

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Национальный исследовательский Томский государственный университет»

На правах рукописи



Тетерина Елена Александровна

**МОТИВ ИГРЫ В ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ДРАМАТУРГИИ
1980–1990-х гг.**

10.01.01 – Русская литература

Диссертация на соискание ученой степени
кандидата филологических наук

Научный руководитель
доктор филологических наук, профессор
И.А. Айзикова

Томск – 2014

Оглавление

Введение	3
Глава 1. Теоретические и методологические вопросы изучения мотива игры в драматургии	24
1.1. Феномен игры в драматическом искусстве	24
1.1.1. Игра как миромоделирующий принцип	27
1.1.2. Игра как предмет художественного эксперимента	32
1.1.3. Игровая природа и поэтика метатеатра	34
1.2. Теория мотива в современной филологии	40
1.3. Специфика изучения мотива в драме	45
Глава 2. Мотив игры и онтология человека в отечественной драматургии 1980–1990-х гг.	53
2.1. Жизнь и смерть как факторы игрового существования человека	53
2.1.1. Игровые максимумы и игровые корреляты существования	55
2.1.2. Игра как способ ощутить подлинность бытия	64
2.2. Театрализация как форма социально-игрового существования	71
2.3. Бытовое и бытийное в игровом мире	86
Глава 3. Поэтика мотива игры в отечественной драматургии 1980–1990-х гг.	100
3.1. Мотив игры и поэтика театра в театре	100
3.1.1. Топологическая функция мотива игры	105
3.1.2. Сюжетно-композиционная функция мотива игры	114
3.2. Связь мотива игры и жанра	123
3.3. Поэтика игровой коммуникации в отечественной драматургии 1980–1990-х гг.	140
Заключение	153
Список использованных источников и литературы	158

Введение

Хронологические границы изучаемой в диссертации отечественной драматургии – 1980–1990-е годы – в целом соответствуют периоду перестройки и маркируют социальные перемены, которые объективно повлияли на развитие постсоветского искусства. Традиционно считается, что в кризисные, порубежные эпохи драматургия занимает важнейшее место в литературном процессе. По мере завершения периода перестройки исследователи все чаще стали говорить об этом времени как о «золотом веке»¹ отечественной драматургии, о том, что драма на короткий период оттеснила лидеров литературного процесса – эпические и лирические жанры, став «главным жанром»² российской литературы. В настоящее время сохранение и развитие этих идей обусловлено не только видением роли драмы в период социальных потрясений, но и вниманием к имманентному диалогизму драмы, ее тяготению к зрелищным формам сценического воплощения событий, что особенно значимо для культуры, где преобладает визуальный способ коммуникации, усиливаемый распространением телевидения, Интернета и агрессивной рекламы³.

С другой стороны, критики характеризуют перестроечный период как время маргинализации российской драмы: драматурги редко печатаются, еще реже их пьесы удостоиваются многократных постановок, театральные премии, фестивали, конференции проходят без номинаций, отмечающих заслуги драматургов, отчего встает вопрос о роли автора в трансформации поэтического строя отечественной драмы, особенно на фоне процессов, в которых именно постановщик позиционируется в качестве ключевой фигуры, ответственной за художественное произведение. «...В драматургии... пока

¹ Забалуев В., Зензинов А. Между медитацией и «ноу-хау». Российская новая драма в поисках самой себя // Современная драматургия. 2003. № 4. С. 166.

² Там же.

³ См.: Рытова Т.А. Русская драматургия 1990–2000-х гг.: новая поэтика воссоздания потока национальной жизни. Томск: ТГУ, 2011. С. 8; Кривцун О.А. Смысл творчества в интерпретации художника XX века // Переходные процессы в русской художественной культуре: Новое и Новейшее время. М.: Наука, 2003. С. 449–450.

тишина – как, впрочем, и во всей литературе. А просто есть некоторое количество достойных пьес, которые имеют основания стать качественными спектаклями, но ни в коей мере не предполагают качественно новой театральности», – резюмирует А. Злобина⁴.

Такие противоречивые оценки обусловлены тем, что драматургия рассматриваемого периода представляла собой живой и бурно развивающийся процесс, который было далеко не просто осмыслить изнутри. В настоящее время вопрос о том, уместно ли охватывать период 1980–1990-х годов прошлого века понятием «современная драматургия» (как и вопрос о научной периодизации отечественной драматургии последних десятилетий конца XX – начала XXI веков) остается открытым, однако с появлением исторической дистанции более чем в десять лет появилась возможность рассматривать эстетически неоднозначные процессы с точки зрения их относительной цельности. Мы можем аргументированно судить как о национальных масштабах развития отечественной драматургии конца второго тысячелетия, так и о методологических вопросах изучения драмы указанного периода, в том числе и в аспекте философско-эстетического синтеза драматургии двух поколений российских писателей.

Отечественная драматургия последних двух десятилетий XX века представлена творчеством сразу двух поколений: «старших» – «постсвампилловская» драматургия, характеризующаяся также как «новая волна», и «младших» – это так называемая новая драма («новая новая драма», по выражению В. Мирзоева).

С точки зрения влияния на литературно-театральную среду ведущее место в отечественной драматургии 1980–1990-х годов занимала «постсвампилловская драма», сформировавшаяся в 1970-е годы и представленная такими авторами, как В. Славкин, Л. Петрушевская, Н. Коляда, А. Казанцев, Л. Разумовская, А. Галин, Г. Горин, М. Рощин, С. Злотников, С. Коковкин, А. Соколова, Н. Павлова, В. Малягин, В. Гуркин и

⁴ Злобина А. Драма драматургии // Новый мир. 1998. № 3. С. 207.

другие. Их творчество стремится передать самоощущение человека в эпоху застоя и последовавшего безвременья, потребовавшего от личности не только внешней, но и внутренней перестройки и адаптации к новым политическим, социально-экономическим и культурным условиям жизни. Сюжеты их пьес, в основе которых лежат незначительные, бытовые конфликты, через временное и малое выходят к вечному, вскрывая проблемы бытия современного героя. В 1980–1990-е годы пьесы драматургов «новой волны» печатаются, у многих представителей направления появились сборники произведений (среди них: Н. Коляда, Л. Петрушевская, В. Арро, Л. Разумовская, Г. Горин, М. Роцин). Кроме того, в рассматриваемый хронологический период продолжают литературную деятельность предшественники «новой волны»: Л. Зорин, А. Володин – классики социально-психологической драмы второй половины XX века, творчество которых повлияло на становление А. Вампилова как драматурга-новатора и которые также относятся к «старшему» поколению драматургов.

Значительная часть произведений драматургов «старшего» поколения в конце XX века имеет историю театральных постановок, особенно богатую у мэтров социально-психологической драмы. Их пьесы были переведены на многие иностранные языки и успешно ставились за рубежом (в частности, пьесы Н. Коляды, Л. Разумовской, С. Коковкина, А. Казанцева, Н. Садур, С. Злотникова). Они послужили сценариями для кинофильмов, среди которых есть всенародно любимые экранизации («Дорога на Чаттанугу» – фильм по пьесе «Взрослая дочь молодого человека» В. Славкина, «Покровские ворота» – по одноименной пьесе Л. Зорина, «Дорогая Елена Сергеевна» – по одноименной пьесе Л. Разумовской, «Любовь и голуби» – по одноименной пьесе В. Гуркина). «Старшее» поколение проявило себя и в преподавательской деятельности (Н. Коляда – в Екатеринбургском государственном театральном институте, С. Коковкин – в зарубежных университетах, Л. Разумовская, В. Арро – в школе). М. Роцин и А. Казанцев основали Центр драматургии и режиссуры, Н. Коляда открыл собственный

театр «Коляда-театр». Представители «старшего» поколения драматургов выступают учредителями новых печатных изданий, организуют театральные события – в общем, стараются поддерживать начинания новой генерации драматургов⁵.

Иным феноменом рубежа веков становится «новая драма». Драматурги этого направления пытались утвердить себя как последователи «новой волны» и писателей-экзистенциалистов. Однако в их текстах нет выраженного сочувствия к обыкновенному человеку, быт и бытие которого увлекало писателей «новой волны». Герои «новой драмы», подчеркивает Г. Заславский⁶, – люди не обыкновенные, а крайние или находящиеся в крайних, пограничных состояниях (в состоянии опьянения, истерики, на грани жизни и смерти). В пьесах «новой драмы» сильнее ощутимы условно-символическое и игровое начала, интертекстуальность, новый художественный дискурс, сочетание реального и ирреального, нарушение канонов классического театра, децентрализация действия, жестокий натурализм, внимание к ранее табуированным, но социально значимым темам (в том числе их привлекает и ненормативная лексика), «шоковая терапия» по отношению к зрителю. Все перечисленные особенности «новой драмы» наиболее ярко выражены у представителей «Театра.doc» (Е. Гремина, М. Угаров, М. Курочкин, И. Вырыпаев, В. Леванов), «уральской школы» (В. Сигарев, О. Богаев, братья Пресняковы) и у братьев Дурненковых из Тольятти.

В отличие от «новой волны», «новая драма» мало издается, ставится на экспериментальных площадках в рамках театральных конкурсов и фестивалей. Лишь немногие пьесы удостоиваются внимания широкой публики, но и те после успеха у одного-двух постановщиков не находят

⁵ М. Рошин и А. Казанцев издавали журнал «Драматург» (1993–1998); М. Рошин, А. Казанцев, В. Славкин, В. Гуркин и другие в 1990 г. основали фестиваль молодой драматургии «Любимовка»; Н. Коляда выступает организатором Международного конкурса молодых драматургов «Евразия», а также фестиваля современной драматургии «Коляда-Plays».

⁶ Заславский Г. На полпути между жизнью и сценой // Октябрь. 2004. № 7. С. 176.

интереса со стороны других режиссеров. «Там, где почти нет сложных характеров и сложных связей, не остается пространства для интерпретации», – объясняет ситуацию Г. Заславский⁷. Немногочисленные экранизации пьес (например, братьев Пресняковых: «Изображая жертву», «Европа–Азия»), кинематографические работы В. Сигарева, И. Вырыпаева в России воспринимаются только как произведения в стиле «артхаус». В Европе же многие из названных авторов имеют большую популярность: европейское сообщество давно признало талант российских драматургов, отмечая их престижными наградами; пьесы «новой драмы» активно переводятся на иностранные языки, авторы приглашаются в качестве преподавателей драматического искусства, зачастую совмещают литературный труд с актерской, режиссерской и иной творческой деятельностью.

Объяснить разрыв между большим количеством созданных литературных текстов «новой драмы» и их малой известностью, недоступностью для широкого круга читателей и зрителей вплоть до конца 1990-х годов можно, если учитывать социально-исторический контекст. По мнению М. Липовецкого и Б. Боймерс, российский театр⁸ оказался не подготовленным к интерпретации современных пьес, «особенно тех, что не следовали классическим канонам построения драматического конфликта и зачастую были лишены внешнего действия и психологической динамики характеров»⁹.

Современный человек, запечатленный в фигурах действующих лиц отечественной драматургии 1980–1990-х годов, перешагнул через обыденное восприятие себя и окружающей действительности в иное мировоззрение, обнажающее театрализацию реальности. В результате литературный герой

⁷ Заславский Г. На полпути между жизнью и сценой // Октябрь. 2004. № 7. С. 176.

⁸ Как и в большинстве своем главные редакторы журналов, издатели, литературные и театральные критики, а также сами читатели и зрители.

⁹ Липовецкий М., Боймерс Б. Перформансы насилия: Литературные и театральные эксперименты «новой драмы». М.: Новое литературное обозрение, 2012. С. 8.

оказался в ситуации внаходимости относительно прежних морально-нравственных опор, незыблемых авторитетов, вечных человеческих ценностей. В условиях поиска новых ориентиров его перманентным состоянием становится недоверие окружающей действительности, ощущение дезориентации себя по отношению к объективной, с одной стороны, и условной реальности театральной игры – с другой. Неразличение игрового и неигрового, условного и безусловного, вымышленного и явного приводит к тому, что жизненная активность героя смещается из обыденного пространства в пространство игры. В результате событие игры приобретает сверхзначимый, экзистенциальный характер и зачастую определяет течение иных событий, принадлежащих таким феноменам человеческого бытия, как любовь, труд, смерть, власть.

Этот герой и объединяет творчество двух поколений отечественных драматургов 1980–1990-х годов, и определяет новое в их эстетике, что, в свою очередь, потребовало новых театральных решений для сценического воплощения их произведений. Система К.С. Станиславского, предписывающая актеру достигать натурального изображения человека (персонажа) через множество репетиций, где актер приближается к ощущению подлинных переживаний персонажа, воспроизводя впоследствии их на сцене как оттиск, оказалась неприменимой к отечественной драматургии 1980–1990-х годов. Если в классическом театре перед актером стоит задача как можно естественнее сыграть человека (персонажа), то современная драма в качестве действующего лица выдвигает человека (персонажа) играющего, иными словами, актера. Жизнеподобная сценическая игра в чистом виде не отвечала эстетике драмы, сформированной отечественными литераторами 1980–1990-х годов.

Стоит отметить, что предметом художественной рефлексии отечественных драматургов 1980–1990-х годов становится не только меняющаяся под влиянием социально-экономических, политических факторов действительность, вынуждающая современного человека

приспосабливаться к новым условиям существования, но и происходящая в связи с этим перестройка взаимоотношений человека и искусства. Пытаясь передать состояние современного героя зрителю, авторы меняют эстетику сценического действия, буквально втягивая в него зрительный зал. Это втягивание зрителя в действие, перенос события игры в пространство «сцена – зрительный зал» приобретает активные, провокационные формы: вопросы, восклицания в зал, индивидуальные обращения и другие. Все это говорит о перформатизации современного драматического искусства, о влиянии и распространении постмодернистских и абсурдистских черт не только в драматургии «младшего» поколения, но и, в разной степени, у Н. Коляды, Л. Петрушевской, А. Шипенко, Н. Садур и др. Эксперимент становится прерогативой драматурга, а не режиссера.

Таким образом, социально-исторический контекст определил литературно-театральную ситуацию 1980–1990-х годов, когда в положении «перестройки» оказались не только театр, литературная и театральная критика, находящиеся в методологических поисках, но и сами авторы, противоречивые высказывания которых говорят о нечетком осознании своей художественной концепции, направления.

Так, творчество Н. Коляды, ныне «одного из самых репертуарных авторов постсоветской России»¹⁰, а тогда, в 1980–1990-е гг., начинающего драматурга, им самим характеризуется неоднозначно. В литературе о нем можно встретить следующие высказывания. «Он был младший в этом ряду [ряду «поствампиловской» драматургии] и признавался, что в ранних своих пьесах подражал Вампилову, Разумовской, Петрушевской», – пишет М.И. Громова¹¹. В 1991 году Н. Коляда в беседе с журналистом альманаха «Современная драматургия» дает иную оценку своему творчеству: «Я не ощущаю себя частицей какого бы то ни было драматургического поколения.

¹⁰ Липовецкий М., Боймерс Б. Перформансы насилия: Литературные и театральные эксперименты «новой драмы». М.: Новое литературное обозрение, 2012. С. 230.

¹¹ Громова М.И. Русская драматургия конца XX – начала XXI века. М.: Наука, 2009. С. 180.

Не выражаю никаких совокупных взглядов. Я сам себе направление»¹².

Более «загадочной» фигурой в отечественной драматургии 1980–1990-х годов является А. Шипенко, эмигрировавший в Германию после первых опубликованных пьес. Отрывочные фразы драматурга (подобно Сэлинджеру, не дающему интервью и предпочитающему различного рода мистификации и мифологизации), «схваченные» российскими журналистами еще в 1990-е годы, противоречивы или исполнены игры. Короткие беседы с драматургом перепечатываются из газеты в газету, вызывая сомнение в своей подлинности. В них А. Шипенко утверждает: «давно никого не эпатирую»¹³, при этом ставит спектакль «Гонка» в торгово-развлекательном центре, рассматривает свою судьбу как неслучайность (и рассказывает, что поступил в театральный институт по спонтанному совету брата), вместе с тем убеждает всех, что не знает основ драматургии и театра¹⁴ (что не мешает ему профессионально заниматься драматическим искусством).

«Девяностые годы стали замечательным десятилетием потому, что это было время „отдельных“ писателей, работавших без оглядки на сложившуюся систему мод и групповые ценности», – комментирует литературную ситуацию А. Немзер¹⁵.

Л. Петрушевская и С. Злотников в поисках новых художественных форм один за другим, начиная с середины 1990-х годов, обращаются в большей степени к эпическим жанрам. Несмотря на успех их драматических сочинений (в основном тех, что были созданы в 1970-е годы, и тех, что были написаны в 1980–1990-е) они отходят от драматургии. Л. Петрушевская пишет рассказы, детские сказки, занимается музыкальным творчеством.

¹² Коляда Н.: «Сижу за столом, пишу и сам отвечаю за все. Я ни от кого не завишу» / Н. Коляда; беседу вел А. Сидоров // Современная драматургия. 1991. № 2. С. 213.

¹³ Шипенко А. «Давно никого не эпатирую» / А. Шипенко; беседу вела Т. Окоменюк // Радуга. 2005. № 1. [Электронный ресурс]: электронная версия журнала. URL: <http://www.tanitch.de/schipenko.html> (дата обращения: 20.04.2013).

¹⁴ Сазонова М. Скандалист // Новое поколение. 2002 (20 сентября). № 38 (226). [Электронный ресурс]: электронная версия газеты. URL: <http://www.np-kz/old/2002/38/cultura3.html> (дата обращения: 14.05.2013).

¹⁵ Немзер А. Замечательное десятилетие // Новый мир. 2000. № 1. С. 216.

С. Злотников, эмигрировавший в начале перестройки в Израиль, продолжает писать для русскоязычной публики, однако с его героем, начинающим вбирать черты западного менталитета, образа жизни, перестает самоотождествляться российский зритель.

Отдельно необходимо сказать о представителях «старшего» поколения, мэтрах социально-психологической драмы, родившихся в 1920-е годы. Таковы Л.Г. Зорин и Ю.Я. Яковлев, продолжающие драматургическую деятельность в 1980–1990-е годы. Не изменив выбранному драматургическому жанру, не нарушая пространственных границ «сцена – зрительный зал», они отражают новое мироощущение современного героя, мировоззренческие установки которого заставляют зрителя погрузиться в рефлексию и саморефлексию относительно театрализации как формы социально-игрового существования. Ю.Я. Яковлев, специализировавшийся на детско-юношеской драме и игровых сценариях, продолжал писать и публиковать свои пьесы до 1992 года, практически до конца своей жизни. Л.Г. Зорин пишет и печатается по настоящее время, оставаясь равнодушным к судьбе и проблемам человека-современника.

Сосуществование разных эстетических установок в едином пространстве современности придает драматургии сложный жанрово-стилевой характер, обусловленный неоднородностью ее направлений. Исходя из этого С.Я. Гончарова-Грабовская¹⁶ в современной отечественной драматургии выделяет¹⁷ традиционную и нетрадиционную (экспериментальную) драму. К традиционной линии драматургии она относит реалистическую (произведения «старшего» поколения: В. Розова,

¹⁶ Гончарова-Грабовская С.Я. Комедия в русской драматургии конца XX – начала XXI века. М.: Флинта: Наука, 2006. С. 18.

¹⁷ В литературоведении есть и другие классификации современной драматургии, в частности, М.И. Громовой (Громова М.И. Русская современная драматургия. М.: Флинта: Наука, 1999), И.А. Канунниковой (Канунникова И.А. Русская драматургия XX века. М.: Флинта: Наука, 2010), С.Н. Моторина (Моторин С.Н. Творчество Александра Вампилова и русская драматургия 80–90-х годов XX века: дис. ... канд. филол. наук. М., 2002), однако классификация С.Я. Гончаровой-Грабовской кажется нам более подробной, учитывающей драматургический жанр и следование традиции.

М. Рощина, Г. Горина, Л. Зорина, Э. Радзинского, Л. Разумовской, Ю. Эдлisa и др., а также некоторые произведения М. Арбатовой, А. Галина, Н. Птушкиной) и постреалистическую драму (пьесы братьев Пресняковых, В. Сигарева, Н. Садур, Е. Греминой). По мысли Гончаровой-Грабовской, в русле традиционной драмы пишет Н. Коляда; некоторые критики определяют его литературный метод как неосентиментализм, сентиментальный натурализм (Н.Л. Лейдерман, М.Н. Липовецкий¹⁸), лирическая драма (О.Н. Журчева¹⁹), психологический постмодернизм (О.В. Богданова²⁰).

К нетрадиционной драме, согласно классификации Гончаровой-Грабовской, принадлежат пьесы А. Слаповского, Е. Гришковца, Ю. Мамлеева, а также постмодернистская драма А. Шипенко, О. Богаева, В. Коркия, Л. Петрушевской, которая пишет как в русле реализма, так и постмодернизма («Мужская зона»), «Зеленые щеки апреля» М. Угарова. К экспериментальной драме С.Я. Гончарова-Грабовская относит также пьесы-вербатим («Бездомные» А. Радионова и М. Курочкина, «Кислород» И. Вырыпаева, «Солдатские письма» Е. Калужских и др.), написанные в духе гиперреализма.

Как и свойственно переходным эпохам, в конце XX – начале XXI века динамично развивается жанр комедии («Игра воображения» Э. Брагинского, «Аномалия» А. Галина, «Птица Феникс» Н. Коляды, комедии А. Слаповского, Л. Зорина, Н. Птушкиной и др.), фарса («Квартира Коломбины» Л. Петрушевской, «Комок» А. Слаповского, «Песни о родине», «Стены древнего Кремля» А. Железцова и др.).

Вместе с тем Гончарова-Грабовская отмечает, что наряду с традиционным восприятием современные драматурги склонны к экспериментальному взгляду на жанр и его трансформациям. Многим произведениям изучаемого периода предпосылаются индивидуальные

¹⁸ Лейдерман Н.Л., Липовецкий М.Н. Современная русская литература: учеб. пособие: в 3 кн. Кн. 3. В конце века (1986–1990-е годы). М.: УРСС, 2001. С. 86–95.

¹⁹ Журчева О.В. Формы выражения авторского сознания в русской драме XX века: дис. ... д-ра филол. наук / О.В. Журчева. Самара, 2009. 485 с.

²⁰ Богданова О.В. Постмодернизм в контексте современной русской литературы (60–90-е XX – начало XXI века). СПб.: Филологический факультет СПбГУ, 2004. С. 632–655.

жанровые подзаголовки («современная история», «текст», «проект», «композиция» и т. д.). При этом элементы абсурда присутствуют во многих современных пьесах, отличающихся нарушением традиционной драматической композиции. Театральное искусство прибегает к смешению разных каналов коммуникации в рамках непрерывного сценического действия, следствием чего является редукция композиционного разнообразия драмы. Это, в частности, отражает восприятие современным героем бытия как хаотичного, распадающегося.

Итак, отечественная драматургия 1980–1990-х годов, являющаяся **объектом** нашего исследования, включает произведения, различные как по жанру, так и по философско-эстетическому содержанию. Осуществленный в диссертации выбор хронологических границ изучаемого объекта обусловлен его рубежным характером, отражающим как влияние предшествующей литературной традиции, так и своеобразие развития драматургии указанного периода в литературном процессе, а также предопределяющим последующие изменения эстетики и поэтики отечественной драматургии начала XXI века, включая черты модерна, абсурда и формирующегося постмодерна. На первоначальном этапе отбора материала нами было выделено около ста пьес, авторами которых являются: С. Злотников («Команда», «Дурацкая жизнь», «К вам сумасшедший», «Мутанты», «Вальс одиноких», «Прекрасное лекарство от тоски»), Н. Коляда («Играем в фанты», «Нелюдимо наше море... или Корабль дураков», «Рогатка», «Мурлин Мурло», «Черепаша маня», «Полонез Огинского», «Куриная слепота», «Персидская сирень», «Затмение»), О. Богаев («Русская народная почта», «Мертвые уши, или Новейшая история туалетной бумаги», «Телефункен»), Н. Садур («Чудная баба», «Панночка», «Замерзли», «Нос»), О. Мухина («Таня-Таня», «Ю»), А. Шипенко («Наблюдатель», «Смерть Ван Халена», «Натуральное хозяйство в Шамбале», «Игра в шахматы»), Л. Петрушевская («Квартира Коломбины», «Три девушки в голубом», «Мужская зона»), Л. Разумовская («Дорогая Елена Сергеевна», «Владимирская площадь»), Е. Гришковец («Как я съел собаку»,

«Одновременно»), В. Сорокин («Пельмени», «Землянка», «Dostoevsky-trip»), М. Угаров («Кухня ведьм», «Газета "Русский инвалид" за 18 июля...», «Зеленые щеки апреля») и многие другие. Такой объем материала потребовал репрезентативной выборки, которая была произведена с учетом хронологических границ объекта исследования (в том числе, принадлежности драмы к первому или второму из выбранных двух последних десятилетий XX в.), заглавия пьесы, ее жанра и авторского жанрового подзаголовка (если таковой имелся), характеризующего многообразие литературного процесса 1980–1990-х гг., философско-эстетического содержания и поэтики, которые включают событие игры как предмет изображения и способ коммуникации.

