым мы можем констатировать, что мотив игры в пьесе А. Шипенко моделирует безысходность, которая и является искомым нами художественным обобщением, спроецированным на обыденное сознание.

Следовательно, парадокс обыденного сознания заключается в том, что оно утверждает то, что опровергает, и опровергает то, что утверждает, образуя при этом «равноценность» утверждений и опровержений. Обыденное сознание играет в том смысле, что оно образует неразрешимых противоречий. Мотив игры, воплощенный в пьесе А. Шипенко, позволяет обобщить и выявить парадоксы обыденного сознания, не создавая при этом рефлексивно-критической установки, которая позволила бы зрителям дистанцироваться от происходящего, поскольку коммуникативная установка для них оказывается первичной, а проникновение в сознание девушки – вторичным.

ПРИМЕЧАНИЯ

¹ Следует указать на то, что использование экрана позволяет сравнивать пьесу А. Шипенко с драмой Теннесси Уильямса «Стеклянный зверинец», однако это сравнение не входит в задачи данной статьи. См. далее по тексту наши мысли об американском контексте в сознании героини.

² В классическом театре с точки зрения вымышленного события существует только «эта» реальность, вокруг которой нет ни зрителей, ни какого-либо другого внешнего пространства.

³ На военном кладбище Вест-Пойнт действительно похоронены многие выдающиеся женщины.

⁴ Как известно, в английском языке цвета шахмат – white & red.

⁵ Пытается вспомнить понятие *катарсис*.

ЛИТЕРАТУРА

1. Силантьев И.В. Поэтика мотива. М. : Языки славянской культуры, 2004. 223 с.
2. Евреинов Н. Театр как таковой. Обоснование театральности в смысле положительного начала сценического искусства в жизни. М. : Время, 1923. С. 80–110.
3. Хализев В.Е. Драма как явление искусства. М. : Искусство, 1978. 239 с.
4. Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. М. : ОГИ, 2007. 304 с.
5. Силантьев И. Мотив как проблема нарратологии // Критика и семиотика. 2002. Вып. 5. С. 32–60.
6. Титарченко Н.Д. Теория литературы : учеб. пособие для вузов : в 2 т. М. : Академия, 2004. Т. 1. 509 с.
7. Шипенко А. Игра в шахматы // Театр. 1992. № 8. С. 167–171.

Статья представлена научной редакцией «Филология» 21 июня 2012 г.