В качестве семантического инварианта мотива игры мы рассматривали формулу: субъект **a** направляет игровой посыл субъекту **b**, субъект **b** принимает игровой посыл субъекта **a**. Субъектов может быть более двух, в качестве субъекта может выступать персонаж, актер, зритель (читатель), автор. Под направлением игрового посыла понимается направление коммуникации, которое может исходить от любого из перечисленных субъектов.

Игра в настоящей работе понимается как деятельность, направленная на создание ситуаций, которые обладают замкнутой внутренней структурой (определяемой правилами игры) и повышенной (по сравнению с внеигровой реальностью) степенью непредсказуемости (задающей «интерес игры»)²¹. Присущая игре аномально высокая степень внутренней непредсказуемости в значительной мере разделяется литературой: читатель, как и игрок, помещен в ситуацию неопределенности, заданной литературной интригой. Драма умножает игровой потенциал литературы, имея субъектом сценического действия актера, изображающего персонажа. В традиционной драме вербальное выражение игрового посыла зрителю / читателю может исходить

²¹ См.: Литературная энциклопедия терминов и понятий / Рос. акад. наук, Ин-т науч. информ. по обществ. наукам; гл. ред. и сост. А. Н. Николюкин. М.: Интелвак, 2001. Стб. 285–287.

от автора (посредством ремарок) и персонажа (реплики в сторону, риторические вопросы и восклицания). Новая эстетика отечественной драматургии 1980–1990-х годов наряду с фигурами автора, актера, персонажа, зрителя различает сложные действующие лица: «актера-и-персонажа» и «зрителя-и-персонажа», взаимодействие которых перенесено в различные пространства посредством трансформаций традиционного топоса театра. Таким образом, под игрой нами понимается соучастие зрителя / читателя в «добровольном обмане» литературы и театра, взаимодействующих в драматическом искусстве. Вместе с тем обращение отечественных драматургов 1980–1990-х годов к мотиву игры, имеющему сюжетообразующее значение, влечет отказ от сильной позиции автора-демиурга, с одной стороны, и усиливает творческое мышление публики – с другой. Все это определяет многомерность события игры в драме, являющегося **структурной единицей** драматургического мотива игры.

Исследование корпуса текстов отечественной драматургии 1980–1990-х годов выявило наличие двух групп пьес с точки зрения превалирующего семантического варианта мотива игры в них: «игра как способ существования героя» и «игра как способ парадоксализации обыденной коммуникации». Как наиболее значительные для характеристики литературного процесса последних двух десятилетий XX века с точки зрения отражения тенденций, присущих отечественной драматургии названного периода, а также с учетом «поколенческого» фактора – принадлежности текстов авторам из нескольких поколений драматургов, для подробного анализа первого семантического варианта мотива игры были выбраны пьесы: «Играем в фанты» Н. Коляды, «Ночной мотоциклист (Вне игры)» Ю. Яковлева, «Прекрасное лекарство от тоски» С. Злотникова; для анализа второго семантического варианта мотива игры – пьесы: «Квартира Колумбины» Л. Петрушевской, «Театр» Н. Коляды и «Игра в шахматы» А. Шипенко. Анализ названных пьес показывает многомерность мотива игры в отечественной драматургии 1980–1990-х годов, реализованного

отечественными литераторами и в семантическом варианте «игра как способ существования героя», характерного и для драматургии предшествующих эпох, и в семантическом варианте «игра как способ парадоксализации обыденной коммуникации», концентрирующего новое в семантическом ядре мотива игры, проявленное в отечественной драматургии 1980–1990-х годов. Последнее связано с трансформацией традиционного топоса театра, включающего зрителя в пространство театрального действия, и эстетики современного театра, стирающего грань между театральной иллюзией и реальностью, что обусловлено новой прагматикой мотива игры – обнаружения зрителя в качестве равноправного участника театрального действия.

Предметом исследования является мотив игры в произведениях отечественных драматургов 1980–1990-х годов. Семантический инвариант мотива игры является литературоведческой категорией, объединяющей произведения с тем или иным преобладающим семантическим вариантом мотива игры в единый корпус текстов, характеризующихся общностью эстетики, поэтики и философского содержания.

Несмотря на то, что исследователи отмечают «острую актуальность»²² мотива игры для современной отечественной драматургии, в литературоведении проблема мотива игры на драматургическом материале последних двух десятилетий XX века не получила специального рассмотрения.

Актуальность диссертации обусловлена регулярностью и системностью обращения отечественных драматургов 1980–1990-х годов к мотиву игры в его различных семантических вариантах («игра как способ существования героя», «игра как способ парадоксализации обыденной коммуникации») и продиктованной этим необходимостью рассмотрения совокупности связей названного мотива с онтологией человека и эстетикой

²² Лазарева Е.Ю. Особенности художественного мира Н. Коляды в контексте исканий драматургии 1980–1990-х гг.: дис. ... канд. филол. наук / Е.Ю. Лазарева. М., 2010. С. 53.

современного искусства, реализованных в русской драматургии указанного периода. Актуальной работу делает и обращение к исследованию многомерности драматургического мотива игры, и материал отечественной драматургии 1980–1990-х годов, который впервые исследуется в данном аспекте. Включенность работы в современный научный контекст определяется также тем, что проведенное исследование относится к целому ряду актуальных и активно развивающихся областей гуманитарного знания, таких как мотивика, теория интертекстуальности, историческая поэтика, рецептивная и коммуникативная эстетика, история современной российской драмы и театра.

Цель исследования – анализ мотива игры в отечественной драматургии 1980–1990-х годов с позиции театральной сущности драматургических текстов, а также эстетических и философских поисков авторов данного периода.

В соответствии с поставленной целью определяются **задачи работы**:

- 1) обосновать продуктивность изучения драматургии посредством мотивного анализа;
- 2) выявить специфику драматургического мотива, и в частности мотива игры в драме, а также своеобразие методики его исследования;
- 3) определить основные семантические варианты мотива игры в пьесах, ставших материалом исследования;
- 4) описать поэтические уровни реализации драматургического мотива игры;
- 5) обозначить функции мотива игры в драматургии указанного периода и выявить его художественное значение.

Методика настоящего исследования основывается на комплексном подходе к анализу мотива игры в драматических произведениях, ставших объектом исследования. Мотив игры рассматривается в комплексе с рядом сопутствующих ему мотивов: воспоминаний детства, правды-лжи, серьезного-несерьезного, переодевания, маскарада, смерти.

Исходным положением для нас является значимость не только литературного текста драмы, но и его сценического воплощения. Несмотря на то, что в фокус данной работы не попадает анализ конкретных театральных постановок, оно включает гипотетическое моделирование потенциальной рецепции пьес, входящих в репрезентативную выборку исследования. Таким образом, используемая методика исследования является попыткой соединить в мотивном анализе литературоведческий и театроведческие подходы к изучению драматического текста. Это обусловлено особенностью объекта исследования, ведь драматический род литературы потенциально ориентирован на среднестатистического зрителя и технические возможности сцены. Другими словами, в диссертационной работе текст драматического произведения целенаправленно рассматривается в плоскости динамических отношений сцены и публики, в системе разноуровневой театральной коммуникации, в конечном итоге как одна из форм со-общения и социального функционирования искусства.

Всего можно выделить четыре группы исследований, которые определили наш выбор комплексного подхода к изучаемому материалу: это историко-литературные работы, труды по коммуникативной и рецептивной эстетике, культурологические исследования игры и исследования по теории мотива.

Первый корпус трудов, используемых нами при разработке методики мотивного анализа драмы, образуют известные, ставшие уже классическими исследования по истории и теории драмы: «История учений о драме» А.А. Аникста, «Драма» М.С. Кургинян, «Жизнь драмы» Э. Бентли, «Шекспир. Основные начала драматургии» Л.Е. Пинского, «Драма: конфликт, композиция, сценическая жизнь» В.А. Сахновского-Панкеева, «Драма как род литературы (поэтика, генезис, функционирование)», «Драма как явление искусства» В.Е. Хализева, «Русская современная драматургия», «Русская драматургия конца XX – начала XXI века» М.И. Громовой, «Действие и конфликт как категории драмы» В.Е. Головчинер, «Комедия в русской

драматургии конца XX – начала XXI века» С.Я. Гончаровой-Гробовской, «Словарь театра» П. Пави.

Важными для настоящей работы оказались диссертационные исследования, посвященные изучению поэтики современной драматургии, а также мотивному анализу драмы предшествующих эпох. Среди них следует назвать: «Пьесы Н.В. Коляды и Н.Н. Садур в контексте драматургии 1980–90-х годов» Е.В. Старченко, «Драматургия О.А. Богаева в контексте русской драмы рубежа XX–XXI веков» Е.Е. Шлейниковой, «Особенности художественного мира Н. Коляды в контексте исканий драматургии 1980–1990-х гг.» Е.Ю. Лазаревой, «Мотивы игры в драматургии Н.В. Гоголя» К.М. Захарова, «Судейские мотивы в комедии Н.В. Гоголя “Ревизор” и в журнальной литературе его времени» А.А. Суворова, «Мотивный комплекс как способ организации эпической драмы» О.Н. Русановой, «Поэтика драматургии Л. Петрушевской» Н.В. Каблуковой; «Творчество Александра Вампилова и русская драматургия 80–90-х годов XX века» С.Н. Моторина и другие.

Указанные работы помогают определиться с базовыми категориями литературоведческого анализа драмы, а также с пониманием художественного своеобразия современной драмы.

В рамках подхода, когда произведение драматургии рассматривается как «исходное сообщение, первоначальный этап театрального творчества»²³, теоретическую базу определили работы по рецептивной эстетике: «К антропологии художественной литературы» В. Изера, «К проблеме диалогического понимания» Х.Р. Яусса, «Театр и зрители. Отечественный театр в системе отношений сцены и публики: от истоков до начала XX века» В.Н. Дмитриевского; по исследованию проблемы диалога – «Эстетика словесного творчества» М.М. Бахтина, «Язык. Память. Образ: лингвистика языкового существования» Б.М. Гаспарова.

²³ Дмитриевский В.Н. Театр и зрители. Отечественный театр в системе отношений сцены и публики: от истоков до начала XX века. СПб.: Дмитрий Буланин, 2007. С. 23.

Для моделирования принципов изучения игры мы обращались к трудам, посвященным исследованию феномена игры с точки зрения культурологического подхода – «Homo Ludens» Й. Хейзинги, «Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры» Р. Кайуа, с точки зрения социально-психологического подхода – диалогия Э. Берна «Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры», с точки зрения философии – «Философия игры» Л.Т. Ретюнских, «Основные феномены человеческого бытия» Э. Финка, «Игра искусства» Г.-Г. Гадамера.

По теории мотива фундаментальными для данного исследования явились следующие работы: «Историческая поэтика» А.Н. Веселовского, «Система литературного сюжета» О.М. Фрейденберг, «Теория литературы. Поэтика» Б.М. Томашевского, «Поэтика мотива», «Мотив как проблема нарратологии», «Сюжетологические исследования» И.В. Силантьева, «Словарь мотивов как научная проблема (на материале пушкинского творчества)», «Статус событийности и дискурсные формации», «Драматургия как тип высказывания» В.И. Тюпы и некоторые другие (подробнее о теоретических и методологических вопросах изучения мотива, и в частности мотива игры, в драматургии см. первой главе нашей диссертации).

Положения, выносимые на защиту:

1. Малоизученность методологии изучения драматургии требует теоретического переосмысления целого ряда понятий, которые применяются при мотивном анализе. К ним относятся понятия о коммуникативном событии, сценическом действии, сюжете драматического произведения и парадоксе. Драматургический мотив имеет свою специфику, которая обусловлена коммуникативной природой сценического события, ведь драма 1980–1990-х годов, как и прежде, за редким исключением, ориентируется на возможности театра и сценического воплощения литературного текста.

2. В отечественной драматургии 1980–1990-х годов выявляется два семантических варианта мотива игры: «игра как способ существования героя» и «игра как способ парадоксализации обыденной коммуникации»; в

зависимости от преобладающего – воплощение мотива игры приводит к моделированию мира, в котором игра метафорически принимает на себя значение жизни, или к парадоксализации обыденной коммуникации.

3. Общая тенденция заключается в усилении прагматики мотива игры: в проанализированных пьесах мотив направлен на выявление театральных элементов в изображаемой действительности. Художественное значение мотива игры концентрируется в метапринципе изображения *подобного подобным*: коммуникации посредством коммуникации, театральности посредством театральности, игры посредством игры. Поэтому сюжетобразующее значение мотива игры концентрированно выражается, прежде всего, в метапьесах, основанных на модели «театр в театре».

4. Реализация мотива игры в отечественной драматургии 1980–1990-х годов приводит к изменениям эстетических отношений между актером, персонажем и зрителем, что выражается в создании сопряженных фигур «актера-и-персонажа» и «зрителя-и-персонажа» и, как следствие, меняет содержание и значение традиционной коммуникации драмы. Использование такого сложного игрового поведения продуктивно для мотива игры, реализованного в любом из выявленных семантических вариантов.

5. Ключевым для осмысления мотива игры в отечественной драматургии 1980–1990-х годов является вопрос о коммуникативной составляющей мотива игры. В пьесах реалистической риторики театра мотив игры приводит к метафоризации коммуникативного события, обобщение не сводится в них к типизации. В пьесах, реализующих семантический вариант мотива игры «игра как способ парадоксализации обыденной коммуникации», его коммуникативная составляющая реализуется в форме коммуникативного парадокса, что делает коммуникацию еще более многозначной, вплоть до переноса содержания коммуникации в содержание пьесы: течение пьесы, понимаемое как течение жизни, утрачивает свою предсказуемость, ускользает от логической интерпретации. Это равнозначно тому, что искусство

становится жизнью, в чем и заключается сверхзадача мотива игры в театральном искусстве – изображая жизнь, породить ее.

Научная новизна данного исследования состоит в особенности подхода к анализу драматургического мотива, в частности мотива игры, демонстрирующего существенные отличия от принципов неспецифицированного мотивного анализа (не учитывающего род литературных текстов) или мотивного анализа повествовательных текстов, достаточно полно и глубоко разработанного отечественным литературоведением. В диссертации впервые предлагается целостное представление об отечественной драматургии 1980–1990-х годов в аспекте реализации в ней одного из древнейших мотивов – игры. Осмыслен феномен игры в драматическом искусстве, игра рассмотрена как миромоделирующий принцип драмы, как предмет художественного эксперимента и как основа поэтики метатеатра. Мотив игры впервые проанализирован в выбранных пьесах в связи с вопросами онтологии человека (жизнь и смерть, бытовое и бытийное, подлинность бытия и др.). Новизна работы обусловлена также впервые проведенным целостным анализом поэтики мотива игры в отечественной драматургии 1980–1990-х годов (на уровне, сюжета, композиции, жанра, игровой коммуникации и др.).

Теоретическая значимость работы состоит в выявлении специфики драматургического мотива, что необходимо для разработки особой методики мотивного анализа драмы, исходящего из двойного адресата данного рода литературы (читателя и зрителя), и, соответственно, открывает перспективу развития новой области в теории мотива.

Практическая значимость диссертации заключается в том, что ее материалы и выводы могут быть использованы для дальнейшего изучения отечественной драматургии 1980–1990-х годов, могут быть применены в преподавании теории и истории отечественной драмы, а также при постановке пьес, проанализированных нами в аспекте мотива игры.

Апробация работы. Основные положения диссертационного

исследования были отражены в докладах на Всероссийской конференции молодых ученых «Актуальные проблемы литературоведения и лингвистики» (Томский государственный университет, Томск, 2011), Всероссийской конференции молодых ученых «Актуальные проблемы лингвистики и литературоведения» (Томский государственный университет, Томск, 2012), Всероссийской конференции с международным участием «Сюжетно-мотивная динамика художественного текста» (Институт филологии Сибирского отделения Российской академии наук, Новосибирск, 2013) и Международной конференции «Современная российская и европейская драма и театр» (Казанский (Приволжский) федеральный университет, Казань, 2013).

Структура работы. Диссертация состоит из введения, трех глав, заключения и списка использованных источников и литературы. Введение излагает литературную ситуацию 1980–1990-х годов и историю вопроса. Первая глава освещает специфику драматургического мотива, теоретические и методологические вопросы изучения мотива игры в драматургии. Вторая глава посвящена анализу семантического варианта мотива игры «игра как способ существования героя» на материале пьес, формально не нарушающих условную границу между сценой и зрительным залом. Третья глава посвящена анализу семантического варианта мотива игры «игра как способ парадоксализации обыденной коммуникации» на материале пьес, моделирующих событие игры на границе «сцена – зрительный зал». Заключение обобщает основные выводы, полученные в процессе исследования. Список использованных источников и литературы содержит 181 наименование.

Глава 1. Теоретические и методологические вопросы изучения мотива игры в драматургии

1.1. Феномен игры в драматическом искусстве

По мнению Л. Витгенштейна, сам язык живет в «языковых играх». Язык логических систем представляет собой правила игры, конструируемые учеными. Явления, подвергнутые субъективному описанию, настолько относительно, зависят от интерпретации, восприятия, точки зрения, что не только в гуманитарных науках, но и в технических коммуникативное событие, диалог, открытый, незавершенный и незавершимый, играет ведущую роль, определяет границы задач, инструменты достижения цели и в конечном счете ту область, к которой обращено внимание разработчиков.

Теория игры на сегодняшний день имеет обширную историографию. У ее истоков стояли еще древнегреческие мыслители: Гераклит, Платон, Аристотель. Важнейший этап развития теории игры связан с классической немецкой философией (феномен игры в фокусе эстетических воззрений И. Канта, Ф. Шиллера, Ф. Шлегеля) и особенно с работами европейских ученых XX века, исследовавших игру в культурологическом (Й. Хейзинга, Р. Кайуа, Х. Ортега-и-Гассет, Х.-Г. Гадамер) и онтологическом (А. Бергсон, Л. Витгенштейн, Э. Финк) аспектах. Игра как феномен культуры рассматривается и в работах выдающихся отечественных исследователей – М. М. Бахтина и Ю. М. Лотмана.

В русле идей, выдвинутых философами-теоретиками, игра в художественных текстах становится предметом исследования западных и отечественных филологов. Особый и закономерный интерес проявляется в связи с этим к драматургии, поскольку феномен игры является неотъемлемой характеристикой драматургического искусства не только как сопровождающий человеческое бытие, но и как конституирующий основание сценического искусства. Соответственно, ведущим инструментом анализа игры в художественном тексте, как правило, является мотив, обобщающий ряд содержательно подобных событий. В этом плане, однако, практически не

исследована современная отечественная драматургия, в отличие от зарубежной драмы (здесь можно указать, напр., на работы таких литературоведов, как М. Эсслин, Э. Бальмас, У. Фланагэн, Р. Брустайн, Х. Цайфман, К. В. Е. Бигсби, У. Клабэк, Х. Р. Пикард и др.).

Вместе с тем следует принять во внимание, что этимологически понятие «драма» связано со словом «действие», «действовать». Драма, «по сути дела, не является просто еще одним литературным родом – она представляет собой нечто выходящее уже за пределы литературы и анализ ее может быть осуществлен не только на основе теории литературы, но и теории театра»²⁴. Время от времени возникают споры о большей значимости литературного текста драмы над спектаклем, и наоборот. Исторически, с античности и примерно до XVIII века, размноженный текст пьесы рассматривался исключительно как материал для театра. В XVIII веке драматические произведения находят своего читателя, но популярностью драматические тексты начинают пользоваться лишь в конце XIX века. По наблюдениям В. Сахновского-Панкеева, «на Западе первыми усердно читаемыми современными драматургами становятся Ибсен и Гауптман, у нас – Чехов»²⁵. Сам же Чехов считал, что драма должна иметь успех на сцене, прежде чем будет напечатана, если же она «смирнехонько лежит на столе автора, то для журнала она не имеет никакой цены»²⁶. В каждую эпоху современность предъявляет свой счет театру, а театр драме, тем не менее в литературоведческом анализе нужно иметь в виду двойной адресат драматургического жанра – читателя и зрителя.

Искусство, движимое человеческой фантазией, где не предполагается однозначных трактовок и единственно верных решений, дает наибольшую свободу игре. Драматическое искусство *рождается* в игровых отношениях и неизменно *порождает* их, поскольку это самый реалистический вид

²⁴ Тимофеев Л.И. Основы теории литературы. М.: Просвещение, 1976. С. 384.

²⁵ Сахновский-Панкеев В.А. Драма: конфликт, композиция, сценическая жизнь. Л.: Искусство, 1969. С. 157.

²⁶ Цит. по: Злобина А. Драма драматургии // Новый мир. 1998. № 3. С. 189.

искусства: подобное изображается подобным. Актеры играют людей, одной из естественных особенностей которых является стремление играть, и сами являются таковыми. Как считал великий физик XX века Нильс Бор, «в поисках гармоничного отношения к жизни никогда нельзя забывать, что мы сами являемся одновременно и актерами, и зрителями драмы жизни»²⁷.

Таким образом, драма умножает игровой потенциал искусства и первичной действительности, поскольку «весьма склонна на языке театральности говорить о том, что театрально само по себе»²⁸. Игровое пространство поставленной пьесы расширяется и за счет зрительного зала, т. к. «пьеса имеет шансы на успех, только если зритель сам „проигрывает“ игру, то есть принимает ее правила и исполняет роль лица соперничающего или самоустраивающегося»²⁹.

В нашей работе мы обращаемся к исследованию произведений отечественной драматургии 1980–1990-х годов, в фокус изображения которых попадают события феномена игры, художественное познание которого происходит посредством мотива, связующего множественные события игры. Последние, в свою очередь, представляют собой проекцию на экстралитературную действительность, а также носят художественно-эстетический характер.

²⁷ Бор Н. О понятиях причинности и дополнительности // Избранные научные труды: в 2 т. Т. 2. М.: Наука, 1971. С. 398.

²⁸ Хализев В.Е. Драма как явление искусства. М.: Искусство, 1978. С. 19.

²⁹ Пави П. Словарь театра. М.: Прогресс, 1991. С. 113.

1.1.1. Игра как миромоделирующий принцип

Обыденное сознание понимает игру как забаву, ассоциируя ее с такими качествами, как несерьезность, комичность, которые связаны с нелепостью, глупостью. Такая точка зрения связывает игру с детскими развлечениями, свободным времяпрепровождением. Однако феномен игры не вписывается в узкие границы и не имеет однозначной обусловленности. «Понятие игры странным образом остается в стороне от всех остальных интеллектуальных форм, в которых мы могли бы выразить структуру духовной и общественной жизни», – пишет Й. Хейзинга³⁰. Он подчеркивает, что игра лежит вне противопоставлений серьезное-несерьезное, мудрость-глупость, правда-неправда, добро-зло, добротетель-грех. Это положение отмечается и другими исследователями.

Г.-Г. Гадамер считает «умение играть в высшей степени серьезной деятельностью»³¹. Вневозрастной характер игры фиксирует И. Кант: «В самом деле, странно видеть, что благоразумные люди часто в состоянии часами сидеть и тасовать карты . Отсюда ясно , что люди не так -то легко перестают быть детьми . Действительно, чём подобная игра лучше игры в мячик у детей? Правда, взрослые не скачут на палочках, но у них есть свои любимые занятия»³². Таким образом, игра вбирает и сочетает разные характеристики и является необыкновенным проявлением их, т. к. ее константа – это двумерность, включение действительного и воображаемого: «играя, человек предельно четко разделяет для себя играемое и настоящее»³³.

Следовательно, рассматриваемый феномен не ограничивается исключительно сферой детской игры. Более того, «детские... игры отчасти и вполне естественно состоят в том, чтобы подражать взрослым <...> сами

³⁰ Хейзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. С. 30.

³¹ Гадамер Г.-Г. Игра искусства: пер. с нем. А.В. Явецкого // Вопросы философии. 2006. № 8. С. 168.

³² Кант И. О педагогике // И. Кант. Трактаты и письма. М.: Наука, 1980. С. 475.

³³ Ретюнских Л.Т. Философия игры. 3-е изд. М.: Вузовская книга, 2007. С. 150.

взрослые все время играют в сложные, разнообразные, порой опасные игры, которые остаются играми, потому что переживаются как таковые»³⁴.

Р. Кайуа, классифицируя игры, выделяет четыре группы в зависимости от преобладания в игре состязательности (*agôn*), случайности (*alea*), симуляции (*mimicry*) или головокружения (*ilinx*)³⁵. К первой группе, соответственно, относятся многочисленные спортивные игры: поло, теннис, футбол, бокс, шашки, шахматы, баскетбол и др. Вторая группа объединяет игры, единственную движущую силу которых составляет произвол случая: *alea* – с лат. «игра в кости», тотализатор, азартные игры. В третью группу входят игры, связанные с маской, переодеванием, подражанием: исполнение драматических, маскарадных, карнавальных ролей, различного рода голосовые, пантомимические имитации. Четвертая группа игр отличается стремлением игрока к нарушению стабильности привычного восприятия действительности, к сладостной панике, вызванной спазмом, трансом, состоянием оглушенности и т. д. Эти игры часто связаны со свободным вращением, падением тела или с помощью механизма каруселей, качелей, американских горок и прочего. Сходные ощущения вызывает громкий крик или быстрая езда.

Важнейшие социальные институты и практики опираются в своем функционировании на игровые и неигровые принципы. Яркими примерами могут служить церковь, рынки труда и торговли, суд, искусство, спорт, семья, наука. Согласно Й. Хейзинге, язык, миф и культ – первоначальные и существенные проявления общественной деятельности человека – уже пронизаны игрой, которая старше культуры. «В мифе и культе зачинаются, однако, великие движущие силы культурной жизни: право и порядок, общение и предпринимательство, ремесло и искусство, поэзия, ученость, наука. И все они, таким образом, уходят корнями в ту же почву игровых

³⁴ Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры. М.: ОГИ, 2007. С. 92.

³⁵ Там же. С. 50.

действий», – заключает нидерландский ученый³⁶.

Природа состязания или зрелища не меняется оттого, что для части его участников эта деятельность носит профессиональный характер и является не столько игрой, сколько выполнением трудовых обязанностей. Спортивные матчи, судебные процессы³⁷, театральные спектакли, культовые церемонии не теряют возможности всецело увлекать зрителей, приобщающихся к событию через эмоциональное напряжение.

Феномен игры сопровождает не только зрелищные, публичные или массовые действия. В частной жизни людей игровые события также тесно связаны с неигровыми: родительская забота и воспитание чередуются с игрой, любовные отношения – с кокетством и т. д. При этом соприкосновение игрового и неигрового не означает их отождествления, а разграничивается участниками коммуникативных событий³⁸. В целом различие сферы игрового и неигрового, обыденного, является нормой успешно социализированного человека, вступающего на протяжении всей своей жизни в разнообразные отношения. Немалую роль в формировании «правильной» картины мира играет искусство.

По Г.-Г. Гадамеру, образ, создаваемый произведением искусства, – «нечто, что лишь в наблюдателе выстраивается в то, чем он является и саморазыгрывается перед ним»³⁹. Подобно игре, искусство неизменно сохраняет момент двойственности: будучи фактом реальной действительности, продукт искусства «„подразумевает“ что-то и все же не

³⁶ Хейзинга Й. *Homo Ludens. Человек играющий*. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. С. 27.

³⁷ О коммуникативных связях театра и суда см.: Дмитриевский В.Н. Театр и суд в пространстве тоталитарной системы // Системные исследования культуры. 2008 / под ред. Г.В. Иванченко, В.С. Жидков. СПб.: Алетейя, 2009. С. 404–436.

³⁸ Мы придерживаемся социокультурологической трактовки игры и не рассматриваем в настоящей работе так называемые бессознательные игры, которые подробно освещены, например, в кн.: Берн Э. Игры, в которые играют люди: психология человеческих взаимоотношений; Люди, которые играют в игры: психология человеческой судьбы. Л.: Лениздат, 1992. 399 с.

³⁹ Гадамер Г.-Г. Игра искусства: пер. с нем. А.В. Явецкого // Вопросы философии. 2006. № 8. С. 166.

является тем, что он подразумевает»⁴⁰. Поэтому принципиальным аспектом творческой деятельности является потенциально возможное зрительское соучастие в претворении художественной идеи. При этом заинтересованный отклик зрителя сопровождается оценочным восприятием художественного произведения. «Безоценочное понимание невозможно. Нельзя разделить понимание и оценку. Они одновременны и составляют единый целостный акт. <...> Понимающий не должен исключать возможности изменения или даже отказа от своих уже готовых точек зрения и позиций. В акте понимания происходит борьба, в результате которой происходит взаимное изменение и обогащение»⁴¹, – отмечает в записях 1970–1971 гг. М.М. Бахтин.

Вступление общества в эпоху постиндустриализма, результатом чего явилось сосуществование модерна и постмодерна в современном европеизированном мире, привело к коренным изменениям в различных сферах общества. Важнейшей трансформацией социокультурной действительности является феномен играизации – «внедрение принципов игры, эвристических элементов в прагматические жизненные стратегии, что позволяет индивидам посредством саморефлексии достаточно эффективно выполнять основные социальные роли...»⁴². С.А. Кравченко к чертам, характеризующим данное явление, относит склонность к толерантному мышлению, стирание общих для всех моральных принципов («моральную амбивалентность»), разрушение связи между символами и реальностью, симуляцию и симулякры, отчуждение человека и многое другое⁴³. «Помыслы и действия отчужденного человека направлены на то, чтобы выгодно реализовать себя в том или ином игровом пространстве. Его самооценка зависит от того, насколько он преуспеет в большой или малой игре.

⁴⁰ Гадамер Г.-Г. Игра искусства: пер. с нем. А.В. Явецкого // Вопросы философии. 2006. № 8. С. 166.

⁴¹ Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества. М: Искусство, 1979. С. 346–347.

⁴² Кравченко С.А. Играизация российского общества (К обоснованию новой социологической парадигмы) // Общественные науки и современность. 2002. № 6. С. 143–144.

⁴³ Там же.

Человеческие качества отныне рассматриваются им через призму „успеха-неудачи“», – пишет исследователь⁴⁴.

Отчуждение индивида сказывается, прежде всего, в отчуждении от самого себя, от стремления к свободе и непреходящим человеческим ценностям, в преобладании страстей над разумом. Главное отличие играизации от игры – прагматизм целей и отсутствие правил или их изменение в процессе деятельности. Игра ограничивает круг игроков созданием игровых сообществ, играизация не дифференцирует общество. Таким образом, играизация тотальна, в то время как игра управляема. Противостоять играизации в силах каждого отдельного индивида, определяющего выбор событий, участие в которых зависит от свободного волеизъявления⁴⁵.

В условиях утраты внешних морально-нравственных опор (незыблемых авторитетов) именно искусство призвано способствовать формированию вневременных ценностей личности. Г.-Г. Гадамер объясняет это тем, что «сыгранное в игре искусства не ставит на место реального мира мир грез, в котором мы забываемся. Игра искусства – это скорее зеркало, на протяжении тысячелетий вновь и вновь возникающее перед нами. В нем мы видим себя – часто в довольно неожиданном или чуждом виде – такими, какие мы есть, какими мы можем быть, что мы собой представляем»⁴⁶. В этой связи примечательно, что общество характеризуют игры, популярные в нем. «Игры дают людям привычки... Они позволяют ожидать реакций определенного типа и, следовательно, заставляют считать противоположные реакции грубыми или коварными, вызывающими или нечестными»⁴⁷. Из вышесказанного можно заключить, что в событии игры заложен миромоделирующий принцип.

⁴⁴ Кравченко С.А. Играизация российского общества (К обоснованию новой социологической парадигмы) // *Общественные науки и современность*. 2002. № 6. С. 150.

⁴⁵ Играизация нас интересует только в качестве искажения феномена игры и самостоятельно в данном исследовании не рассматривается.

⁴⁶ Гадамер Г.-Г. *Игра искусства*: пер. с нем. А.В. Явецкого // *Вопросы философии*. 2006. № 8. С. 166.

⁴⁷ Кайуа Р. *Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры*. М.: ОГИ, 2007. С. 104.

1.1.2. Игра как предмет художественного эксперимента

Игра как предмет художественного эксперимента наибольшую экспрессию приобрела в творчестве постмодернистов. Постмодернисты нашли «именно в игре (и прежде всего – в игре театральной, сценической) универсальный принцип постижения характера, общественной жизни, мышления, языка, человеческой личности и искусства, тем самым подводя итоги растянувшейся на столетия „играющей эпохи“»⁴⁸. Материал настоящего исследования достаточно разнороден с точки зрения художественного метода, жанра, а также представляет собой произведения различных авторов. Однако рассматриваемые пьесы отечественных драматургов 1980–1990-х годов объединены общностью художественных поисков изображения современного человека в его взаимоотношениях с обществом и миром в целом. Определяющее состояние, в котором пребывает современный герой, – это состояние недоверия реальности, театральность которой регулярно фиксируется им. Первостепенные вопросы, которые преследуют главного героя проанализированных произведений, можно сформулировать так: я нахожусь в реальности или где-то за ее пределами? Все, что со мной происходит, происходит по-настоящему?

Ощущение действующими лицами происходящего как игры, попадающее в содержание драматургических произведений, определяет художественную форму и поэтические средства, к которым обращаются драматурги. Современная действительность как предмет художественного изображения, общий для драматического искусства рассматриваемого периода, дает свободу авторам для художественного эксперимента как на уровне коммуникации персонажей, так и на уровне взаимодействия с читателем / зрителем. Драматическое искусство 1980–1990-х годов, обращаясь к современной действительности, перестает отрицать свою

⁴⁸ Батракова С.П. Театр – мир и мир – театр: творческий метод художника XX века. М.: Памятники исторической мысли, 2010. С. 256–257.

условную природу, раскрывая свои игровые приемы. В таком случае отказ от отрицания внутренней театральности заключает в себе больше правды, чем это есть в классическом театре, стремящемся к передаче жизнеподобия традиционным ограничением игровых пространств. «Игровым, по сути дела, является широко распространенный... в искусстве XX века прием „роман в романе“, „картина в картине“, „сцена на сцене“, нередко вносящий в произведение мотив ироничного подглядывания художника за самим собой, ироничной (а то и трагичной) оценки им собственного творчества»⁴⁹, – замечает С.П. Батракова.

Художественное освоение отечественными драматургами приема «текст в тексте» приводит к появлению множества трансформаций⁵⁰ модели «театр в театре», впервые получившей широкую известность благодаря театру Шекспира и Кальдерона. Иначе говоря, в творчестве отечественных драматургов 1980–1990-х годов, экспериментирующих с жанром, поэтической формой, а также потенциальной рецепцией зрителя / читателя, мотив игры приобретает ключевое значение, выходя на метауровень – рассуждение об искусстве средствами самого искусства. Игра в театральной условности становится не только объектом изображения (заигравшийся герой, не способный отличить границы игрового события), но и формой, посредством которой достигается постижение этого объекта – содержания произведения, и в некотором смысле игра становится самоцелью – встреча актера, зрителя и автора, являющая собой коммуникативное событие.

Так обозначается неведомая классическому театру прагматика мотива игры (организующего балансировку на грани смыслов, жанров), художественная задача которого состоит в активизации воспринимающего сознания, в обнаружении зрителя в качестве активного соучастника театрального действия. Игра в отечественной драматургии 1980–1990-х

⁴⁹ Батракова С.П. Театр – мир и мир – театр: творческий метод художника XX века. М.: Памятники исторической мысли, 2010. С. 94.

⁵⁰ Более подробно они будут рассмотрены в третьей главе настоящей работы.

годов, будучи предметом художественного эксперимента, становится многомерным явлением, которое обретает устойчивое повторение в творчестве различных драматургов. Сказанное позволяет поставить вопрос о драматургическом мотиве игры с точки зрения тенденции в развитии художественного мышления и, шире, в развитии культуры последних двух десятилетий XX века.

1.1.3. Игровая природа и поэтика метатеатра

Игровой компонент искусства является не снимаемым и присущ как условным, так и реалистическим жанрам. Это связано с тем, что художественная идея не может быть передана посредством простого визуального осмотра предмета или наблюдения за событием, представленным публично. «Обратное» в отношении искусства значит искажение: «Не существует просто зрителя, испытывающего в театре или концертном зале, в музее или при уединенном чтении максимально отвлеченное эстетическое чувство или наслаждение от получаемых знаний. В таком случае он превратно понимает себя самого», – отмечает Г.-Г. Гадамер⁵¹. Сопричастность объясняется философом тем, что «сыгранное» искусством включает нас в него как участников игры.

В свою очередь, напряжение – «свидетельство неуверенности, но и наличия шанса»⁵² – неотделимо от игры. «Риск, случай, неуверенность в конечном исходе, постоянное напряжение составляют суть игрового поведения», – пишет Й. Хейзинга⁵³. Напряжение свойственно игровой сущности любого вида искусства. Однако конфликтность, составляющая основу драматического действия, ограниченного узкими временными рамками, определяет высокую степень напряжения искусства

⁵¹ Гадамер Г.-Г. Игра искусства: пер. с нем. А.В. Явецкого // Вопросы философии. 2006. № 8. С. 168.

⁵² Хейзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. С. 35.

⁵³ Там же. С. 87.

драматического. Способ создания необходимого напряжения определяется риторическими установками сцены.

Риторика реалистического театра использует в основном рассуждающий стиль: персонажи или конфликтующие стороны излагают противоположные точки зрения, стремясь направить действие в своих интересах; «сцена нередко мыслится как своего рода суд, где излагаются противоречия перед публикой-судьей»⁵⁴. В спектаклях по пьесам реалистического жанра иллюзия жизнеподобия достигается за счет психологизации характеров и четкого разделения пространства для актеров и пространства для зрителей – эффекта «четвертой стены». Базовой театральной коммуникацией в пространстве «сцена – зрительный зал» является коммуникация типа «персонаж–зритель», которую можно представить как коммуникацию через идентификацию. Схема отношений, выстраивающихся в процессе такого взаимодействия, наиболее близка интеракционистской (социально-психологической) модели коммуникации Теодора Ньюкомбо.

Коммуникативная модель Т. Ньюкомбо учитывает как отношения, складывающиеся между общающимися, так и их отношения к объекту разговора. При этом общей тенденцией в предложенной социологом схеме коммуникации является стремление к симметрии. Последняя реализуется следующим образом: при совпадении отношений друг к другу субъектов диалога они будут стремиться к совпадению их отношения к объекту разговора, и наоборот. Совпадение отношений субъектов к объекту разговора при несовпадении их отношений друг к другу в такой теории считается отклонением от общей закономерности⁵⁵.

Применительно к театральной парадигме коммуникация вида «персонаж–зритель» с точки зрения рассмотренной модели реализуется следующим образом: если действия персонажа вызывают сочувствие со стороны зрителя, то зритель принимает сторону персонажа в конфликтной

⁵⁴ Пави П. Словарь театра. М.: Прогресс, 1991. С. 293.

⁵⁵ Бориснев С.В. Социология коммуникации. М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2003. С. 30.

ситуации, если, наоборот, зритель воспринимает персонажа как отрицательного героя, то высказывания последнего также будут восприняты как заслуживающие порицания.

Риторика условного театра основывается на новых, в отличие от классического театра, принципах. Психологизация драматургического дискурса заменяется обнажением исполняемого приема, подчеркивается театральность действия, раскрываются внутренние пружины постановки и / или текста, послужившего основой сценария. «...Игра актеров направлена не на создание психологической правды, а на выявление его кодов, – отмечает П. Пави. – <...> когда актер пытается всеми средствами поддержать коммуникацию со зрителем (углубленность игры, многозначительные паузы, псевдоколебания в начале монолога и т. д.)»⁵⁶. Экспериментальный театр разрешает не только более выразительные жесты, мимику, интонацию, направленные на коммуникацию со зрителем, но и открытый диалог актеров со зрительным залом. В социологии такие взаимоотношения близки описанным, в частности, циркулярной моделью коммуникации.

Циркулярная (циклическая) модель коммуникации была предложена в работах У. Шрамма и Ч. Осгуда. Ученые полагали, что не верно считать коммуникацию линейным процессом, который имеет начало и конец (в глобальном масштабе это положение теоретиков созвучно тезису М.М. Бахтина о диалогической природе жизни человека и, в частности, о принципиальной незавершенности диалога в поле «искусство–адресат»: художественное произведение представляет собой «не готовое бытие, смысл которого должен раскрыть писатель, а незавершенный диалог со становящимся многоголосым смыслом»⁵⁷), но, напротив, подчеркивали ее циклический характер. Данной теорией коммуникация «трактуеться как двусторонний процесс связи, когда и отправитель, и получатель информации в равной степени взаимодействуют друг с другом, обмениваясь сообщениями

⁵⁶ Пави П. Словарь театра. М.: Прогресс, 1991. С. 293–294.

⁵⁷ Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества. М: Искусство, 1979. С. 324.

(сигналами)»⁵⁸.

Риторика условного театра позволяет *однозначно* указать на наличие театрального в разворачивающемся спектакле, поскольку одно и то же действующее лицо зачастую задействовано в сценическом действии и в роли персонажа, и в роли актера и / или зрителя. Таким образом, речь идет об использовании сложного действующего лица, в котором попеременно актуализируется то фигура персонажа, то фигура актера и / или зрителя, с целью усиления игрового момента.

Эстетика реалистического театра, напротив, стремится подчеркнуть естественность происходящего на сцене, правдивость отражения действительности. Однако современная реалистическая драматургия возвращается⁵⁹ к метафоре жизни, подобной театру, помещая в центр изображения заранее театрализованную действительность. Учитывая, что игра – один из основных феноменов человеческого бытия, изображение играющего человека более чем естественно: люди играют, и это первопричина изображения игровой действительности. Так театр извлекает из жизни театральность. Естественным образом на первый план выходит фигура актера: актер вынужден играть актера.

Таким образом, сложное действующее лицо «актера-и-персонажа» (и «зрителя-и-персонажа») оказывается продуктивно не только для риторики условного, но и для риторики реалистического театра. Коренное отличие лежит в принципе использования сложного действующего лица, который определяется в одном случае специфическим структурным построением текста, в другом – использованием стилистической фигуры.

В пьесах условного театра, построенных на гиперриторической структуре «текст в тексте» (в частности, «театр в театре»), смена ролей одного и того же действующего лица происходит благодаря изменению

⁵⁸ Основы теории коммуникации / под ред. М.А. Василика. М.: Гардарики, 2005. С. 134.

⁵⁹ Известные драматурги-классики данной темы: У. Шекспир, Т. Кид, Ж. Ротру, П. Корнель, П. Кальдерон, П. Мариво, Л. Пиранделло, С. Беккет, Ж. Жене и др.

сценического пространства, обусловленного включением внутренней пьесы. В пьесах без структуры «театр в театре» «переключение» ролей происходит благодаря отождествлению, метафорическому перенесению на игру привлекательности самой жизни, а в пределе – значения «это и есть жизнь». Для персонажа границы восприятия игры и жизни сближаются либо нивелируются вовсе. Тогда происходит неразличение игры и реальности и общее усложнение содержания сценического события, так что действующее лицо реалистической пьесы приобретает усложненный вид «актера-и-персонажа», порой «зрителя-и-персонажа», но не в явной форме, а в скрытой, метафорической.

Некая парадоксальность реалистичного изображения игрового (что само по себе лежит вне обыденной реальности и одновременно пронизывает ее) убедительно объясняется Г.-Г. Гадамером: «...там, где заключена *идея сыгранного как бытия*, возникающая видимость относится к тому, что называется передачей. Игра искусства-видимости происходит между мной и тобой. Я принимаю образ в его чистом виде, как и ты, и именно это мы называем „передачей“: другой приобщается к тому, что я ему передаю, и не просто к части сообщаемого, но он разделяет со мной знание целого так, что мы оба имеем полное знание. Это, очевидно, отличает настоящую передачу от лицемерно сыгранного участия. „Видимость“ последнего отнюдь не соединяет меня и тебя; она – ложная иллюзорность, которая создается для другого. Истинная видимость – вот образ искусства»⁶⁰ (Курсив наш. – Прим. автора).

Мотивный анализ пьес отечественных драматургов 1980–1990-х годов позволяет говорить о преобладающей поэтике метатеатра в зависимости от превалирующего семантического варианта мотива игры. Драмы, в которых обнаруживается семантический вариант мотива игры «игра как способ существования героя», принадлежат главным образом реалистической

⁶⁰ Гадамер Г.-Г. Игра искусства: пер. с нем. А.В. Явецкого // Вопросы философии. 2006. № 8. С. 167.

риторике театра. В них мотив, являясь художественным обобщением содержательного ряда событий, приобретает метафорическую функцию: событие игры приобретает сюжетообразующее значение не с помощью посредующей структуры (каковой является внутренняя пьеса), а непосредственно, по схеме тождества «А есть В». Поэтика драм, в которых превалирует семантический вариант мотива игры «игра как способ парадоксализации обыденной коммуникации», в большинстве своем опирается на риторику условного театра, используя структуру «театр в театре».

Для подробного анализа нами избраны пьесы, наиболее ярко репрезентирующие преобладание того или иного семантического варианта мотива игры, однако отечественная драматургия 1980–1990-х годов отличается поисковым, экспериментальным характером, смешением семантических вариантов мотива игры не только в рамках творчества отдельно взятого драматурга, но и отдельного драматического текста.

1.2. Теория мотива в современной филологии

В первой половине XX века в отечественном литературоведении существовало четыре теоретических подхода к осмыслению мотива: **семантический** (А.Н. Веселовский, А.Л. Бем, О.М. Фрейденберг), **морфологический** (В.Я. Пропп, Б.И. Ярхо), **дихотомический** (на стадии его формирования – А.Л. Бем, А.И. Белецкий, В.Я. Пропп, далее – А. Дандес, Л. Парпулова, Н.Г. Черняева) и **тематический** (Б.В. Томашевский, В.Б. Шкловский, А.П. Скафтымов). Это время интенсивной разработки теории мотива в трудах фольклористов (В.Я. Пропп «Исторические корни волшебной сказки», «Фольклор и действительность»; Б.Н. Путилов «Методология сравнительно-исторического изучения фольклора» и др.) и исследователей мифологии (Е.М. Мелетинский «Поэтика мифа»; О.М. Фрейденберг «Миф и литература древности», «Миф и театр» и др.).

Фундаментальные тезисы семантической теории мотива основываются на открытиях А.Н. Веселовского, отраженных в «Поэтике сюжетов». Согласно А.Н. Веселовскому, образный одночленный схематизм мотива обуславливает его семантическую целостность, т. е. неразложимость на простейшие нарративные компоненты без утраты своего целостного значения, а соответственно, и эстетической функции в художественном тексте. В своей работе исследователь сравнивал варианты мотива, лежащего в основе фабул разных произведений, общее в них позволяло выявить семантический инвариант изучаемого мотива, различное – бытующие семантические варианты мотива.

В.Я. Пропп в «Морфологии сказки» выработал так называемый морфологический подход к изучению мотива. Вместо семантического критерия А.Н. Веселовского он применяет логический критерий. Исходным положением признается разложимость мотива на логически значимые единицы, каждая из которых в цепочке логического целого может быть заменена (варьировать). Не находя семантической целостности мотива,

В.Я. Пропп, однако, усматривает устойчивость мотива в его взаимосвязи с функцией действующего лица. Б.И. Ярхо в «Методологии точного литературоведения» вслед за В.Я. Проппом еще более разрушает семантическую целостность мотива, отрицая реальное наличие мотива в сюжете литературного текста. Он считает, что мотив служит лишь рабочим термином для сравнительно-исторического литературоведения; границы мотива определяются каждым исследователем произвольно по тематическому принципу.

Дихотомический подход к изучению мотива в качестве принципиально нового, в отличие от семантического подхода, изложил четкое разграничение двух уровней существования мотива, названными в нем: мотив схематический и мотив реальный. По существу, схематический мотив является семантическим инвариантом (в рамках теории А.Н. Веселовского), а реальный мотив – его семантическим вариантом, реализованном в фабуле.

Вторая половина XX века и 2000-е гг. в отношении мотива отмечены углубленной проработкой его теории на материале повествовательных текстов. Тематическую трактовку мотива, разработанную в трудах Б.В. Томашевского и В.Б. Шкловского, развивают Г.В. Краснов и В.Е. Ветловская. Для Г.В. Краснова мотив является тождественным ведущей теме произведения. «Сюжет выявляется и своеобразно олицетворяется в мотиве произведения, в опосредованной от конкретных образов ведущей теме»⁶¹. Эпизоды и главы произведения как законченные в композиционном и смысловом отношении его части также имеют свои мотивы. «Символика мотива выражена зачастую в названии произведения: „Моя родословная“, „Отцы и дети“, „Война и мир“, „Вишневый сад“»⁶².

⁶¹ Краснов Г.В. Сюжет, сюжетная ситуация // Литературоведческие термины (материалы к словарю). Коломна: Коломенский пединститут, 1997. С. 48.

⁶² Там же. С. 49.

В.Е. Ветловская поддерживает точку зрения Томашевского. Она считает, что мотив – это «мельчайший тематический элемент»⁶³ содержательной стороны литературного произведения; любой мотив, независимо от его роли в сюжете, всегда будет тематическим. По мнению Ветловской, «мотив – это простейшая единица темы (выраженная словом, или словами, или предложением), чья дальнейшая разложимость для темы уже безразлична, она не важна»⁶⁴.

В целом отношения темы и мотива еще далеко не прояснены; это актуальный аспект новейших литературоведческих исследований мотивики.

Тематический принцип лег в основу трактовки мотива в рамках интертекстуального анализа. «По существу, интертекстуальный анализ „растворяет“ понятие сюжета в понятии текста. В результате категория мотива в теории интертекста оказывается вписанной не в классическую парадигму „фабула–сюжет“, а в парадигму „текст–смысл“, – пишет И.В. Силантьев⁶⁵.

На принципах интертекстуального анализа базируются взгляды Б.М. Гаспарова, изложенные в статье «Из наблюдений над мотивной структурой романа „Мастер и Маргарита“». Следует отметить, что для интертекстуального анализа характерно совмещение понятий мотива и лейтмотива, а также утрата связи мотива с действием: мотив трактуется предельно широко – как любой смысловой повтор в тексте. Категория мотива приобретает в рамках данной концепции особенно принципиальное значение: мотивы репрезентируют смыслы и связывают тексты в единое смысловое пространство; текст – это смысловая «сетка связей»⁶⁶, согласно Б.М. Гаспарову. Сторонниками интертекстуальной теории мотива являются также А.К. Жолковский и Ю.К. Щеглов. Их мысли, выраженные в

⁶³ Ветловская В.Е. Анализ эпического произведения: проблемы поэтики. М.: Наука, 2002. С. 99.

⁶⁴ Там же.

⁶⁵ Силантьев И.В. Поэтика мотива. М.: Языки славянской культуры, 2004. С. 60.

⁶⁶ Гаспаров Б.М. Литературные лейтмотивы: очерки русской литературы XX века. М.: Наука, 1994. С. 285.

совместном труде «Работы по поэтике выразительности», близки взглядам на природу мотива Б.М. Гаспарова в том, что мотив рассматривается как одно из основных средств интертекстуального анализа художественного текста.

В настоящее время в литературоведении оформляется **прагматическая теория мотива**. Этот подход синтезирует основные принципы семантической и тематической трактовки мотива с опорой на идею, появившуюся еще в трудах А.Н. Веселовского, об эстетической значимости мотива, его потенциальной художественности. В изучении семантики мотива в фокусе актуального художественного задания и смысла произведения в целом и состоит ядро прагматической концепции, в рамках которой трактовка мотива возможна в системе художественного целого литературного произведения. «При всей существенности своих интертекстуальных свойств мотив обретает действительный статус *смыслового средоточия* (курсив И.В. Силантьева. – Прим. автора) только в системе и в контексте целостного сюжета»⁶⁷, – подчеркивает И.В. Силантьев, рассматривая существо прагматического подхода.

Системное теоретическое обоснование прагматическому подходу применительно к изучению мотивики положили работы В.И. Тюпы. Мотив для Тюпы – это «единица художественной семантики»⁶⁸. Тюпа соотносит идею предикативности мотива с теорией актуального членения речевого высказывания. Мотив служит основой полноценного сюжетного высказывания: сообщает не только известное (что есть «тема»), но и представляет новую информацию (что есть «рема»), в плане сюжетосложения – сдвигает сюжетную ситуацию через новое событие в новую ситуацию. Тема-рематический принцип предикативности мотива В.И. Тюпа прямо соотносит с двучленной моделью мотива, предложенной А.Н. Веселовским. Основоположник сравнительно-исторического литературоведения писал: «Простейший род мотива может быть выражен

⁶⁷ Силантьев И.В. Поэтика мотива. М.: Языки славянской культуры, 2004. С. 66.

⁶⁸ Цит. по: Силантьев И.В. Поэтика мотива. М.: Языки славянской культуры, 2004. С. 66.

формулой $a + b$: злая старуха не любит красавицу – и задает ей опасную для жизни задачу. Каждая часть формулы способна видоизмениться, особенно подлежит приращению b ; задач может быть две, три (любимое народное число) и более; по пути богатыря будет встреча, но их может быть и несколько. Так мотив выростал в сюжет...»⁶⁹.

Таким образом, в рамках прагматического подхода мотив выступает как коммуникативная основа сюжетного высказывания. Вследствие этого, по мысли И.В. Силантьева⁷⁰, данный подход оказывается наиболее адекватным изучению литературы, обратившейся к передаче актуального художественного смысла как уникального коммуникативного события, реализующегося в эстетическом диалоге автора и читателя.

В данной работе поддерживается прагматическая концепция изучения мотива. Для сюжетной прагматики особенно ценными представлениями, выработанными семантической теорией мотива, нужно признать тезисы о связи мотива с сюжетом: А.Н. Веселовского (мотив – простейшая единица сюжета. Сюжет – это «комплекс мотивов», «тема, в которой снуются разные положения-мотивы»⁷¹), а также его последователей А.Л. Бема («Мотив потенциально содержит в себе возможность развития, дальнейшего нарастания, осложнения побочными мотивами. Такой осложненный мотив и будет сюжетом»⁷²) и Н.П. Андреева («Вся цепь мотивов, входящих в данный рассказ, образует сюжет его»⁷³).

⁶⁹ Веселовский А.Н. Избранное: Историческая поэтика. М.: Высшая школа, 1989. С. 538.

⁷⁰ Силантьев И.В. Поэтика мотива. М.: Языки славянской культуры, 2004. С. 70–71.

⁷¹ Веселовский А.Н. Избранное: Историческая поэтика. М.: Высшая школа, 1989. С. 542.

⁷² Цит. по: И.В. Силантьев. Поэтика мотива. М.: Языки славян. культуры (Кошелев), 2004. С. 20.

⁷³ Андреев Н.П. Проблема тождества сюжета (Публикация В.М. Гацака) // Фольклор. Проблемы историзма. М.: Наука, 1988. С. 234.

1.3. Специфика изучения мотива в драме

Именно с ростом с конца XX века интереса к проблеме повествовательного мотива наблюдается положительная тенденция учитывать при изучении мотива жанрово-родовую природу текстов. Бóльшая же часть филологов, прибегая фактически в своих исследованиях к мотивному анализу, понятие мотива специально не эксплицирует и самый термин «мотив» употребляет без какого-либо определения.

Термин «мотив» не имеет бинарной оппозиции, коррелятивной пары. Это, возможно, одна из причин неустойчивости термина «мотив», его широкого толкования, когда исследователи предлагают разные трактовки и понимание данного литературного феномена. Если в математической логике, фонологии, структурной лингвистике основными единицами являются бинарные оппозиции (например, синтагматика-парадигматика, язык-речь, синхрония-диахрония в языкознании), то «мотивный анализ знает, по сути, лишь один термин – мотив, метаязык мотивного анализа не выделен – это является признаком того, что данное научное направление уже относится к парадигме постструктурализма»⁷⁴.

Категория мотива, хорошо разработанная применительно к фольклору и повествовательным текстам, недостаточно изучена в отношении других родов литературы⁷⁵. В настоящее время существует отдельная группа литературоведческих работ, направленных на изучение мотива в поэзии; есть исследования лирического мотива в аспекте его особенностей (например, глава «Лирический мотив в стихотворном и прозаическом тексте» в книге И.В. Силантьева «Сюжетологические исследования»). Возникает интерес

⁷⁴ Руднев В.П. Энциклопедический словарь культуры XX века: ключевые понятия и тексты. М.: Аграф, 2009. С. 168.

⁷⁵ Б.В. Томашевский в учебном пособии «Теория литературы. Поэтика», говоря об особом тематизме и особой конструкции, свойственных жанрам разных родов литературы, затрагивает некоторые особенности употребления мотивов в лирике, эпосе и драме, однако не останавливается на этом аспекте подробно.

литературоведов к изучению мотива в драматургии⁷⁶. При этом, несмотря на наметившееся устремление некоторых исследователей учитывать жанрово-родовую природу текстов, подвергнутых мотивному анализу, в настоящее время специфика драматургического мотива по существу не описана.

В целом определение мотива, предложенное И.В. Силантьевым в отношении фольклорного и литературного повествования, очень точно и сформулировано с высоким уровнем обобщения накопленного литературоведением материала. Силантьев так определяет мотив: «Мотив – это единица повествовательного языка фольклора и литературы, соотносящая в своей семантической структуре предикативное начало действия с актантами и пространственно-временными признаками, инвариантная в своей принадлежности к повествовательной традиции и вариантная в своих событийных реализациях в произведениях фольклора и литературы»⁷⁷. «Мотив... репрезентирован событиями, подобными в своем содержании»; «мотив как таковой есть обобщение содержательно подобных событий»⁷⁸. Такое определение мы принимаем как рабочее, но считаем его неприменимым в исходном виде к исследованию мотива в драме.

Теоретическое затруднение в разработке семантики мотива драматического произведения возникает вследствие определения мотива через структуру повествовательного текста. «Мотив есть единица обобщенного уровня повествования, или собственно языка повествования»⁷⁹. «Самую категорию повествования мы трактуем предельно просто: это есть, собственно, изложение событий. Соответственно, событие является единицей

⁷⁶ Исследованию мотива в драме посвящены диссертации: О.Н. Русановой «Мотивный комплекс как способ организации эпической драмы: на материале пьес Е. Шварца „Тень“ и „Дракон“», К.М. Захарова «Мотивы игры в драматургии Н.В. Гоголя», Т.А. Фоменко «Фольклорные мотивы как основа построения ряда драматургических текстов: на материале трагедий В. Шекспира „Юлий Цезарь“, „Отелло“, „Макбет“, „Гамлет, принц Датский“», А.А. Суворова «Судейские мотивы в комедии Н.В. Гоголя „Ревизор“ и в журнальной литературе его времени» и др.

⁷⁷ Силантьев И.В. Сюжетологические исследования. М.: Языки славянской культуры, 2009. С. 22.

⁷⁸ Там же. С. 12.

⁷⁹ Там же.

повествования, или нарратива»⁸⁰, – пишет И.В. Силантьев. Совершенно очевидно, что категория повествования для описания поэтики драмы не актуальна. Драматургический текст анарративен. В этом вопросе мы опираемся на мнение В.И. Тюпы, считающего, что драматургический текст не может служить предметом нарратологического исследования: «Те, кто, подобно Сэймуру Б. Чэтману, относят драматургию к роду нарративных высказываний, неоправданно недооценивают роли свидетеля в структуре события»⁸¹.

На точку зрения зрителя / свидетеля события, играющую ключевую роль в **своеобразии драматургического текста**, обращал внимание в своих трудах по семиотике сцены еще Ю.М. Лотман. Он писал о том, что драма, как и театр, сохраняет естественную точку зрения зрителя, «тогда как между читателем и событием в романе оказывается автор-повествователь, имеющий возможность поставить читателя в любую пространственную, психологическую и прочие позиции по отношению к событию»⁸². Развертывание драмы (умозрительное или средствами сцены) предполагает сосредоточенность внимания адресата 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, зависящее от кругозора адресата. Таким образом, специфика драматургического мотива состоит в том, что он является обобщением ряда **событий коммуникативных**, которые формируют своеобразную «границу» – область отношений между сценой и зрительным залом.

⁸⁰ Силантьев И.В. Сюжетологические исследования. М.: Языки славянской культуры, 2009. С. 11.

⁸¹ Тюпа В.И. Драматургия как тип высказывания // Новый филологический вестник. 2010. Т. 14. № 3. С. 7.

⁸² Лотман Ю.М. Семиотика сцены // Ю.М. Лотман. Об искусстве. СПб.: Искусство-СПб, 2005. С. 594.

Тойн А. ван Дейк, разводя дефиниции «употребление языка» и «дискурс», рассматривает дискурс как «коммуникативное событие», включая в него «говорящего и слушающих, их личностные и социальные характеристики, другие аспекты социальной ситуации», в частности «значения, общедоступные для участников коммуникации, знание языка, знание мира <...> установки и представления»⁸³. В.И. Тюпа в статье «Онтология коммуникации» подчеркивает, что такого рода событие «при встрече сознания с текстом осуществляется отнюдь не автоматически: воспринимающему знаковую данность чьего-то высказывания необходимо войти в некое интерсубъективное пространство *общения* (со-общения, приобщения, раз-общения), которое не может быть ни чисто внешним (объективным), ни чисто внутренним (субъективным)»⁸⁴. М.М. Бахтин называет такое событие «событием взаимодействия сознаний»⁸⁵. В.И. Тюпа коммуникативное событие встречи двух и более сознаний считает онтологической осью жизни, поскольку такое событие «принадлежит в равной мере внешнему и внутреннему мирам – при всей их взаимонепроницаемости друг для друга»⁸⁶. Исследователь обращает внимание на то, что сущность коммуникативного события составляют взаимоактуализации смыслов, а не механическое перемещение информации.

«Рецепция текста, в свою очередь, не сводится к слышанию или видению его как вещи; она есть своего рода *исполнение* текста „про себя“... Это, по Мандельштаму, „средняя деятельность между слушаньем и произнесением. Эта деятельность ближе всего к исполнительству и составляет как бы самое его сердце“»⁸⁷. «Художественность» литературного произведения неразрывно связана со «смыслом», трактуемым как

⁸³ Дейк Т.А. ван. Язык. Познание. Коммуникация. М.: Прогресс, 1989. С. 122.

⁸⁴ Тюпа В.И. Онтология коммуникации // Коммуникативные стратегии культуры. Ч. 2. Новосибирск, 2003. С. 5.

⁸⁵ См. об этом: Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества. М: Искусство, 1979. С. 312.

⁸⁶ Тюпа В.И. Онтология коммуникации // Коммуникативные стратегии культуры. Ч. 2. Новосибирск, 2003. С. 7.

⁸⁷ Там же. С. 10.

«конфигурация всех связей и отношений» в ситуации художественного коммуницирования, восстанавливая или создавая которую читатель понимает произведение⁸⁸. Это и есть в нашем понимании мотив как обобщение ряда подобных коммуникативных событий между зрителем и сценой. Коммуникативное событие ситуативно и индивидуально, совершится оно или не совершится целиком и полностью (если принимать во внимание постоянную потенциальную готовность к коммуникации тех, кто находится в пространстве «сцена») зависит от воспринимающего сознания зрителя. «Игра всегда есть осмысленное бытие, и более того, бытие, созидаемое смыслом, а следовательно, *субъект игры в большей степени может быть интерпретирован как герменевтический субъект*, ибо он сам трактует (понимает) реальность, созидавая ее»⁸⁹ (курсив Л.Т. Ретюнских. – Прим. автора). В связи с этим нужно понимать, что «коммуникативные события в культуре, по-видимому, возможны лишь потому, что текст и его версии являются нетождественными друг другу отражениями и преломлениями единого „сверхиндивидуального и вневременного“ (Ингарден) произведения...»⁹⁰. Иными словами, текст пьесы (рукопись) является инвариантом произведения, а текст той же пьесы, попавший в руки читателя или реализованный в спектакле, – индивидуальный и актуальный в конкретный промежуток времени вариант этого произведения.

Поэтика современной драматургии предполагает активную апперцепцию, включение читателя / зрителя в процесс сотворчества. Последнее становится неизбежным в эстетическом акте восприятия художественного произведения, т. к. авторы освобождаются от пафоса универсальных обобщений, не стремясь что-либо объяснить, выстроить целостную картину мира, а представляют некие бытийные зарисовки,

⁸⁸ Богин Г.И. Быстротекущее время и вялотекущее время как производные от формы текстопостроения // Пространство и время в языке. Самара, 2001. С. 47–48.

⁸⁹ Ретюнских Л.Т. Философия игры. М.: Вузовская книга, 2007. С. 56.

⁹⁰ Тюпа В.И. Онтология коммуникации // Коммуникативные стратегии культуры. Ч. 2. Новосибирск, 2003. С. 17.

фрагменты реально-ирреальной действительности, отказываясь от традиционного развития действия, редуцируя фабулу и отдавая предпочтение открытым финалам. Такое положение вещей актуализирует суждение основоположников сравнительного литературоведения – А.Н. Веселовского, сближавшего процессы творчества и процессы восприятия, различая их по интенсивности, и Дюришина Диониза, говорящего о едином процессе «воздействия-восприятия».

В связи с предметом данного исследования важно иметь в виду принципиальное отличие литературного мотива от образа, которое состоит в том, что мотив имманентно предикативен, предполагает движение («мотив» от лат. *moveo* – «двигаю»). Событие (вместе с другими, подобными ему событиями), составляющее мотив, – «обозначение динамического начала сюжета»⁹¹. Под образом же («образ» от др.-гр. «облик», «вид») «нередко понимается элемент или часть художественного целого, обыкновенно – такой фрагмент, который обладает как бы самостоятельной жизнью и содержанием»⁹². «При подходе к литературе можно сказать, что образ не прямо выражает мысль, но оказывается средством в создании мысли. И сколь бы ни был умен и талантлив автор, он не может предугадать субъективного впечатления каждого читателя. Не может он и быть уверен в том, что его мысль понята однозначно»⁹³, – пишет литературовед В.Г. Зинченко. Иначе говоря, если рассмотреть эти понятия в аспекте актуального членения высказывания, то образу свойственно нести уже некую известную (в изобразительно-выразительной форме) информацию, а мотиву – «не только содержать нечто известное (что есть «тема»), но и сообщать о чем-то новом (что есть «рема»). Э.Ф. Нагуманова считает, что «отличие мотива от отдельно взятого образа в том, что он не сводится к определенному персонажу, не

⁹¹ Литературоведческие термины (материалы к словарю). Вып. 2 / ред.-сост. Г.В. Краснов. Коломна: Коломенский пединститут, 1999. С. 80.

⁹² Литературная энциклопедия терминов и понятий / под ред. А.Н. Николюкина. М.: НПК «Интелвак», 2001. 669 стб.

⁹³ Зинченко В.Г. Литература и методы ее изучения. Системно-синергетический подход. М.: Флинта: Наука, 2011. С. 116.

имеет самостоятельного существования в виде предметов или события. Мотив растворен во всем тексте и более всего связан с мировосприятием автора»⁹⁴.

В нашем понимании драматургический мотив игры в своем развертывании не отделим от сюжета, а следовательно, может пониматься только через категорию действия. Зритель / читатель волен участвовать в предлагаемой художественной реальностью событиями(-ях) игры. В сознании конкретного воспринимающего субъекта происходящее может мыслиться как игра или как нечто не игровое. Образ помогает создать условия для такого коммуникативного события. «Первостепенное свойство событийности – ее интенциональность: событие не есть некая безотносительная к сознанию очевидность факта, оно неотделимо от сознания, удостоверяющего событийный статус данного факта в данном конкретном случае»⁹⁵. Итак, драматургический мотив – это имманентно предикативная единица сюжета, представляющая собой обобщение содержательно подобных коммуникативных событий, инвариантная в своей принадлежности к литературной традиции и вариантная в своих потенциальных событийных реализациях в конкретных художественных произведениях.

Современные исследователи, даже в рамках изучения драматургии, по-прежнему довольно широко и противоречиво трактуют мотив. Приведем некоторые примеры. По мнению А.А. Суворова, «мотив – это единица поэтической структуры текста, во множестве уникальных реализаций (вариантов) наполняющая его “художественную ткань”, тематически целостная, то есть отчетливо выделяемая в серии композиционных частей или в ряду текстов»⁹⁶. В свою очередь, „художественная ткань“ – это «весь поэтический состав литературного или иного произведения: образы

⁹⁴ Теория литературы: словарь для студентов. Казань: Казанский ун-т, 2010. С. 60.

⁹⁵ Тюпа В.И. Драматургия как тип высказывания // Новый филологический вестник. 2010. Том 14. № 3. С. 9.

⁹⁶ Суворов А.А. Судейские мотивы в комедии Н.В. Гоголя «Ревизор» и в журнальной литературе его времени: дис. ... канд. филол. наук. Саратов, 2008. С. 11.

персонажей во всех их проявлениях, лирические и медитативные авторские отступления, ремарки и т. д. – то есть сюжет во всей его целостности»⁹⁷.

О.Н. Русанова считает, что мотив – это «содержательно-структурное единство как типичная *исполненная значения ситуация* (курсив О.Н. Русановой. – Прим. автора), которая охватывает общие тематические представления <...> и может становиться отправной точкой содержания человеческих переживаний или опыта в символической форме: независимо от идей, с помощью которых осознается оформленный элемент материала, например, просветление нераскаявшегося убийцы (Эдип, Ивик, Раскольников)»⁹⁸.

Думается, методологически верным является выбор теоретической трактовки и, соответственно, определение мотива согласно избранной концепции не только в зависимости от рода изучаемой литературы, но и непосредственно от своеобразия художественного материала и явлений первоначальной действительности, попадающих в фокус исследования.

⁹⁷ Суворов А.А. Судейские мотивы в комедии Н.В. Гоголя «Ревизор» и в журнальной литературе его времени: дис. ... канд. филол. наук. Саратов, 2008. С. 11.

⁹⁸ Русанова О.Н. Мотивный комплекс как способ организации эпической драмы: на материале пьес Е. Шварца «Тень» и «Дракон»: дис. ... канд. филол. Наук. Томск, 2006. С. 11.

Глава 2. Мотив игры и онтология человека в отечественной драматургии 1980–1990-х гг.

2.1. Жизнь и смерть как факторы игрового существования человека

Традиционно жизнь и смерть воспринимаются как явления противоположного порядка, конституирующие онтологическую ось человеческого существования. В текстах отечественной драматургии 1980–1990-х годов жизнь и смерть служат неотъемлемыми звеньями, выводящими событие игры в сферу бытия действующих лиц, что позволяет посредством мотивного анализа сделать художественное обобщение относительно экзистенциальной направленности современного героя. Выявленный в процессе такого анализа семантический вариант мотива игры обозначается в настоящей работе «игра как способ существования героя».

Несмотря на то, что человек рождается с инстинктом самосохранения и естественным страхом смерти, мотив игры в отечественной драматургии 1980–1990-х годов, выступающий в мотивном комплексе с мотивом смерти, открывает разноречивое понимание героями события смерти. Негативное восприятие смерти в силу абсолютного конца человеческого существования, совершенного небытия, следующего за ней, не является общепринятым. Смерть, как и другие основные феномены человеческого бытия, есть тайна, не постижимая для точного знания. И хотя в общем люди стремятся отрицать смерть, совершенствуя различные технологии по продлению жизни, в разных культурах понимание смерти различно, что показательно для гуманитарного исследования. Автор книги «Человек перед лицом смерти» Ф. Арьес считает, что установки в отношении смерти, доминирующие в обществе на определенном этапе его развития, связаны с самосознанием личности, типичной для этого общества. «Поэтому в изменении восприятия смерти находят свое выражение сдвиги в трактовке человеком самого себя», – следуя за мыслью Ф. Арьеса, отмечает А.Я. Гуревич, российский культуролог и

историк-медиевист⁹⁹.

Анализ в пьесах отечественных драматургов рассматриваемого периода семантического варианта мотива игры «игра как способ существования героя» выявляет метафорическое отождествление современным человеком событий, причастных обыденной жизни, и игровых событий. Вследствие этого происходит рекомбинация событийных пространств: субъективно для героя пространство игры становится шире, включая в себя и такие экзистенциальные события, как жизнь и смерть. И если в традиционной картине мира смерть является неотъемлемой частью жизни, символизирующей смену этапов человеческого развития (рождение, рост, расцвет, увядание, смерть), смену поколений, то в мировоззрении современного героя, приравнивающего жизнь к игре, событие смерти становится закономерным этапом игры, ее обновления и постоянного продолжения.

Тексты отечественной драматургии 1980–1990-х годов, объединенные главным героем, существующим в пространстве игры, отличаются парадигмой ценностей персонажей, вследствие чего жизнь и смерть входят в игровые корреляты мирообраза разных пьес по-разному.

⁹⁹ Гуревич А.Я. Смерть как проблема исторической антропологии: о новом направлении в зарубежной историографии // Одиссей. Человек в истории: Исследования по социальной истории и истории культуры. М.: Наука, 1989. С. 114–135 [Электронный ресурс]: <http://anthropology.rchgi.spb.ru/forum/gurevich.htm> (дата обращения: 21.07.2014).

2.1.1. Игровые максимы и игровые корреляты существования

Для Боса, главного героя пьесы Ю. Яковлева «Ночной мотоциклист (Вне игры)» (1986), попавшего в дорожную аварию и оставшегося инвалидом, мировоззрение после автокатастрофы меняется. Процесс самоосознания приводит героя к восприятию мира в координатах игровых максим и игровых коррелятов. Теперь жить для Боса – значит «быть в игре», т. е. участвовать в ночных гонках. После аварии оказавшись не способным вернуться в седло мотоцикла, герой Ю. Яковлева ощущает себя за бортом жизни, «в отпаде»¹⁰⁰, «вне игры»¹⁰¹. С этого времени рискованная игра становится предметом воспоминаний и рефлексии героя: повторяющиеся события игры составляют как основу драматического действия, сотканного из событий прошлого и настоящего, так и диалогов действующих лиц. Через призму игры герой смотрит на мир, людей и основополагающие феномены человеческого бытия.

Метафизическое сопоставление событий жизни, игры, смерти в процессе воспоминаний оборачивается карнавальным смешением, приводящим к символическому возрождению героев и мира через способность играть, перевоплощаться. Однажды, празднуя день рождения, Бос вдруг вспоминает о том, как в детстве впервые увидел похоронный обычай у негров в Америке: по возвращении с кладбища люди объединяются в танцующую процессию, радуются за близкого человека, переселившегося в рай. «Вырвался у мамы и пошел за неграми, шел и танцевал, и мне было удивительно весело»¹⁰², – эти слова Боса звучат в момент, когда они с Фаей танцуют в баре под блюз. Музыка рождает реминисценции по принципу амбивалентной корреляции: в день рождения герои задумчивы, то и дело затрагивают экзистенциальные вопросы (труд, любовь, семья, смысл жизни,

¹⁰⁰ Яковлев Ю. Ночной мотоциклист (Вне игры) // Театр. 1986. № 9. С. 24.

¹⁰¹ Там же. С. 13.

¹⁰² Там же. С. 20.

смерть – все попадает в сферу их рефлексии), напротив, в день смерти негра, о котором вспоминает Бос, люди танцуют под ту же музыку (блюз), они радостны, потому что доверяются естественному ходу жизни.

Соединение мотива игры и мотива смерти в «современной истории» Боса высвечивает нелепый круговорот жизни: байкер отмечает день своего рождения на деньги тети Маруси, которые она скопила на похороны. Мировосприятие, проникнутое игровыми установками, искажает органичный ход жизни, поэтому даже будучи «в игре», лидером байкеров, Бос не уверен в выбранном жизненном пути, старается не задавать себе вопросов: «Отвечать на вопросы всегда трудно. Особенно на свои»¹⁰³. Однако позиция «вне игры» оставляет Боса наедине с самим собой и экзистенциальными вопросами. Мотив игры, связывая многочисленные события игры, воспроизводящиеся в памяти Боса и параллельно происходящие в настоящем времени спектакля, констатирует универсальность жизненных принципов, одобренных когда-то героем.

Корреляция свои-чужие оказывается нечеткой, ее границы условными. Равнодушие Боса к «абстрактной»¹⁰⁴ старухе, сбитой Гошей на ночной дороге, оборачивается равнодушием к родной – тете Марусе. Несмотря на то, что она поддерживала его с детства, Бос забывает о ней, вспоминая только после ее смерти. В игре и вне игры – игровая максима, придуманная Босом и разграничивающая человеческое существование, также лично испытывается главным героем пьесы. Раненый, в больнице он ожидает морального участия со стороны «своих», к коим он относит прежде всего Гошу. Однако именно Гоша предаёт героя, ведь Бос, согласно его же системе ценностей, уже вне игры. Гоша утверждает, что в том положении, в котором находится Бос, людей «списывают»¹⁰⁵. Загнанный в собственные установки, игровые максимы и корреляты, Бос, действительно, сдается. «Не хочу жить! Не могу

¹⁰³ Яковлев Ю. Ночной мотоциклист (Вне игры) // Театр. 1986. № 9. С. 20.

¹⁰⁴ Там же. С. 10.

¹⁰⁵ Там же. С. 14.

больше терпеть!» – кричит он в больнице¹⁰⁶. Лишь сознательный поиск истины вне бинарных игровых координат позволит главному герою увидеть бессмысленность своего прежнего существования: «Я был один, мне не хватало целого мира...»¹⁰⁷.

Герои пьесы Н. Коляды «Играем в фанты» (1986) пытаются лавировать, прагматично использовать событие игры, чтобы повлиять на события будничной жизни. Кирилл, хозяин квартиры, в которой разворачивается действие спектакля, за весельем и предновогодними развлечениями скрыто решает вопросы нелегальной торговли. Он поддерживает видимость непринужденного времяпрепровождения, т. е. прибегает к играйзации, лишь играя роль увлеченного игрока. Такое актерство помогает ему купить квартиру, создать и обеспечить молодую семью. Казалось бы, Кирилл руководствуется благими намерениями, однако постоянный образ жизни, где основными коррелятами являются правда-ложь, серьезное-несерьезное, неизбежно ведет к соответствующему образу мыслей. Сделка с собственной совестью, однажды совершенная, превращается в тотальную моральную амбивалентность. Поэтому за спекуляцией зарубежными товарами, представлением подставных родственников на свадьбе следуют события, влияющие на судьбы молодых героев.

Играя прагматической заинтересованностью более молодых героев, Кирилл вынуждает их приобщиться к лицемерной игре. Однако он не в силах контролировать неподдельную увлеченность истинными играми, иллюзорно возвращающими героев в детство, детскую беззаботность. Игра в фанты разрушает представление Кирилла и других дельцов о беспристрастном совмещении ролей. Роль в истинной игре смешивает корреляцию естественного лица и маски, на чем строилось успешное существование героев-артистов. С детской игрой иррациональное вмешивается в рациональное мира взрослых, к которым причисляют себя действующие лица

¹⁰⁶ Яковлев Ю. Ночной мотоциклист (Вне игры) // Театр. 1986. № 9. С. 16.

¹⁰⁷ Там же. С. 26.

пьесы. Смешение событий игризации, игры и обыденной жизни приводит к непредвиденным последствиям, высвечивая абсурд жизни современного героя. В пьесе мотив игры реализуется как доминантное звено в мотивном комплексе, соединяющем мотивы смерти, детских воспоминаний, правды-лжи, серьезного-несерьезного. Мотив смерти обнаруживает нарушенный ход естественного мироустройства: молодожены не дают шанса новой жизни (Настя делает аборт), а пожилая соседка умирает не своей смертью.

Если для героев пьес «Ночной мотоциклист (Вне игры)» и «Играем в фанты» восприятие мира через игровые корреляты связано с жизнью и смертью как событиями физического мира, то в пьесе О. Богаева «Русская народная почта» (1994) мотив игры связан с мотивом смерти через события ментального мира человека.

Пьеса «Русская народная почта» имеет жанровый подзаголовок «комната смеха для одинокого пенсионера в одном действии», ее главный герой – Иван Сидорович Жуков, 75-летний москвич. Два года назад у него умерла жена, и он остался один, время от времени сидел с приятелями во дворе, ходил за молоком и котлетами. К началу действия спектакля Иван Сидорович страдает от одиночества: приятели ушли из жизни, магазин перенесли, телевизор и радио сломались. Но герой не проклинает свою судьбу, а находит выход из сложившейся ситуации: достает кипу чистых конвертов (оставшихся от жены, работавшей на почте) и начинает писать письма к Ивану Сидоровичу Жукову от самых разных адресантов: школьных друзей, директора центрального телевидения, президента и даже английской королевы Елизаветы II, Ленина, Сталина, Робинзона Крузо, Чапаева, Любви Орловой, летчика Севастьянова, марсиан и клопов.

Примечательно, что Иван Сидорович осуществляет «полноценную» переписку – занимается и входящей, и исходящей корреспонденцией, т. е. пишет ответы на письма выдуманных адресантов. Интересна автокоммуникация героя: Иван Сидорович действует не в условной форме,

представляя, как бы могли происходить диалоги между ним и отправителями, а играет натурально.

Иван Сидорович. От директора телевидения... (Изумлен, не может разобрать собственный почерк, включает лампу, надел очки.) Центрального. Телевидения... (Напуган, опасливо смотрит на конверт, решается распечатать, руки трясутся, читает письмо «залпом», то и дело вскидывает брови и смущенно краснеет.) От всей души... сердечный ваш... поклонник... Директор телевидения.... Центрального...¹⁰⁸

Герой О. Богаева настолько вживается в роли выдуманных персонажей, что уже не мыслит себя в объективной действительности, всецело переживая события переписки, нафантазированные им же самим. То, что Иван Сидорович является единственным исполнителем ролей, не остраивает его, не служит причиной разрушения игрового пространства. Однако некоторые обстоятельства, все-таки прерывающие игру Ивана Сидоровича и выявляющие в нем актера, воспринимаются им болезненно: «С ужасом сравнивает почерк, рвет три письма и бросает на пол... в замешательстве, ходит по комнате, не знает, что сделать...»¹⁰⁹. Прерванное событие игры открывает свою амбивалентную – бытийную сторону. Именно в игре длится полноценное бытие героя. Осуществляя переписку, Иван Сидорович испытывает гамму неподдельных чувств, желаний, строит планы на будущее (даже думает снова жениться, правда, на королеве Англии), он физически крепок и бодр. Моменты, возвращающие героя О. Богаева к обыденности, ослабляют пенсионера: настроение ухудшается, самочувствие портится, он начинает принимать таблетки.

Когда герой бросает переписку и, стараясь успокоиться, засыпает, действие продолжается коммуникацией воображаемых им персонажей: Елизаветы II, В.И. Ленина и других исторических лиц. Контраст между

¹⁰⁸ Богаев О.А. Русская народная почта: 13 комедий / Сост. В.Э. Исхаков. Екатеринбург: Журнал «Урал», 2012. С. 60.

¹⁰⁹ Там же. С. 63.

самоощущением героя в минуты, когда он причастен к так называемой русской народной почте и когда он возвращается к обыденной действительности, обнаруживает, как мотив игры аккумулирует жизненное начало. Игра в переписку дарит Ивану Сидоровичу возможность общения (пусть даже в форме автокоммуникации), поддерживая физическое существование героя через ментальное. Так игра отсрочивает смерть героя и даже дарит ему бессмертие, о чем свидетельствует содержание последнего письма: «Здравствуй, Ваня! Пишет тебе твоя смерть. <...> Вот тебе, Ваня, мой подарок ко дню рождения – Ваня, живи вечно. Прощай. Твоя смерть»¹¹⁰. Играя в переписку, Иван Сидорович переживает осень, отмечает день рождения и, что символично, встречает Новый год. Через событие игры жизненный цикл героя включен в календарный ход времени. Таким образом, существование героя пьесы О. Богаева «Русская народная почта» подчинено игровым коррелятам: и в процессе переписки, и вне ее Иван Сидорович живет событиями игры, разница заключается лишь в степени его участия в ней.

Подобные игровые корреляты движут существование Ивана Павловича, героя пьесы М. Угарова «Газета “Русский инвалид за 18 июля...”» (1992). Он два года не выходит из дома и держит связь с внешним миром посредством путевых заметок, отсылаемых в газету, и небывалых историй своих племянников, которые они рассказывают, приходя навестить Ивана Павловича. Он хранит письма своей возлюбленной. И, несмотря на ее предательство, живет воспоминаниями о ней и думает о возможности возобновления отношений.

Воображаемыми историями живут также герои пьесы Н. Коляды «Персидская сирень» (1995): Он и Она. В повседневной жизни герои не замечают ничего, кроме своего одиночества. Даже о том, что являются соседями (Он живет этажом выше в том же подъезде), герои узнают в

¹¹⁰ Богаев О.А. Русская народная почта: 13 комедий / Сост. В.Э. Исхаков. Екатеринбург: Журнал «Урал», 2012. С. 83.

настоящем времени спектакля, спустя 25 лет после заселения в дом. В поисках гармонии и смысла жизни Он заглядывает в окна домов, читает чужую переписку, пытается угадать за письмами судьбы людей, их писавших; Она отвечает на объявление о знакомстве в газете, после чего целыми днями ожидает появления своего адресата в почтовом отделении и сочиняет сценарий, по которому должно происходить их общение.

Она. Ну, у меня было два варианта: один положительный, другой отрицательный. Вернее, в положительном было только одно слово: «Здравствуйте» сказать и уйти тихо. А в отрицательном – вот все те слова, которые я говорю. Я их говорю как машина, понимаете? Как артистка, понимаете? Как не свои слова, понимаете? Они не от сердца идут, а просто выскакивают и все. Я ведь не думала, что он будет такой, как вы. То есть, слова относятся к тому человеку из сценария, а не к вам¹¹¹.

Сочинение воображаемых историй, сценариев жизни и мечты делают жизнь героев наполненной, вне этого – энтропия. Поэтому события физического мира эмоционально не затрагивают героев, воспринимаются ими безотчетно, в отличие от мира художественного: «Я специально кина американские не смотрю по ящику... потому что... я участвую сразу, я умираю вместе со всеми, под каждым выстрелом...», – признается Она¹¹². Познакомившись, герои так и не узнают имена друг друга, ведь, в сущности, они не важны. Ментальная жизнь, находящая выражение в игровых, вымышленных событиях, определяет бытие героев.

Экзистенциальная направленность зрелых героев пьес «Русская народная почта», «Газета “Русский инвалид за 18 июля...”», «Персидская сирень» обусловлена физическим отсутствием близкого человека, с которым было бы возможно доверительное общение. Активность героев из внешнего мира переносится в мир внутренний, отсюда проистекает их игра в переписку

¹¹¹ Коляда Н. Персидская сирень // Персональный веб-сайт Н. Коляды [Электронный ресурс]. – URL: <http://kolyada.ur.ru/syren/> (дата обращения: 28.07.2014).

¹¹² Там же.

и жизнь по сценарию. Герои пьес А. Шипенко «Смерть Ван Халена» (1989) и «Наблюдатель» (1989) действуют иначе: через физическое состояние пытаются ощутить другую ментальность. Так, Коля и Эдди Ван Хален в пьесе «Смерть Ван Халена» меняются средой: известный американский музыкант попадает в московскую коммуналку, а Коля улетает в Штаты. При этом герои органично вписываются в пространство друг друга: Ван Хален неплохо ладит с соседями и приспосабливается к ведению совместного быта в коммунальной квартире, Коля – успешно выступает на концертах с рок-группой Эдди Ван Халена. И несмотря на то, что все замечают необычное поведение музыкантов (и обывателя Коли, и виртуоза Ван Халена), в общем и целом никто не сомневается в их подлинности.

Идентификация музыканта (как обозначено в жанровом подзаголовке к пьесе) происходит успешно, что согласно рок-философии закономерно. «Ты спрашиваешь меня о моей жизни? Я удивлен твоим вопросом. Какая может быть жизнь, если жизнь – это сплошная импровизация каких-то невидимых существ?»¹¹³ – эти слова Коли в начале действия спектакля объясняют мировоззрение героя, мыслящего игровыми коррелятами. Рок-н-ролл – это существование в настоящем, импровизация, игра. «Попробуй не обжечь пятки, играй в эту игру. Вот и все. И я играю»¹¹⁴, – описывает свое самоощущение Коля. Жизнь – это поиски и попытки уловить новый ритм, творческий дух. У Коли, мыслящего себя гитаристом, в процессе трансцендентного путешествия происходит самоидентификация.

Эдди Ван Хален, заменяющий Колю в коммунальной квартире, бросает музыку и погружается в быт, переживая символическую смерть. Такой же своеобразной смертью в пьесе «Наблюдатель», наряду с пьесами «Смерть Ван Халена» и «Сад осьминогов» составляющей трилогию о подпольном роке, является позиция наблюдателя – роль, передача которой в игре

¹¹³ Шипенко А. Смерть Ван Халена: идентификация музыканта в двенадцати эпизодах // Театр. 1989. № 8. С. 30.

¹¹⁴ Там же. С. 40.

действующих лиц, образует кольцевую композицию произведения. Андрей Филонов, отказывающийся записывать альбом с музыкальной группой, подобно старику, играющему не себя в начале действия спектакля, вживается в роль лирического героя их некогда популярной песни «Наблюдатель». Однако пассивность позиции свидетеля впоследствии отрефлексирована героем: «...если ты мертв – это твоя проблема, музыка тут ни при чем»¹¹⁵. Оживления, творческого озарения, способного изменить жизнь, герои ищут в физическом мире – посредством игры: игры в смерть, в запись альбома, через розыгрыши.

Таким образом, мотив игры в соединении с мотивом смерти выявляет взаимодействие физического и ментального уровней бытия героев в пьесах отечественных драматургов 1980–1990-х годов. Мотивный анализ рассмотренных пьес демонстрирует, что событие игры оказывает, с одной стороны, определенное жизнеутверждающее влияние, продлевая относительно благополучное, сообразное с естественным мироустройством существование героя («Русская народная почта» О. Богаева), с другой – разрушительное, приближающее событие смерти («Играем в фанты» Н. Коляды, «Ночной мотоциклист (Вне игры)» Ю. Яковлева), а также неоднозначное, выражающее сознательный побег героя в фантазмагоричный, вымышленный мир («Персидская сирень», «Смерть Ван Халена», «Наблюдатель»). Примером крайней степени ухода героя от восприятия событий обыденной действительности в действительность игровую является пьеса С. Злотникова «Прекрасное лекарство от тоски».

¹¹⁵ Шипенко А. Наблюдатель: пьеса в двух действиях // Современная драматургия. 1989. № 1. С. 42.

2.1.2. Игра как способ ощутить подлинность бытия

Пьеса «Прекрасное лекарство от тоски» написана Злотниковым в 1999 году и впервые представлена театральной общественности И. Райхельгаузом в 2000-м году в московском театре «Школа современной пьесы». Премьерные показы оказались не востребованы зрителем. В 2002 году режиссер возобновил спектакль по этой пьесе, но безуспешно. «Я пытался несколько раз ставить, но у меня не получается. Не получается, думаю, потому что я не могу перенести это на русскую почву. Эта пьеса написана на западной ментальности. Люди играют смерть. А люди западные очень легко примиряются со смертью, во всяком случае, намного легче, чем русские. Они знают, что они умрут. Большинство из них считают, что они перейдут в другое качество жизни и так далее. А в России большинство людей верит в бессмертие, поэтому для них игры со смертью – это запретная территория. Хотя пьеса очень талантливая», – заключает И. Райхельгауз¹¹⁶.

Несмотря на то, что С. Злотников перестал писать пьесы (он вернулся к прозе и в 2008 году выпустил «Стеб» с авторским определением жанра «руманы»), автор считает, что написанные им драматические произведения еще найдут дорогу к своему зрителю: «Полагаю, я сделал предложение театру, которое пока мало услышано... могу скромно заметить: у меня еще все впереди»¹¹⁷.

«Прекрасное лекарство от тоски» – камерная пьеса в четырех частях, действующие лица – супруги Валерия и Александр. Экспозиция пьесы гиперболизирует безупречность обстановки, соответствующую совершенству самих героев. Комфорт и безопасность особенно акцентированы округлыми формами, мягкими предметами: «Жилище красивых людей. Красивый

¹¹⁶ Райхельгауз И. У каждого своя правда // Иерусалимский журнал. 2010. № 33 / беседу вела Ж. Тевлина [Электронный ресурс]. URL: <http://magazines.russ.ru/ier/2010/33/ra17.html> (дата обращения: 10.10.2013).

¹¹⁷ Злотников С. О любви на фоне трагифарса // Страстной бульвар, 10. 2013. № 5-155 / беседу вела Т. Короткова [Электронный ресурс]. URL: <http://strast10.ru/node/2640> (дата обращения: 10.10.2013).

овальный стол. <...> Стулья с высокими овальными спинками. Ковер на полу. <...> Красивое овальное окно на улицу. Карниз и мягкие портьеры...»¹¹⁸. Действие открывается последними приготовлениями супругов к семейному торжеству. Александр демонстрирует беспечность, отстраненность от бытовых и социальных проблем: беззаботно играет спичечным коробком, представляя себя роботом. Но, несмотря на видимую безмятежность, герои тщательно планируют некое событие, которое постоянно замалчивается. То, чему посвящен вечер, как и то, что супруги собираются предпринять, для зрителя остается непонятным. Эта произошедшая ранее и оставшаяся за пределами сцены договоренность действующих лиц порождает занимательность драматического сюжета, а пограничное состояние, вызванное ожиданием этого события, формирует необходимое драматическое напряжение. В пьесе множество намеков, но прямое именование намерения происходит только в конце первого акта:

Александр (явно не понимает происходящего). <...> Ты выпила яд...

Валерия. Да... Мы, кажется, собирались...¹¹⁹

Таким образом, внешние обстоятельства служат контрастным фоном внутреннему самоощущению Александра: все располагает к счастью, но герой несчастлив. По ходу действия открываются вопросы, которые волнуют героя на протяжении тридцати лет супружеской жизни. Его по-прежнему волнует, что есть любовь, была ли она, в чем смысл жизни? Будучи мужчиной зрелых лет, Александр по-настоящему не проникся отцовскими чувствами к своим детям от нескольких браков, не нашел себя в профессии, не осознал своих истинных желаний. Мучимый ощущением неудовлетворенности («Я устал!.. Устал, устал!..»¹²⁰), Александр не осознает причины своего состояния, но желает выйти из него и «спастись».

¹¹⁸ Злотников С.И. Прекрасное лекарство от тоски // Пьесы: драма. Иерусалим: типография «Ной», 2006. С. 331.

¹¹⁹ Там же. С. 338.

¹²⁰ Там же.

Этот внутренний конфликт приводит героя к парадоксальному решению, возведенному в ранг панацеи: чтобы ощутить счастье жить, нужно почувствовать приближение смерти, а в пределе и умереть ради настоящей жизни. Такое «лекарство» от тоски, как считает герой, самое верное, однако оно противоречит жизненному опыту, поскольку ранее он действовал иначе: «добивался любви, как спасения»¹²¹.

Таким образом, выбирая смерть, Александр в действительности стремится выбрать подлинное существование. Проблема заключается в том, что герою никак не удастся сделать экзистенциальный выбор. По мере развития сюжета становится понятным, что Александру нужна лишь иллюзия смерти – для создания «спасительного» контраста, ярко высвечивающего ценность повседневных событий. Согласно Й. Хейзинге, «потребность в поразительном – типичная функция игры»¹²². Поэтому, для того чтобы переживать своеобразное возрождение к жизни, герою приходится «играть смерть» – играть в иное, механическое существование, которое помогает напоминать самому себе о подлинном бытии. Шуточно сравнив себя с роботом в экспозиции пьесы, протагонист, несмотря на свою иронию, в ключевые моменты действия неизменно проводит такое отождествление.

*Александр. Почему-то вдруг кажется: будто впервые живу. Человек или робот – а все-таки ощущение – живу...*¹²³

В определенном смысле «смерть» для героя – это какое-то иное, незнакомое ему бытие. В таком ракурсе смерть больше похожа на утрату привычного и знакомого, на утрату индивидуальности и растворение себя в незнакомой роли. Так, пребывая в пессимистическом настроении, герой мысленно «примеряет» на себя роль страстного, темпераментного

¹²¹ Злотников С.И. Прекрасное лекарство от тоски. С. 358.

¹²² Хейзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий / сост. предисл. и пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова; коммент., указатель Д.Э. Харитоновича. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. С. 203.

¹²³ Злотников С.И. Прекрасное лекарство от тоски. С. 333.

мексиканца. Мужской и женский мексиканские костюмы в рамках «обращают на себя внимание»¹²⁴ с открытием занавеса, а в финале герои в них облачаются. По ходу пьесы мы узнаем, что мексиканский костюм – это часть сценического образа, бывшего когда-то в репертуаре Александра – артиста кордебалета. Действие завершается лучшими танцами, которые в молодости супруги танцевали в паре на выступлениях. Таким образом, время в пьесе движется по кругу. Мотив смерти переплетается с мотивом игры, и ожидание смерти превращается в возвращение к прошлому, к сценическим образам, которые герои пытаются сделать чем-то более значимым. Игра как «подлинность быть не собой» перетекает в постоянное восприятие жизни. Мотивный анализ пьесы открывает отождествление жизни и игры в названной парадоксальной огласовке.

Мотив игры в пьесе реализуется ретроспективно – попытками героя вернуть прошлое, вместе с которым должны вернуться и актерские будни. Однако, поскольку герои уже не на сцене, они пытаются вернуть театральную подлинность бытия, искажая свое обыденное существование. Пространство, в котором Александр желает вновь ощутить себя с супругой в сокровенные моменты их жизни, – это пространство актерской игры.

Валерия. *Зачем тебе это?..*

Александр (удивлен). *Зачем?.. Отыскать нас с тобой в другом времени...*

Валерия. *Чего ты хотел вернуть?..*

Александр. *Наше время, наверно... Мы как-то менялись... Где-то же это должно быть... Если было уже...¹²⁵*

Игра наполняется для героя такими значениями, что становится шире жизни, она способна «охватывать в себе все другие основные феномены человеческого существования, включая самое себя, то есть способность

¹²⁴ Злотников С.И. Прекрасное лекарство от тоски. С. 331.

¹²⁵ Там же. С. 348.

играть не только в труд, борьбу, любовь и смерть, но и в игру»¹²⁶. Наряду с незамысловатыми играми (изображение робота; попытки пройти с завязанными глазами по полу, усыпанному горящими свечами, символизирующими звездное небо) герои намеренно лицедействуют, заставляя друг друга поверить в искренность своих действий, что ведет и к обману, и к самообману.

Композиция пьесы усиливает идею ретроспективного и бессмысленного круговорота. Можно сказать, что части пьесы являются «маленькими драмами» в составе «большой драмы». Так, мотив игры на уровне авторской интенции придает театральному действию игровой характер в его исконном смысле. Игра – самоцельное, иррациональное действие, не преследующее никаких внешних целей: «Мы играем и знаем, что мы играем, следовательно мы суть нечто большее, нежели всего только разумные существа, ибо игра неразумна»¹²⁷. «Игра – не ради будущего блаженства, она уже сама по себе есть „счастье“»¹²⁸. Таким отчасти самостоятельным значением обладает игра по «прочтению» сюжета, проистекающая из авторского замысла, когда «книга в некотором роде – много книг»¹²⁹ (такова, например, структура «Хазарского словаря» М. Павича, «Игры в классики» Х. Кортасара). Из каждой части пьесы С. Злотникова вычленяется тот же самый внутренний конфликт («Душит тоска...»¹³⁰) и то же самое сюжетобразующее событие – игра (в предельном воплощении – игра со смертью). По мере циклизации содержания усиливается ожидание финала, который (благодаря намекам героев) должен представлять собой выход из порочного круга отождествления жизни с игрой в «другое бытие». Однако по мере развития фабулы пьесы все более острым

¹²⁶ Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. М.: Прогресс, 1988. С. 400.

¹²⁷ Хейзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. С. 26.

¹²⁸ Финк Э. Основные феномены человеческого бытия. С. 364.

¹²⁹ Кортасар Х. Игра в классики // Кортасар Х. Игра в классики; Рассказы. М.: АСТ; Пушкинская библиотека, 2003. С. 19.

¹³⁰ Злотников С.И. Прекрасное лекарство от тоски. С. 368.

становится экзистенциальный вопрос: если в финале должна наступить смерть, превратит ли она игру в подлинное существование? Будет ли смерть оправданием игры?

Символические действия героев в последней части пьесы усиливают ощущение близкой развязки: Валерия, желая собрать потухшие свечи, появляется с пустым ведром на сцене; Александр притворяется покойником (лежит на столе, сложив руки на груди), наконец, он заряжает патронами барабаны револьверов, украшающих его костюм. Однако разрешения конфликта не происходит. «Ты все усложняешь, а мы только спасаемся – я и ты...», – объясняется Александр с супругой¹³¹. Пьеса имеет открытый финал: Валерия и Александр танцуют в тех самых мексиканских костюмах, в которых когда-то волновали публику и имели эстрадный успех.

Таким образом, мотив игры, открывая отношение героев к действительности, несет на себе функцию сюжетообразования. Валерия, следуя за Александром, приемлет и его новое «спасительное» кредо: жизнь есть приближение к смерти. Такое мировоззрение определяет экзистенцию героев. «В мире, устроенном по законам игрового пространства, смерть – необходимое условие постоянного продолжения жизни, постоянного обновления», – отмечает А.В. Полупанова¹³². Но есть ли в этом подлинность жизни? Чтобы ощутить себя живыми, герои создают события, приближающие смерть. В результате супруги так близки к «прекрасному лекарству», что вынуждены имитировать не только жизнь, но уже и саму смерть. Они «примеривают» позы покойников, оставаясь при этом в «костюмах жизни». Так символически изображается «внутренняя смерть» в оболочке жизни (праздника). И это, парадоксальное на первый взгляд, соотношение закономерно: если игра включила в свое пространство саму смерть, она стирает различия между жизнью и смертью, подлинным и

¹³¹ Злотников С.И. Прекрасное лекарство от тоски. С. 368.

¹³² Полупанова А.В. Игра и театрализация действительности как принципы организации текстового пространства в повести Л.Е. Улицкой «Веселые похороны» // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2013. № 11. Ч. 1. С. 161.

мнимым, внешним и внутренним, реальным и желаемым. «Лекарством» от тоски становится притворство, поэтому игра обесценивает даже приближение к смерти. В конечном счете герои закливаются на безысходности: переживание мнимых смертей дает лишь иллюзию жизни, ведь «игра способна имитировать осмысленность бытия», но не заменить его¹³³.

Итак, в пьесе С. Злотникова «Прекрасное лекарство от тоски» мотив игры обнаруживает, как каждое новое событие игры наполняет ощущением подлинности бытия не только индивидуальное существование героев, но и является тенденцией художественного осмысления современной отечественной литературой вечных поисков по преодолению трагедии конечности человеческой жизни.

¹³³ Ретюнских Л.Т. Философия игры. 3-е изд. М.: Вузовская книга, 2007. С. 160.

2.2. Театрализация как форма социально-игрового существования

В текстах отечественной драматургии 1980–1990-х годов семантический вариант мотива игры, обнаруживающий игру как способ существования героя, открывает не только, как событие игры включает крайние феномены человеческого бытия – жизнь и смерть, но и является средством характеристики социальных отношений. Таким образом, в пьесах рассматриваемого периода выстраивается картина современного общества, в качестве компенсации утраченного равновесия выбирающего театрализацию как форму социально-игрового существования.

Так, например, в «Игре воображения» (1980) Э. Брагинского Рита Сергеевна, желая разнообразить семейную жизнь, рушит ее. События, инициатором которых она является, субъективно воспринимаются героиней как игровые, в процессе которых она легко взаимозаменяет любовь и дружбу: уходит из семьи к другому мужчине, сватает мужа за свою подругу, затем предлагает дружить семьями. И если сначала герои, путаясь в абсурде происходящего, пытаются подыграть Рите Сергеевне, то в финале они действительно влюбляются друг в друга.

Персонажи пьесы Н. Коляды «Играем в фанты» (1986) за актерской игрой скрывают моральный релятивизм: студенты-фарцовщики разыгрывают из деловой встречи веселый предновогодний вечер; врач экстренной помощи, замечая, что причина вызова – семейный конфликт, вынужденно подыгрывает в «лечении» пациента, опасаясь взысканий со стороны существующей системы здравоохранения. Социум изначально не способствует открытым взаимоотношениям: связь отцов и детей потеряна. Кирилл, хозяин квартиры, где происходит место действия, настолько не приемлет своих родителей-алкоголиков, что на своей свадьбе подкупает тетку и дядьку, чтобы те сыграли его родителей. Именно он, имея амбиции и не имея поддержки родственников, быстро добивается материальной независимости, организуя нелегальную торговлю. Социальное неблагополучие является исходной

ситуацией, порождающей событие игры-лицедейства, во многих пьесах Н. Коляды, как то: «Нелюдимо наше море... или Корабль дураков» (1986), «Рогатка» (1989), «Полонез Огинского» (1993), «Затмение» (1996) и т. д.

Взаимоотношения поколений прерываются и в пьесе С. Злотникова «Прекрасное лекарство от тоски» (1999). Главный герой Александр, не понимая любовных склонностей дочери, не разговаривает с ней уже несколько лет. Для Александра, занятого всю жизнь «спасением» от тоски, общение с детьми (в том числе и от раннего брака) и женой Валерией связано с цепочкой игровых событий, каждый раз открывающих для него смысл жизни. В отличие от пьес Н. Коляды, в пьесе С. Злотникова герои помещаются в идеальные социальные обстоятельства. Но чувство внутренней неудовлетворенности независимо от внешних факторов влечет главного героя к существованию в игре, его бытие становится со-бытием игры, захватывающей в свое пространство и близких (семью героя), и посторонних (профессиональная среда) людей. Более обширное представление о социально-игровом существовании современного 1980–1990-м годам общества дает пьеса Ю. Яковлева «Ночной мотоциклист (Вне игры)».

Пьеса Ю. Яковлева «Ночной мотоциклист (Вне игры)» была закончена в 1985 году и опубликована в журнале «Театр» за 1986 год (№ 9) с авторским жанровым подзаголовком «современная история». С точки зрения театрального освоения драматическое произведение Ю. Яковлева не потеряло своей актуальности и по сей день. Среди известных спектаклей по пьесе «Ночной мотоциклист (Вне игры)» постановки Донецкого академического областного русского театра юного зрителя (1989), Государственного русского драматического театра им. Ф.М. Достоевского (2007), Детской академии театрального искусства «Синяя птица» (2011, в рамках XIII Московского Всероссийского фестиваля «Русская драма») и другие; спектакль-читка в московском театре «Современник» (2008).

В центре «современной истории» Ю. Яковлева главный герой – Бос,

лидер небольшой группы молодых людей – ночных гонщиков. Разбиение действительности на контрастные области, свойственное мышлению членов «банды» Боса, определяет не только биполярность их картины мира, но и является принципом композиционной и сюжетной организации пьесы «Ночной мотоциклист (Вне игры)».

Сюжет пьесы, как уже отмечалось выше, разворачивается ретроспективно: после автокатастрофы герой в инвалидном кресле пытается воссоздать события, осмыслить прошлое в надежде, что ретроспекция поможет ему оценить настоящее и создать образ желаемого будущего. Сцены пьесы, подчиненные принципу сюжетной организации, представляют собой контрастные пары – чередование событий *до* (происходящих преимущественно ночью, в темноте) и *после* (разворачивающихся в больнице в дневные часы приема) дорожного столкновения. Скомпонованные таким образом, сцены определяют биполярность составляющих частей двухактной пьесы: в первом и втором действиях в сознании Боса складываются противоположные друг другу версии разрешения произошедшей аварии на железнодорожном переезде.

Четкое разделение мира на полюса создается Босом вполне осмысленно, и расчленение действительности производится им намеренно: он занимает конкретную, определенную для себя позицию. Его главный жизненный принцип – оставаться честным игроком и подчиняться правилам выбранной игры. Игра, которую выбрал он, имеет свой цвет – черный, свою музыку – музыку свободы – рок, свои атрибуты – кожаную куртку, штаны, шлем, мотоцикл, и единственное правило – держаться «своих», больше никаких правил!

Фая. <...> Эй! Летим на столб!

Бос. Пронесет!

Фая. Ты не бог!

*Бос. Когда я на мотоцикле, я – бог!*¹³⁴

На мотоцикле байкер ощущает себя всемогущим. По мысли Э. Финка, это закономерно: «В игре жизнь представляется нам „легкой“, лишенной тягостей: с нас словно сваливается бремя обязанностей, знаний и забот, игра приобретает черты грезы, становится общением с „возможностями“, которые скорее были изобретены, нежели обретены»¹³⁵. Игра ночных мотоциклистов – это игра-головокружение, гонка, которая завораживает. Поэтому не важен маршрут и погодные условия (туман, скользкая дорога), главное – удовольствие:

Бос. <...> Пенсионеры выскакивали из теплых постелей и высывались в окна: «Война началась?» Гаишники гонялись за нами – не могли поймать. Мы были неуловимыми. Такая была острая, рискованная игра... мурашки по коже...¹³⁶

Стремление к такому способу получения удовольствия не случайно и обусловлено не только эффектом головокружения, вызываемым высокими скоростями, но и конфликтами внутри социума, в частности, противостоянием сторонников власти и равнодушных или даже отрицающих ее, официального и неофициального. Так поддерживается негласная оппозиция по принципу легитимности: с одной стороны ночные гонщики, живущие только по своим правилам и отрицающие законы общества, с другой – эпизодические персонажи, представляющие существующий строй: «гаишники», следователь, представитель райкома. Рабочие также презираются байкерами как люди, без бунтарства принявшие предлагаемые государством условия труда и выбравшие монотонный и скучный образ повседневной жизни.

Когда Бос находится в больнице, его навещают не только соратники (Фая и Гоша), но и люди, имеющие деловые поручения. Таков Слава Караев,

¹³⁴ Яковлев Ю. Ночной мотоциклист (Вне игры) // Театр. 1986. № 9. С. 4.

¹³⁵ Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. М.: Прогресс, 1988. С. 400.

¹³⁶ Яковлев Ю. Ночной мотоциклист (Вне игры) // Театр. 1986. № 9. С. 7.

человек из райкома. В процессе диалога главного героя и Славы зрителю / читателю становится ясно, что ночные гонки – не единственный способ получить необходимую дозу адреналина для любителя быстрой езды:

Слава. Почему вы гоняли по ночам?

Бос. Ночью дороги свободны. Ночью они принадлежат нам.

Слава. Мы тоже организуем мотокроссы.

Бос. Мы любим езду в трудных условиях, с риском... А у вас все по плану, все разложено по полочкам. Бывает, даже победитель заранее известен. У нас другие игры¹³⁷.

Бос рассказывает, что когда-то давно он с друзьями обращался в местную администрацию с просьбой выделить подвальчик для мастерской, чтобы построить клуб, куда можно было бы ходить танцевать. Но из администрации был получен отрицательный ответ. «Мы сами нашли себе занятие. Садись на мотоциклы и удирали – от скуки, от ваших скучных игр, от всех проблем», – говорит Бос¹³⁸. В сцене разговора Славы и Боса выявляется не только еще одна грань биполярно устроенного мира (противостояние официального, регламентированного и неофициального, стихийного), но и еще одна форма проявления игры, которую замечает Бос. Это игра-притворство, игра-лицемерие. Лживое сочувствие со стороны Славы Бос хорошо чувствует и прямо заявляет об этом: «Играешь ты, Слава, скучную роль»¹³⁹.

Другая форма игры, которая легко вычленяется Босом с первого эпизода, открывающего его жизнь в больнице, – это игра-маскарад, игра-переодевание. В такую игру, по мнению Боса, играет Жанна, медицинская сестра. В больнице она выполняет свои обязанности, но профессией медицинского работника не увлечена, постоянно размышляет над вопросами личной жизни. «Оказывается, на тебе не медицинский халатик, а

¹³⁷ Яковлев Ю. Ночной мотоциклист (Вне игры) // Театр. 1986. № 9. С. 8.

¹³⁸ Там же.

¹³⁹ Там же.

маскхалат», – говорит Бос¹⁴⁰. Игра-маскарад отличается от игры-лицемерия тем, что переодевание игрока не преследует цели обмануть. Жанна, молодая незамужняя женщина, ее поведение естественно, и она не скрывает своих желаний:

Сестра. Опять дождь... Стоит прилично одеться – обязательно польет.

Бос. Куда собралась, ангел-хранитель?

Сестра. Тебе-то что! <...> Каждую копейку считаю. <...> Хочется одеться... нравиться ребятам¹⁴¹.

Бос и сам поддается желанию блеснуть. В сцене, которая хронологически предвещает дорожную катастрофу (после чего герой становится инвалидом), Бос завязывает разговор со старым воякой в баре. Оба оказываются в мотеле по одной и той же причине – жизнерадостны, празднуют бытие. Но если старый солдат спокоен и самодостаточен, то лидер байкеров находится в состоянии экзальтации, самоутверждения:

Бос. Мы ребята нестандартные.

Дед. А я – стандартный. Стандарта одна тысяча девятьсот сорок первого года. Слышал про такой стандарт?¹⁴²

Узнав, что потрепанная гимнастерка послужила деду всю войну, Бос неожиданно загорается желанием примерить ее. Таким образом, герой сам становится причастен к игре-маскараду. Сравнение с Грушницким, брошенное Гошей, подстегивает озорство лидера байкеров, который предлагает «махнуться шкурами нао всем»¹⁴³. Несмотря на то, что переодевание не дает возможности хоть сколько-нибудь ощутить то, что испытал в жизни хозяин костюма, оно имеет символический смысл, поэтому дед предостерегает молодого героя, легкомысленно называющего гимнастерку «рубашкой»:

¹⁴⁰ Яковлев Ю. Ночной мотоциклист (Вне игры) // Театр. 1986. № 9. С. 8.

¹⁴¹ Там же. С. 4–8.

¹⁴² Там же. С. 11.

¹⁴³ Там же. С. 12.

Бос. <...> *Жалеешь рубаху?*

Дед. Тебя жалею. Призовут – еще наносишься¹⁴⁴.

В диалоге с дедом открывается еще одна контрастная параллель биполярного мира, в котором существует современный герой: конфликт отцов и детей, старого поколения и молодого. Танцы, музыка, мода, устремления поменялись, вместе с ними молодые герои хотят утвердить «новые» жизненные принципы. Но дед делает верное замечание:

Дед. Знаем, что будет дальше. Видели это кино... раньше вас прокрутили¹⁴⁵.

В его репликах содержится не только вечная истина о юношеском максимализме и мудрости, которая приходит с опытом, но и буквальное название того, чем занимается Бос (и зрители!) в настоящем времени спектакля – *прокручиванием событий*. Это связано с тем, что кульминация драмы (столкновение мотоцикла, которым управлял Бос, с локомотивом) отнесена к внесценическому времени: авария произошла гораздо раньше настоящего времени, в котором разыгрывается спектакль. Дед, проживший жизнь, может смотреть на молодое поколение вообще и Боса в частности с позиции зрителя, с легкостью замечая повторяемые многими поколениями ошибки. Дистанция, которая позволяет беспристрастно наблюдать, а следовательно, более объективно оценивать события, дается деду как обладателю прошлого. У Боса, ориентированного на настоящее, также появляется возможность дистанцироваться и взглянуть на себя со стороны, но она дорого обходится герою – обездвиженностью.

Будучи уверен, что в инвалидном кресле он уже вне игры, Бос судит слишком опрометчиво. Страстный игрок, он мечтает попасть обратно в мир «своих», но осознает себя «за бортом». Интересно, что иллюзия «обреченности» на будничное существование поддерживается и на символическом уровне – в больнице начинает звучать настоящее имя героя:

¹⁴⁴ Яковлев Ю. Ночной мотоциклист (Вне игры) // Театр. 1986. № 9. С. 12.

¹⁴⁵ Там же.

Борис Аверьянов.

Бос. ...Я все думаю, в каком я положении. Инвалид... Бывают инвалиды войны, инвалиды труда. А я? Кто?

Гоша пожимает плечами.

*Я – инвалид балды! Скоро пенсию будем обмывать*¹⁴⁶.

«Собственно субъект игры – это очевидно в тех случаях, когда играющий только один, – это не игрок, а сама игра. Игра привлекает игрока, вовлекает, держит его», – пишет Э. Финк¹⁴⁷. Парадоксально, но ощущение происходящего как игры приходит к Босу, только когда он оказывается, по собственному утверждению, вне игры («Я в отпаде, понимаешь? Вне игры»¹⁴⁸). Именно в больнице он неуклонно постулирует себя и других как игроков, а ночные гонки – рискованной игрой. В прошлом, которое изображается в сценах воспоминаний, Бос именовал происходящее жизнью:

Фая. *Слышишь, как кричит сова?.. Давай уснем под елочкой. Утром проснемся – поют птички, волосы мокрые от росы... Бос, оторвемся от дороги.*

Бос. *Чем тебе не нравится наша жизнь?*

Фая. *Она не может продолжаться вечно.*

Бос. *Кончится – будем думать, как жить иначе*¹⁴⁹.

Первичное осмысление своей жизни, в которой главным ощущением было ощущение себя как ночного мотоциклиста, приводит героя к субъективному восприятию биполярности объективной действительности. Мир для Боса, осознавшего себя как игрока, неизбежно характеризуется четкой разграниченностью на своих и чужих, молодых и старых, представителей власти и андеграунд. Окружающие оцениваются Босом не иначе как игроки, и область контрастного мира, к которой они принадлежат, зависит от игры, в которую они играют. Зритель, по законам театральной

¹⁴⁶ Яковлев Ю. Ночной мотоциклист (Вне игры) // Театр. 1986. № 9. С. 23.

¹⁴⁷ Финк Э. Основные феномены человеческого бытия. С. 369.

¹⁴⁸ Яковлев Ю. Ночной мотоциклист (Вне игры) // Театр. 1986. № 9. С. 8.

¹⁴⁹ Там же. С. 14.

действительности находящийся по ту сторону сцены, а следовательно, на противоположном полюсе потенциально амбивалентной действительности, должен определить для себя, какую позицию выбрать.

«История» Боса предлагает биполярную картину мира, но в «современной истории», которая творится с участием зрителя, последний вправе решать, каким видеть мир и как к этому относиться. Иными словами, мотив игры формируется в коммуникативном событии как условие интерпретации высказываний героев и их поведения, а необходимая двуплановость лежащего в его основе события игры обусловлена метафорическим уподоблением игрового и неигрового. Герой, выбравший игру как способ существования и поэтому не ограничивающий пространство игры в жизненном пространстве, а напротив, отождествляющий игру с жизнью, в настоящем времени действия впервые становится зрителем своей жизни. Театральное постижение пьесы Ю. Яковлева «Ночной мотоциклист (Вне игры)» выстраивает метафору метатеатра: действие главного героя на сцене повторяет действие зрителя в зрительном зале. Мотив игры, таким образом, открывает театральность как форму социально-игрового существования героя.

Обращение к эстетическому восприятию зрителя в процессе коммуникации вида «искусство – адресат» вызывает у последнего вопросы метафизического плана: что есть игра и неигра? Что значит быть «вне игры», и чем это бытие отличается от бытия «в игре»? Выброшен ли Бос в такую реальность, в которой находится зритель?

Несмотря на то, что герои ищут смысл жизни в игровом мире (ночные гонщики, по словам Боса, – это «искатели»¹⁵⁰, рок – это музыка, которая «ищет смысл жизни»¹⁵¹, – вторит Гоша), истина открывается в обыденной действительности. По наблюдению Н.А. Мазровой, это объяснимо с феноменологической точки зрения: «...игра как определенный феномен не

¹⁵⁰ Яковлев Ю. Ночной мотоциклист (Вне игры) // Театр. 1986. № 9. С. 15.

¹⁵¹ Там же. С. 13.

является одним из содержаний сознания, она может являться направленностью, определяющей мою ориентацию в мире. По Э. Гуссерлю, игра, присущая сознанию, находящемуся в естественной установке, не будет осознанна. В этом случае человек будет находиться в плену иллюзии об активности»¹⁵².

Четкое видение мира в оппозициях не открывает Босу истинного положения вещей. Более того, как оказывается, в объективной действительности не существует абсолютно «черного» или «белого», своих и чужих.

Гоша, которого Бос считает лучшим другом и своим спасителем на протяжении всей первой части спектакля, оборачивается искусным лицемером. Характеризуя пьяного маргинала из мотеля, из-за которого произошла драка между байкерами и рабочими («Такие типы уничтожают цивилизацию... Для них люди – мясные туши...»¹⁵³), Гоша дает очень точное определение и в отношении самого себя. Дружба для него – очень относительное понятие: если человек «легкий» (так он определяет и Фаю, и Боса), то предательство он простит. Прагматичное отношение Гоши к Босу очевидно выражается в его просьбе:

Гоша. Ты мог бы взять [сбитую старуху] на себя... <...> Я узнавал: людей с парализованными ногами даже выпускают из лагерей... списывают...¹⁵⁴

Фая, которая, напротив, казалась Босу пугливой и легкомысленной, оказывается поистине отважной и действительно равнодушной к судьбе друга. Если Гоша предпринимает словесные «действия» для того, чтобы вытащить Боса из больницы, много обещает, то Фая «разыскала опытных докторов»¹⁵⁵. Среди отмеченных Босом игровых форм отсутствует форма

¹⁵² Мазрова Н.А. Философский смысл игры в моделировании социальной реальности: дис. ... канд. философ. наук. М., 2004. С. 40–41.

¹⁵³ Яковлев Ю. Ночной мотоциклист (Вне игры) // Театр. 1986. № 9. С. 15.

¹⁵⁴ Там же. С. 14.

¹⁵⁵ Там же. С. 19.

истинной игры. К ней смогла приобщиться Фая. Она живет вне биполярного мира, созданного Босом. Мотоциклетные гонки для нее – это лишь рискованное ночное времяпрепровождение. Героиня способна иронично взглянуть на себя и на других, что помогает ей преодолевать юношеские комплексы в обыденности: она устраивается на работу дворником с предоставлением отдельной жилплощади, мечтает о совместной жизни с Босом, о собственной семье. Задолго до аварии на железнодорожном переезде Фая задает вопрос Босу, символически высвечивающий последовавший результат бессмысленного существования героя до катастрофы:

***Фая.** Бос, а тебе никогда не хочется твердо встать на ноги?*

***Бос.** А зачем?¹⁵⁶*

Категоричное деление объективной реальности на «своих» и «чужих» как способ отгородиться от возможных проблем оборачивается утопией. И это не случайно. Когда человек лицемерен с другими, а значит и с самим собой, он незаметно для себя и других меняет местами понятия, представления, ценности. Гоша в экзистенциально значимые моменты вспоминает разные мировые новости, которые затемняют правду жизни, а также подлинные чувства.

***Гоша.** Одному австралийскому ученому удалось услышать, как растение просит пить.*

***Фая.** Обалденно.*

***Гоша.** Но самое интересное, что под музыку Бетховена трава растет быстрее... Эта мысль не дает мне покоя. Я мечтаю написать музыку, под которую все бы росло, расцветало быстрее... Жизнь становилась бы другой.*

<...>

***Фая,** давай оторвемся. Умчимся куда-нибудь далеко-далеко.*

<...>

***Бос** легко теряет голову. Он и тебя легко потеряет¹⁵⁷.*

¹⁵⁶ Яковлев Ю. Ночной мотоциклист (Вне игры) // Театр. 1986. № 9. С. 20.

¹⁵⁷ Там же. С. 11.

Однако кто может осудить Гошу? Действия героя вполне соответствуют «правилам» ночных гонщиков, лидером которых является Бос. Сбитая Гошей на шоссе старуха или коза (или показалось?) не вызывает осуждения ни у Боса, ни у других членов группы. Некоторые сомнения, угрызения совести (или страх?) испытывает Гоша, и определенные терзания мучают Фаю, но Бос абсолютно уверен в том, что случившееся не стоит беспокойства.

Фая. *Может быть, человеку помочь нужно?*

Бос. *Мы никогда не оглядывались. Наш закон – только вперед. Что это, твоя тетка? Бабка? Абстрактная старуха.*

Фая. *Абстрактных старух не бывает. Может быть, она еще жива? Лежит в канаве со сломанным бедром...*

Бос. *Ладно! Пронесло! Идем танцевать...¹⁵⁸*

Если здесь Бос является равнодушным наблюдателем (ведь старуха «абстрактная»), потворствующим релятивизации ценности человеческой жизни, то в ситуации с собственной теткой Бос – единственный, кто несет ответственность за произошедшее. Бос обманывает Фаю (едут, якобы, за деньгами, которые кто-то должен вернуть Босу) и скоро забывает о родственнице. На деньги, скопленные теткой Марусей на собственные похороны, устраивается шумная пирушка в честь дня рождения Боса, а тетку впоследствии хоронят своими силами неравнодушные соседи. Поступок Боса является еще одним примером утраты преемственности поколений: пожилая родственница доживает свой век не только без поддержки молодых, но и оказывается на закате жизни обездолена ими.

Метафорическое отождествление жизни и игры обнаруживает, что вне игры нет никакой другой реальности. И если внутри игры рождаются идеи и представления о неигровом бытии, то это не приводит к разделению мира на противоположности. Игра с ее естественным стремлением к биполярному мироустройству не дает герою ответов, которые можно было бы истолковать однозначно; белое оборачивается черным, черное – белым, чистосердечное –

¹⁵⁸ Яковлев Ю. Ночной мотоциклист (Вне игры) // Театр. 1986. № 9. С. 10.

лицемерным, неважное – важным, свои – чужими. Отсутствие сколько-нибудь четких оценочных рамок, экзистенциальных категорий порождает ценностный релятивизм, фрагментарное, текучее мировосприятие. От этого правда и ложь становятся взаимозаменяемыми, перетекающими одно в другое в зависимости от фокуса восприятия, от версии происходящего.

Отнесение тех или иных фактов к определенным событиям целиком и полностью зависит от воспринимающего сознания. В первом действии пьесы главный герой склоняется к тому, что от смерти его спас Гоша, во втором действии он уже почти уверен, что это заслуга Фаи. Но Бос так и не делает окончательного заключения по поводу произошедшего на переезде: разные версии не складываются в ясную картину, так как невозможно однозначно трактовать действия окружающих людей, ведь неизвестно, в игре или вне игры они совершаются. Кроме очевидцев аварии Гоши и Фаи, некоторые факты, раскрывающие поведение друзей Боса во время посещений его в больнице, добавляет медицинская сестра Жанна. Но она, как выяснил Бос, играет в игру-маскарад, можно ли ей доверять? Может быть, она влюблена в Гошу и потворствует ему? Ведь даже игра-маскарад может привести к катастрофе, о чем свидетельствуют две ситуации: первая – попытка самоубийства Боса (его спасает Петрова, пока Жанна моет голову), вторая – какой-то неординарный случай, когда Жанну зовут, кричат, но она танцует, смотрит на себя в зеркало и не слышит. Чем заканчивается последняя ситуация, действие пьесы умалчивает. В конечном итоге слова медицинской сестры вносят свои коррективы в понимание того, что произошло в ночь аварии, и желание определенности вырывается отчаянным криком Боса: «Жанна! Ты говоришь правду? Ты понимаешь, что сейчас нельзя врать? Жанна!»¹⁵⁹.

Итак, мотив игры, будучи мощным фактором биполяризации мироустройства в тексте пьесы «Ночной мотоциклист (Вне игры)», не представляет одномерной модели мира, лишь утверждая театрализацию как

¹⁵⁹ Яковлев Ю. Ночной мотоциклист (Вне игры) // Театр. 1986. № 9. С. 25.

форму социально-игрового существования. Отграничить событие игры в ряду других событий и принять решение относительно индивидуальной позиции (вне игры или в игре) можно лишь в процессе самой игры. Иными словами, определенность заключается только в сознании играющего. Ощущение себя вне игры или в игре зависит от восприятия играющего, без принципиальной разницы, идет ли речь о герое или зрителе.

Желание составить из перемежающихся событий настоящего и прошлого (воспоминаний) последовательную цепочку событий (с точки зрения зрителя – извлечь фабулу), и тем самым узнать тайну спасения (с точки зрения зрителя – раскрыть драматическую интригу), – истинный мотив, обращая Боса (и зрителя) к рефлексии и авторефлексии. Так, в результате напряженной деятельности героя (и других действующих лиц) на сцене складывается «современная история».

Парадоксальным образом жанр пьесы, принадлежащий к драматическому роду литературы, отличающегося наибольшей художественной объективностью, «переплавляется» в другой, более субъективный жанр – прозаическую «историю». В этом состоит игра эстетического плана на уровне «искусство – адресат». При этом зритель / читатель, участвуя в поиске истины вместе с героем пьесы, призван составить свою «современную историю». «Публика должна обладать способностью *моделировать* (абстрагировать, теоретизировать) свое собственное социальное положение для того, чтобы сравнивать его с вымышленными *моделями*, предлагаемыми сценой», – подтверждает П. Пави¹⁶⁰. (Курсив П. Пави. – Прим. автора.) Биполяризация, константное разделение мира на «своих» и «чужих», свойственное игре, порождает неизбежную конфликтность, напряжение, динамизм драматического действия, что позволяет решать актуальные художественные задачи на разных структурных уровнях: сюжет, фабула, композиция. Художественным инструментом организации биполяризации является событие игры,

¹⁶⁰ Пави П. Словарь театра. М.: Прогресс, 1991. С. 156.

обособливающее игроков в окружающей действительности. Мотив игры, включающий событие игры как структурную единицу, выстраивает метафорическую модель метатеатра. Коммуникативный характер события игры в диалоге на уровнях «персонаж – персонаж», «персонаж – зритель», «искусство – адресат выявляет театрализацию как форму социально-игрового существования.

2.3. Бытовое и бытийное в игровом мире

Пьеса «Играем в фанты» Николая Коляды была написана в июле 1986 года, в следующем году выпущена отделом распространения ВААП-Информ, а в 1988 году пьесы драматурга «Барак» и «Играем в фанты» получили приз журнала «Театральная жизнь» как лучший дебют в драматургии. Пьеса впервые поставлена в 1987 году в Томском областном театре юного зрителя (режиссер Вениамин Сливкин), а ее театральная история насчитывает постановки приблизительно в ста театрах (в основном – в провинциальных российских, но также и в зарубежных, в частности в Мельбурне и Потсдаме). «Играем в фанты» переведена на английский и немецкий языки¹⁶¹, несмотря на то, что принадлежит первым драматургическим опытам писателя; включена драматургом в сборник пьес «Кармен жива» (2002). Хотя пьеса носит ученический характер, в ней отчетливо просматривается авторский стиль и основные художественные принципы, которые впоследствии были развиты Н. Колядой в более зрелом творчестве.

«Первые несколько пьес – ту же «Игру в фанты», «Кашкалдак» – я моделировал. Догадаться, что нужно было тогда театрам иметь в репертуаре – несложно. Политика либо то, что ты назвал криминогенными пьесами. Политикой – не интересуюсь; я равнодушен к ней, поэтому выбора у меня не было. <...> Но вот вроде бы времена таких пьес прошли, а все, что я пишу сейчас, – в той же плоскости. Герои те же. Назвать нынешние пьесы конъюнктурными – не могу. Потому что сейчас они глубже. Для меня нынешнего эти герои, эти люди не социальный сор. В их бедах сама жизнь, всякий раз подтверждающая вечные земные истины», – делился на заре своей драматургической деятельности Н. Коляда с корреспондентом альманаха «Современная драматургия»¹⁶².

¹⁶¹ Более позднее название пьесы – «Игра в фанты», в иностранных источниках пьеса называется именно так, но в русскоязычных публикациях Н. Коляда не менял название, и оно звучит как «Играем в фанты».

¹⁶² Коляда Н.: «Сижу за столом, пишу и сам отвечаю за все. Я ни от кого не завишу» / Н. Коляда; беседу вел А. Сидоров // Современная драматургия. 1991. № 2. С. 210.

«Играем в фанты» – двухактная пьеса с авторским определением целевой аудитории: «для молодежного театра»¹⁶³. Главные действующие лица – «шайка»¹⁶⁴ молодых людей: супруги Кирилл и Настя – студенты педагогического института – и их друзья: Артем, Никита, Ксения, Ева.

Действие разворачивается в квартире Кирилла и Насти в течение одного вечера накануне Нового года. «Сюжетная активность драмы диктует ей обращение к определенному рода временным и пространственным мотивам. Предпочтительным здесь оказывается освоение... времени авантюрного, кризисного либо праздничного, игрового, протекающего стремительно и бурно», – пишет В.Е. Хализев¹⁶⁵. Следуя общей закономерности драматического дискурса, Коляда, однако, соединяет игровое и праздничное в едином хронотопе, усиливая его переходный характер. «Как коллективное действие игра, наверно, изначально существует в виде праздника», – замечает Э. Финк¹⁶⁶.

Зритель застывает молодых людей за рассказыванием смешных историй: «Занавес еще не открылся, а смех начался. Смех жуткий, животный, непонятно чем заражающий. Смеется один человек»¹⁶⁷. Компания ведет себя шумно, задорно соревнуясь в том, кто расскажет лучшую историю. Внешний «судья» – зарубежный сувенир в форме мешочка (при нажатии издает звук смеха). Игрушечный смех сопровождает каждую историю, поэтому собравшиеся решают дать мешочку имя («Все-таки тоже член компании!»¹⁶⁸), – Сидор:

Настя. <...> Сразу – два смысла! Сидор – мешок, и Сидор – мешок!¹⁶⁹

¹⁶³ Коляда Н.В. Играем в фанты // Кармен жива: пьесы / Н.В. Коляда. Екатеринбург: Уральское изд-во, 2002. С. 319.

¹⁶⁴ Сальникова Е. В отсутствии несвободы и свободы // Современная драматургия. 1995. № 1–2. С. 215.

¹⁶⁵ Хализев В.Е. Драма как род литературы. Поэтика, генезис, функционирование. М.: Изд-во МГУ, 1986. С. 123.

¹⁶⁶ Финк Э. Основные феномены человеческого бытия. С. 401.

¹⁶⁷ Коляда Н.В. Играем в фанты // Кармен жива. С. 320.

¹⁶⁸ Там же. С. 320–321.

¹⁶⁹ Там же. С. 321.

Игрушечный Сидор являет собой символическое удвоение материального (сидором армейский и тюремный жаргон называет холщовый мешок незамысловатого типа для личных вещей, определенных уставом). Игрушка, как эхо, повторяет и приумножает смех собравшихся. «Мешочек замолкает, и мы ясно слышим молодые, добрые, веселые голоса. Ребята смеются. Но смех у них не механический, а настоящий, добрый, искренний. Это – важно», – указывает вводная авторская ремарка¹⁷⁰.

Вскоре открывается деловой, а вовсе не дружеский характер встречи: будучи чуть старше и опытнее остальных, Кирилл умело спекулирует заграничными товарами (особенно востребованными в эпоху застоя и дефицита конца 1980-х), организуя выгодную цепочку перепродажи. Запретную деятельность он держит в тайне от жены, которая ничего не подозревает:

Настя. <...> Да, он у меня все умеет! Все-о! Работает как вол! Вы представляете, ребята, каждую ночь разгружает вагоны! Вот уже два месяца! Бедняжка мой! Бедняжка! Нам ведь так деньги нужны, понимаете?¹⁷¹

Именно игра-лицедейство в экспозиционной сцене носит по-настоящему комический эффект: незнание одного на фоне знаний других приводит к двусмысленности коммуникации, нелепость которой понятна посвященным персонажам, а также зрителю. Рассказывание смешных историй, напротив, порождает обратный эффект: вымученность историй, нервозность сквозят через наигранное поведение и лишь подчеркивают истинное положение вещей, которое желают скрыть персонажи.

Настя. Смешную историю? Ах да, историю... Сейчас. Вот. Мой знакомый Родион Коньшин – он учится с нами в группе, такой красивый, высокий парень, так вот. Он однажды изображал Деда Мороза в детском садике, для детей. Раздает подарки и требует от детей вежливого слова.

¹⁷⁰ Коляда Н.В. Играем в фанты // Кармен жива. С. 320.

¹⁷¹ Там же. С. 323–324.

Ну чтобы все обязательно говорили: «Спасибо». А один мальчик перепутал вежливые слова. Родик дает ему подарок и спрашивает: «Что нужно сказать?» А мальчик вместо «спасибо» сказал: «Здравствуйте!» Так и вижу сейчас этого малыша, как он говорит: «Здравствуйте!» (Заплакала.) Извините, я сейчас... (Ушла на кухню.)¹⁷²

Игра, веселье, механически производимые, порождают обратный результат. То, что призвано быть комичным, становится трагичным. Об этом феномене рассуждает Т.В. Журчева, прибегая к сопоставлению «Философии смеха» Л.В. Карасева и теории смеховой культуры М.М. Бахтина: «Можно предположить, что основную сюжетобразующую функцию в создании трагикомического сюжета играет комическое, или смешное, конкретные проявления которого существенно трансформировались в результате разрыва того амбивалентного единства между „смехом тела“ и „смехом ума“, если воспользоваться классификацией Карасева. „Тело“ по-прежнему смеется, созерцая привычные комические приемы. „Ум“ страдает, не обнаруживая в смехе спасения, очищения и возрождения»¹⁷³.

Неожиданный приход новых персонажей – Евы и Ксении – разряжает натянутую атмосферу. Однако игровая, лицедейская направленность коммуникации не исчезает, а лишь умножается, поскольку Ева, давняя знакомая хозяев квартиры, зашла не только поздравить, но и «по делу»¹⁷⁴. Мотив игры сопрягается с мотивом правды-лжи: ложь в приятельском разговоре сопряжена с правдой, поданной в шутливой, каламбурной форме, мотивированной искренним желанием весело провести время. Однако здесь сообщение принимает лишь ложную форму, по внутреннему наполнению оно остается сродни миметическому подражанию, которое «будучи не ложной, но явно „истинной“ видимостью, ...не лицемерно, а „истинно“ как

¹⁷² Коляда Н.В. Играем в фанты // Кармен жива. С. 324.

¹⁷³ Журчева Т.В. Функция комического в построении трагикомического сюжета // Смех в литературе: семантика, аксиология, полифункциональность: сб. ст. / С.А. Голубков, М.А. Перепелкин. Самара: Самарский государственный университет, 2004. С. 137–138.

¹⁷⁴ Коляда Н.В. Играем в фанты // Кармен жива. С. 325.

видимость»¹⁷⁵. Поэтому даже неправда сохраняет невинность, искренность коммуникации:

Ева (встала). Я – Ева, с Настей училась в школе вместе. Сейчас учусь... в этом... как его... в юридическом!

Кирилл. Да? Уже?

Ева. Да, да, Кирилл!

*Оба смеются*¹⁷⁶.

Интересной в плане моделирования игрового события является следующая коммуникативная ситуация. Когда все знакомятся, игриво высмеивают друг друга, Кирилл пугает Еву неожиданным звуком игрушечного Сидора, та, оправившись, замечает:

*Ева (разглядывает мешочек). С ума сойти! Ну, надо же, а? Ну придумают же, а? Как там говорил Лев, который Толстой: «Как мы еще далеки от Европы!» А? (Смеется. Ксения тоже.)*¹⁷⁷

Используя слова Льва Толстого, героиня восхищается техническим прогрессом. Однако такой цитацией заложена стилистическая игра автора с посвященным читателем / зрителем. В повести Л.Н. Толстого «Крейцера соната» в диалоге, совершающемся в поезде, попутчики говорят:

– Да-с, далеки мы от европейского взгляда на брак, – сказал адвокат.

– Ведь главное то, чего не понимают такие люди, – сказала дама, – это то, что брак без любви не есть брак, что только любовь освящает брак и что брак истинный только тот, который освящает любовь¹⁷⁸.

Двойственность, переданная расхожей фразой Евы, включает как ситуативный испуг от оригинальной игрушки, так и аллюзию на произведение Л.Н. Толстого, посвященное теме любви в законном браке. Случайно оброненная мысль через предикативную основу мотива получает

¹⁷⁵ Гадамер Г.-Г. Игра искусства: пер. с нем. А.В. Явецкого // Вопросы философии. 2006. № 8. С. 167.

¹⁷⁶ Коляда Н.В. Играем в фанты // Кармен жива. С. 325–326.

¹⁷⁷ Там же. С. 327.

¹⁷⁸ Толстой Л.Н. Крейцера соната // Толстой Л.Н. Собр. соч.: в 14 т. Т. 12. М.: Гослитиздат, 1953. С. 10.

закономерное развитие, обусловленное эстетическими и этическими идеями художественного произведения. Потенциальная продуктивность описанной коммуникативной ситуации состоит в возможности некоего предвосхищения, предугадывания через анализ потенциальной конфликтности экспозиционной части драмы тематического характера одной из сюжетных линий. В следующих репликах героев буквально проговаривается проблема, лишь обозначенная в экспозиции.

Кирилл. <...> *Не видишь – сейчас некогда. Настя вон ходит чуть живая, надо ее расшевелить... Вчера только из больницы, к ней не подступишься...*

<...>

*Я тебя прошу как друга, как старого-старого друга: развеселить ее надо, растормошить, ясно? Мы уж тут и так из кожи лезем, сказки разные рассказываем! Ну, не понимаешь? Не дошло?*¹⁷⁹

Е. Сальникова считает, что проблема продолжения рода – одна их характерных для драматургии Н. Коляды, сюжетные ситуации многочисленных пьес которого выражают реальную опасность, что «в мире героев детей вообще не будет»¹⁸⁰, «быть может, и потому, что взрослые герои – как неповзрослевшие дети»¹⁸¹.

Кроме того, здесь открыто высказывается общая стратегия поведения: игра в этом обществе призвана служить жизненным задачам, быть утилитарной, а не самоцельной. Однако подход к игре с заранее прагматичными намерениями приводит к различным искажениям, превращая событие игры в событие играизации. В пьесе «Играем в фанты» деформации истинной игры выражаются в бытийных последствиях событий, задуманных как бытовые.

Событие, составляющее сюжетную основу пьесы «Играем в фанты», –

¹⁷⁹ Коляда Н.В. Играем в фанты // Кармен жива. С. 327.

¹⁸⁰ Сальникова Е. В отсутствии несвободы и свободы // Современная драматургия. 1995. № 1–2. С. 212.

¹⁸¹ Там же.

событие игры, узловыми же, поворотными событиями драмы, конструирующими многочисленные драматические перипетии – переходы от счастья к несчастью, и наоборот, – являются события-розыгрыши. Розыгрыш – это особая разновидность события игры.

К розыгрышу в пьесе Коляды относятся не только некоторые фанты (выпавшие Еве и Артему), но и способ вступить в основную игру – игру в фанты. Именно с розыгрыша роли ведущего, имеющего право раздавать фанты, завязывается поистине игровое действие, вызывающее азарт у каждого участника. Этой небольшой игрой, предваряющей основную, становится детская считалка («Я садовником родился...»). Незамысловатая игра-головокружение завораживает, забавляет быстрым темпом, динамизмом действия. Будучи игрой, а не симуляцией по своей сущности, она характеризуется всеми основными чертами события игры: взаимным контролем за четким соблюдением правил игры участниками, неожиданным исходом, получением самоцельного удовольствия игроками. Это удовольствие поддерживает мотив детских воспоминаний.

*Настя. Артемчик, молодец! Какая игра хорошая! Я сразу вспоминаю детство!*¹⁸²

Нужно отметить, что фантом называется как предмет, так и задание игроку, который является владельцем предмета. Фантом может быть только объективно ценная для владельца вещь, которая отдается ведущему игры в залог. В случае проигрыша (невыполнения задания по фанту) вещь отдается в качестве «платы», в случае выигрыша (выполнения задания) – возвращается владельцу. Азартная игра «требует от игрока ничем не пренебрегать ради победы, при этом сохраняя отрешенность от нее. Выигранное может быть вновь проиграно – и даже обречено быть проиграно. То, как одержана победа, важнее самой победы, и во всяком случае важнее, чем сумма выигрыша», – пишет Р. Кайуа¹⁸³. В этом смысле знаковой деталью является фант, который

¹⁸² Коляда Н.В. Играем в фанты // Кармен жива. С. 331–332.

¹⁸³ Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры. М.: ОГИ, 2007. С. 40.

отдает Ева, – паспорт. Сданный паспорт, с одной стороны, – это символ возможности действовать своевольно и быть не идентифицированным, с другой – намек на род занятий Евы, ведь есть риск проиграть фант.

Волшебное, свойственное детскому мироощущению, которое так хотелось ощутить многим и о чем так часто говорят в пьесе, действительно на время удастся ощутить благодаря событиям игры. «В воображаемом игровом мире мы можем все еще или снова быть тем, кем мы давно и безвозвратно перестали быть в реальном мире», – удостоверяет Э. Финк¹⁸⁴. Повышение степени погруженности в иллюзорный мир игры демонстрирует тщеславие, детское стремление быть самым-самым, которое от пародийного изображения (в преддверии игры в фанты) достигнет формы подлинной переживаемой эмоции (по окончании игры в фанты):

*Кирилл (рисуется). Нет, вы обратили внимание, что я из вас – самый внимательный, а?*¹⁸⁵

Характер игры, которая является основным событием вечера (и вынесена в заглавие пьесы), определяется, прежде всего, случайностью, ибо интригу составляет жеребьевка, розыгрыш фантов. Однако розыгрыш заданий по фантам («самое интересное!»¹⁸⁶) профанируется участниками: честно выигравший роль ведущего Кирилл, подстегиваемый неумным весельем игроков, выдающих фанты друг друга, отдает задания не вслепую. Отсюда следует, что случайное трансформируется в predetermined, закономерное.

Выполнение заданий по фантам Евы и Артема усложняет событийную основу сюжета, действие приобретает структуру «игра в игре», точнее «розыгрыш в розыгрыше». Словесное формулирование фанта предзнаменует театральное исполнение загаданного:

Кирилл. <...> Этому фанту... этому фанту, этому фанту вызвать по

¹⁸⁴ Финк Э. Основные феномены человеческого бытия. С. 399.

¹⁸⁵ Коляда Н.В. Играем в фанты // Кармен жива. С. 333.

¹⁸⁶ Там же.

телефону «Скорую помощь» и получить от нее помощь, то есть стать на время больным человеком! А? Каково?»¹⁸⁷

Н.Л. Лейдерман и М.Н. Липовецкий вычленяют в системе характеров Коляды рубежа 80–90-х годов следующие группы персонажей в зависимости от выбранной ими модели поведения: «озлобленные», «блаженные» и «артисты»¹⁸⁸. Уже при первом вступлении в действие многие герои пьесы «Играем в фанты» открывают свою «артистичную» сущность. Это все, кто приспособился к абсурдности бытия и преуспел: Кирилл, Ева и эпизодический персонаж – врач Сергей. «Блаженной» можно назвать Настю, девочку в розовых очках, как охарактеризует ее впоследствии Кирилл. Остальные действующие лица соединяют в себе черты и тех, и других. Но лицедействуют в той или иной мере все собравшиеся в квартире: изначально – будучи тайными продавцами или покупателями, играя для Насти случайно зашедших гостей, затем – участвуя в организации розыгрышей, загаданных фантами.

В игре в фанты только задания Насти и Ксюши можно считать подлинно игровыми и шуточными, носящими бытовой характер. То, что определено Кириллом для Евы и Артема, нарушает условный характер игрового действия, выводя его в бытийное пространство. Задание Никиты – убить человека – выворачивает наружу абсурд и бесчеловечность, проникшие в игровое пространство героев. Однако ситуации, связанные с последними тремя фантами, составляющие драматизм действия, несут разный потенциал преобразования бытового в бытийное.

Розыгрыш врача скорой помощи по счастливому стечению обстоятельств получает бытовую реализацию:

*Врач (встал, привел в порядок халат, сказал протяжно).
Нда-а-а-а-а... Вот так больная-а-а... Нда-а-а-а...*

¹⁸⁷ Коляда Н.В. Играем в фанты // Кармен жива. С. 333.

¹⁸⁸ Лейдерман Н.Л., Липовецкий М.Н. Современная русская литература: в 3 кн. Кн. 3. В конце века (1986–1990-е годы). М.: УРСС, 2001. С. 88.

*Все начали смеяться, хохотать до истерики. Настя держится за косяк двери, хватается за живот. Кирилл и Артем упали в кресла, задрали ноги. Ксения смеется, прикрывая рот ладошкой. Молоденькая докторша тоже не утерпела – фыркнула. Смеется врач. Кирилл вдобавок нажал на мешочек – очень весело!*¹⁸⁹

Однако событие розыгрыша врача несет с собой не только развлечение, но и открывает цинизм, ставший нормой и в профессиональной, и в личной жизни. Сергей на самом деле оказывается искусным актером. «Чтобы сделать игру предметом размышления, ее не нужно привносить откуда-либо извне: сообразно с обстоятельствами мы обнаруживаем, что вовлечены в игру, мы накоротке с этой ключевой возможностью даже тогда, когда на самом деле не играем или полагаем, что давно оставили позади игровую стадию своей жизни», – отмечает Э. Финк¹⁹⁰. Лицедейство Сергея оказывается формой приспособленчества к вымороченной действительности, но собственная театральность не попадает в область рефлексии персонажа.

Врач. <...> *Вижу: жена, чтобы мужа проучить и напугать, вызвала «Скорую». Мол, умирает совсем, с сердцем плохо. <...> Ну что делать, надо лечить, а то не будешь лечить – тебя же всяко по-всякому выставят. Ну, даю ей левомецитин, этой истеричке. А он горький, зараза, до невозможности. И говорю: жуйте. Не глотайте, говорю, а жуйте. <...> Прожевалась, а я ее спрашиваю: «Легче вам стало?» Участливо так спрашиваю, беспокоясь за здоровье*¹⁹¹.

Розыгрыш, исполнение которого связано с фантом Артема (напугать соседей) производит впечатление более невинной затеи, тем более, что хозяева указывают гостю квартиру: «В квартире напротив живут муж и жена – молодые. И с ними бабушка еще. Я их несколько раз вместе видела. Даже если что – они не обидятся, поймут. Молодые ведь...»¹⁹². Однако

¹⁸⁹ Коляда Н.В. Играем в фанты // Кармен жива. С. 340.

¹⁹⁰ Финк Э. Основные феномены человеческого бытия. С. 361.

¹⁹¹ Коляда Н.В. Играем в фанты // Кармен жива. С. 342.

¹⁹² Там же. С. 345.

событие игры, задуманное в качестве бытового развлечения, имеет обратный эффект. Надеясь посмеяться над молодыми, Артем случайно попадает на пожилую женщину, которая, испугавшись до смерти, погибает. Как справедливо замечает В.Я. Пропп, «обманная ложь *комична* далеко не всегда. Чтобы быть комичной, она, как и другие человеческие пороки, должна быть мелкой и не приводить к трагическим последствиям. Она, далее, должна быть разоблачена. Неразоблаченная ложь не может быть комичной»¹⁹³ (курсив В.Я. Проппа. – Прим. автора.) Именно новость о смерти соседки завершает череду множественных кульминаций пьесы Коляды и окончательно утверждает трагикомический характер действия. Игра версиями, ожиданиями не только персонажей (которые уверены, что по следу выполнившего «фант» Никиты уже идет милиция), но и зрителей составляет событие игры на уровне «сцена – зрительный зал».

Розыгрыш по фанту Евы оказывается не только способом получить и снять напряжение, выплеснуть жизненную энергию, но и дает возможность героине дистанцироваться, ощутить себя, подобно окружающим, в роли зрителя:

Ева. Алло? Девушка, Лермонтова, сорок шесть, квартира двадцать четыре, да, да! Да! Ждем вас! (Положила трубку.) Фу-у! Ева Жемчужникова заболела... (Смеется.) <...>

<...>

Артем. Ну артистка! А говоришь, в юридическом учишься!

Ева. Ага, в юридическом. На гинекологии. Старший следователь по особо важным делам¹⁹⁴.

Ева, переживая «пороговые ситуации», меняется сама и хочет изменить мир вокруг себя: собственное «разоблачение» сопряжено для нее с «разоблачением» других. Встречая противодействие со стороны

¹⁹³ Пропп В.Я. Проблемы комизма и смеха. Ритуальный смех в фольклоре. М.: Лабиринт, 1999. С. 110.

¹⁹⁴ Коляда Н.В. Играем в фанты // Кармен жива. С. 338.

«озлобленных» и «артистов» (Сергея и Кирилла), она пытается открыть глаза на происходящее Насте, Ксении, Лиле.

Интересно, что Настя, чудесным образом не замечавшая истинного положения вещей (даже их с Кириллом свадьба оборачивается маскарадом: «Те, кого ты видела на нашей свадьбе, вовсе не мои родители! Понимаешь? <...> Я хотел, чтобы все было прилично, как у людей! Я наврал тебе, что они прилетели из Риги и что они живут там! Мои настоящие родители – алкаши! Они живут в двух кварталах от нас, поняла?»¹⁹⁵), осознав театральность будничного бытия, приходит к приятию мира таким, каков он есть.

В финале спектакля врач приносит новость о том, что человек, подвергшийся нападению Никиты, жив и получил «пустяковую рану»¹⁹⁶. На миг герои восстанавливают потерянное равновесие между бытовым и бытийным: экзистенциальная ситуация разрешается карнавальным весельем – символическим возрождением героев и мира через способность играть, когда смерть чередуется с рождением, беспрестанным обновлением. Такой круговорот жизни и смерти в игровом действии восходит к семантике карнавала, в котором, согласно системе представлений М.М. Бахтина, сама жизнь играет. Однако это лишь мнимая развязка, о чем свидетельствует поведение Евы, не участвующей во вновь начавшемся «беспредельном веселье»¹⁹⁷. Финальная кульминация, представляющая последнюю версию объективной действительности, преображенной действительностью игровой (розыгрыш Артема повлек гибель соседки), разрешается болезненным надрывом Насти:

Настя. Что вы стоите как столбы?! Включайте музыку, веселитесь, прыгайте вокруг елочки, слышите?! Мы ни в чем не виноваты, слышите?! Мы ни в чем не виноваты, слышите?! Слышите вы, слышите, слышите, слышите, слышите вы меня-а-а?!¹⁹⁸

¹⁹⁵ Коляда Н.В. Играем в фанты // Кармен жива. С. 356.

¹⁹⁶ Там же. С. 365.

¹⁹⁷ Там же.

¹⁹⁸ Там же. С. 368.

Она, указывает драматург в ремарке, «приняла решение»¹⁹⁹.

Идиллия, в которую попадает зритель в первые минуты спектакля (предновогодний вечер в новой двухкомнатной квартире супругов-студентов в компании сверстников, собравшихся весело провести время), существует, прежде всего, как воображаемый мир Насти, для которой внешнее его подобие поддерживается неискусной игрой окружающих «артистов». Окунувшись в неприглядную действительность, находящуюся в непосредственной близости, и сделав попытку вырваться из нее («Я пойду... Я пойду...»²⁰⁰), героиня делает сознательный выбор остаться. «Отмахнуться от человека существующего реально, в твоём настоящем, ради более правильного, разумного, но ещё невоплощенного будущего – жестокая ошибка», – отмечает Е. Сальникова, говоря о теме любви в драматургии Коляды²⁰¹. Выбор Насти антиномичен словам врача, сказанным Еве («Ну, ну! Прекрати, хватит! Как в театре, ей-богу! Посмотри на жизнь,ними очки! На себя посмотри!»²⁰²). Они оказывают свое продуктивное действие в отношении Евы. Но спасительно ли для персонажей прекращение игрового действия, или следует просто не нарушать правила одной игры вопреки другой, как это делает, например, врач Сергей?

Таким образом, в пьесе «Играем в фанты» Н. Коляды в область разыгрываемого попадают экзистенциально значимые ситуации, что принципиально включает случайность игрового в качестве закономерного исхода бытового розыгрыша. Но если последствия в игровом времени обратимы, то во времени обыденном они неотменимы. Сами розыгрыши утрачивают силу игрового преобразования через комическое, т. к. лишаются принадлежности игровой событийности, ведь «любое действие, наполняемое

¹⁹⁹ Коляда Н.В. Играем в фанты // Кармен жива. С. 368.

²⁰⁰ Там же.

²⁰¹ Сальникова Е. В отсутствии несвободы и свободы // Современная драматургия. 1995. № 1–2. С. 212.

²⁰² Коляда Н.В. Играем в фанты // Кармен жива. С. 342.

смысложизненным содержанием, теряет игровой характер»²⁰³. В игре в фанты перед игроком появляется несколько возможных вариантов действия: выиграть – значит выполнить задание, проиграть – значит его не выполнить, и, наконец, выйти из игры, отрешившись от ее условности. Посредством художественных возможностей драматургического мотива событие игры является не только сюжетной единицей действия на уровне «персонаж – персонаж», но и на более сложных: «персонаж – зритель», «искусство – адресат». Таким образом, розыгрыш несет потенциал преобразования игровых событий в безусловную, бытийную реальность как для персонажей пьесы, так и для зрителя / читателя – в качества объекта рефлексии.

²⁰³ Ретюнских Л.Т. Философия игры. 3-е изд. М.: Вузовская книга, 2007. С. 114.

Глава 3. Поэтика мотива игры в отечественной драматургии 1980–1990-х гг.

3.1. Мотив игры и поэтика театра в театре

Театр в театре (франц. *theatre dans le theatre*; англ. *play with in the play*; нем. *Theater im Theater*; исп. *teatro en el teatro*) – «вид спектакля, сюжетом которого является представление театральной пьесы»²⁰⁴. Согласно П. Пави, такая «техника» возникает в XVI веке, а эстетика ее связана с барочным пониманием мира и человека в его отношении к миру. Среди драматургов, пользовавшихся приемом «театр в театре», следует назвать классиков – Шекспира и Кальдерона, убежденных в том, что «весь мир лицедействует» (лат. *totus mundus agit histrionem*²⁰⁵) и «жизнь есть сон» (исп. *la vida es sueño*). Для нашего исследования эта модель важна с точки зрения усложняющихся коммуникативных отношений.

Театр – искусство, построенное на событии игры, является метакоммуникацией: объект изображения – человеческая коммуникация – преподносится средствами человеческой коммуникации. Это физическое удвоение реальности сообщает особый игровой характер драматическому искусству. Модель «театр в театре» представляет собой метакоммуникацию по поводу метакоммуникации. Следовательно, вставная пьеса становится театральной (и игровой) вдвойне. Если в античном прологе (с учетом направления коммуникации) структурообразующую роль получали отношения «персонаж – зритель» (персонаж обращался к зрителю с разъяснением предыстории), то в моделировании отношений «театр в театре» зритель своеобразно поднимается на сцену и становится персонажем. Две фигуры сливаются в одну – «зритель-и-персонаж». Закономерным образом появляется сложная фигура «актер-и-персонаж». Пожалуй, именно актер и

²⁰⁴ Пави П. Словарь театра. М.: Прогресс, 1991. С. 349.

²⁰⁵ Согласно легенде, у входа в шекспировский театр «Глобус» высилась статуя Геркулеса, поддерживающего небесный свод с этим высказыванием Петрония.

его коммуникативный потенциал – вот та фигура, которая выводится на первый план в пьесе, становящейся предметом постановки внутри пьесы.

«Гамлет» – самая известная трагедия У. Шекспира, построенная на приеме «театр в театре». Ее мы и будем рассматривать как классическую реализацию сюжетных отношений по модели «театр в театре». С точки зрения «пьесы-мышеловки» роль зрителя остается в драме Шекспира традиционной. Пьеса воздействует на зрителя, который должен «правильно» откликаться на вымышленные события: вести себя так, как если бы непосредственным образом встречался с реальностью. Именно так «мышеловка» должна подействовать на Клавдия:

Гамлет

<...>

Злодею зеркалом пусть будет представленье,

*И совесть скажется и выдаст преступленье*²⁰⁶.

Достаточно очевидно, что цель «пьесы-мышеловки» сосредоточена в прагматике мотива игры, призванного через эффект идентификации вызвать «правильную» реакцию зрителя. Через узнавание зрителем собственных черт характера в персонаже и сравнение образа мыслей и поступков происходит некое отождествление в отношениях «персонаж – зритель», длящееся до наступления эффекта остранения. При этом спектакль внутри пьесы передает традиционные этические императивы (отражением объективной действительности средствами художественной изобразительности «пьеса-мышеловка» призвана раскрыть истину жизни, повлиять на нравы, общественное сознание), главное, что обрамляющее событие наполняется новыми отношениями и смыслами. «Пьеса-мышеловка» не разоблачает Клавдия – он разоблачает себя сам. Саморазоблачение оказывается

²⁰⁶ Шекспир У. Гамлет (перевод А. Кронеберга) // Шекспир У. Гамлет: Антология русских переводов: 1828–1880 / сост. В. Поплавский. М.: Совпадение, 2006. С. 138 (Акт II, сцена 2).

неизбежным, когда запускается парадоксальный механизм, выработанный моделью «театр в театре». Персонаж, наблюдая за собой в вымышленной постановке «Убийство Гонзаго», может предпринимать любые попытки отстраниться от происходящего, но если он будет говорить о героях вымышленной пьесы, он неминуемо будет говорить и о себе. Реальный преступник, оказываясь лицом к лицу с вымышленным преступником, неминуемо начинает указывать на самого себя. Яснее всего эту идею передают слова королевы:

Гамлет. Как вам нравится пьеса, матушка?

Королева. Мне кажется, королева <!> наобещала слишком много²⁰⁷.

Иными словами, зритель в актере разоблачает человека. Таким образом, сюжетообразующая роль игры возникает в связи с обращением направлений коммуникации и усложнением причинно-следственной и временной организации сценического действия.

Возникающая в рамках модели «театр в театре» обратная связь и переворачивание отношений – это своего рода последняя задача искусства: сделать реальное восприятие зрителя или читателя содержанием произведения, которое это восприятие вызывает. Такое направление коммуникации, как мы уже выяснили, может быть только тройственным и предусматривает отношения «зритель – актер», «актер – зритель» и «актер – актер». Роль персонажа в этих обстоятельствах своеобразно нивелируется (поскольку персонаж не может реагировать на настроения зрительного зала), он начинает поглощаться фигурой актера, который, в свою очередь, не может превратиться в реального человека, но лишь бесконечно приближается к нему, надевая все новые и новые маски.

²⁰⁷ Шекспир У. Гамлет (перевод А. Кронеберга) // Шекспир У. Гамлет: Антология русских переводов: 1828–1880 / сост. В. Поплавский. М.: Совпадение, 2006. С. 144 (Акт III, сцена 2).

С точки зрения неклассической поэтики театра более интересны отношения «актер – зритель» (предполагающие игру сложных действующих лиц: «актера-и-персонажа» и «зрителя-и-персонажа»). Как действует «актер-и-персонаж» согласно концепции театра в театре?

Гамлет. Все, что изысканно, противоречит намерению театра, цель которого была, есть и будет – отражать в себе природу: добро, зло, время и люди должны видеть себя в нем, как в зеркале. Если представить их слишком сильно или слишком слабо, конечно, профана заставишь иногда смеяться, но знатоку будет досадно; а для вас суждение знатока должно перевешивать мнение всех остальных²⁰⁸.

Согласно мысли Гамлета, актер откликается на посыл зрителя, и в этом направлении («зритель – актер») решаются определенные художественные задачи театральной постановки. С одной стороны, Гамлет говорит о том, что для театра является обычным: актеры улавливают восприятие зрителя и реагируют на то, что происходит в зрительном зале. Актеры «заражаются» восприятием зрителя, в результате чего возникает эстетическая взаимозависимость: воодушевление актера передается обратно зрителю – оба участника эстетического события вносят свой вклад в становление художественного содержания театральной пьесы.

С другой стороны, Гамлет ориентируется на воображаемого знатока: пьеса еще не поставлена, и зрителя еще нет. Что следует из его слов? Актер реагирует на настроения зрителей только во время представления, однако такого рода коммуникация запрещена для персонажа. Персонаж ничего о зрителе не знает и знать не должен. За исключением тех случаев, когда он «объединяется» с актером в одном лице. Таким образом, в классическом варианте театральное искусство подчиняется одному существенному

²⁰⁸ Шекспир У. Гамлет (перевод А. Кронеберга) // Шекспир У. Гамлет: Антология русских переводов: 1828–1880 / сост. В. Поплавский. М.: Совпадение, 2006. С. 141 (Акт III, сцена 2).

ограничению – в нем наложен запрет на художественное освоение настоящего времени. Пьеса не может воссоздать настоящее, в котором она сама является предметом наблюдения. Спектакль не может передать то, как его воспринимают зрители.

Исключение возможно только тогда, когда актер начинает предугадывать поведение зрителя. Таким образом, модель «театр в театре» открывает новое и неожиданное направление коммуникации «зритель – актер». Для того чтобы стать реальной, эта коммуникация сначала должна быть вымышлена – именно за счет этого она становится неожиданно многоаспектной и разнонаправленной: на сцене она протекает так же, и как общение между актером и зрителем (актер представляет себе зрителя), и как общение между актерами, и как обращение актера к самому себе (ведь, по сути, актер говорит сам себе то, что он представляет словом или восприятием зрителя).

«Актеры-и-персонажи» в «Гамлете» извлекли на свет такое разнообразие коммуникативных отношений, что этот потенциал искусно трансформировался мотивом игры в отечественной драматургии 1980–1990-х годов. По модели «театр в театре» строится действие во многих пьесах, например: «Квартира Коломбины» (1981), «Мужская зона» (1994) – обе Л. Петрушевской, «Старая актриса на роль жены Достоевского» (1984) Э. Радзинского, «Смерть Ван Халена» (1989), «Игра в шахматы» (1992) – обе А. Шипенко, «Куриная слепота» (1996), «Театр» (1997) – обе Н. Коляды, и других. Однако для подробного анализа трансформации классической модели театра в театре (которая усматривается нами в пьесе У. Шекспира «Гамлет») как способа реализации мотива игры наиболее показательны «Квартира Коломбины», «Игра в шахматы» и «Театр».

3.1.1. Топологическая функция мотива игры

Художественная функция семантического варианта мотива игры «игра как способ парадоксализации обыденной коммуникации» в пьесах отечественных драматургов 1980–1990-х годов заключается главным образом в выявлении эстетических взаимоотношений современного человека и искусства. Поскольку данный семантический вариант мотива игры сопряжен с реализацией модели «театр в театре», на первый план выводится коммуникация относительно различных вопросов драматического искусства, в том числе временных и пространственных.

Пространство в театре включает зримый, т. е. непосредственно воспринимаемый, и умозрительный локусы. В традиционном топосе театра зримым пространством для публики является сцена, на которой актеры изображают умозрительное, находящееся в данный момент за сценой, пространство. Этим пространством является первичная действительность, своего рода жизнь. При этом традиционный топос театра четко разграничивает пространство своих внутренних локусов: сцены и зрительного зала. «Зритель постоянно присутствует, но для участников сценического действия “как бы не существует” – замечать его присутствие означает нарушать правила игры. Также все закулисное пространство не существует, с точки зрения сценического. С точки зрения сценического пространства реально лишь сценическое бытие, с точки зрения закулисного – оно игра и условность», – описывает организацию коммуникации в традиционном топосе театра Ю.М. Лотман²⁰⁹.

В отечественной драматургии 1980–1990-х годов традиционный топос театра подвергается трансформации, вследствие чего появляются новые варианты выхода актеров к зрителям и новые, неведомые традиционному топосу театра, театральные отношения. Эти отношения включают прямую

²⁰⁹ Лотман Ю.М. Символика Петербурга и проблемы семиотики города // Ю.М. Лотман. История и типология русской культуры. СПб.: Искусство-СПб, 2002. С. 217.

коммуникацию между «актером-и-персонажем», с одной стороны, и «зрителем-и-персонажем», с другой. Рассмотренные ниже пьесы образуют градацию: предложенный авторами топос театра вписывается в бытовое пространство квартиры; в пространство, периферийное для традиционного театра, и, наконец, соотносится с традиционным топосом театра.

В пьесе Л. Петрушевской «Квартира Коломбины» топосом для моделирования театрального действия становится бытовое пространство квартиры. Конфликт на фабульном уровне тривиален и типичен для фарсовой одноактной пьесы: неверная жена оказывается застигнутой неожиданно пришедшим мужем в момент свидания с молодым любовником. Однако на сюжетном уровне мотив игры вскрывает не только абсурд современной действительности, но и парадоксы театральной коммуникации.

Карнавальным образом коммуникация действующих лиц пьесы – актеров провинциального театра Коломбины, Пьеро и Арлекина – получает противоположное исходным коммуникативным намерениям воплощение. Мотив игры, выступая в мотивном комплексе с мотивами серьезного-несерьезного, правды-лжи, переодевания и мотивом маскарада, организует театральную игру, выворачивающую наизнанку ложные и истинные помыслы персонажей. Так, коммуникация по творческому вопросу, с которым приходит Пьеро к Коломбине на дом, развивается в бытовом ключе. Разговоры об искусстве, прерываемые поеданием всего, что попадет под руку, переносятся то в спальню, то за стол:

Пьеро (садится). Господи, какое же это все-таки волшебство – театр! (Ест.) Или вот, например, возьмите балет. Или возьмите пантомиму.

*Коломбина. Вот и я ему сказала: возьмите гречневой крупы! А он взял закатился в кулинарию, взял гречневой каши, взял вареной капусты! И рад. Как будто мы на гастролях!*²¹⁰

И наоборот, коммуникация по поводу бытовых вопросов выходит за их границы в сферу эстетики театра и драматического искусства. Персонажи, скрывая ситуацию адюльтера, приступают к репетиции сцен из «Ромео и Джульетты». Парадоксальным образом коммуникативное событие на сцене включает в качестве равных субъектов театрального действия зрителей: бытовое пространство сцены (место действия – квартира) в финале пьесы больше не удерживает в своих границах сценическую коммуникацию, которая становится потенциально открытой для диалога со зрителем.

Пространство, в которое помещены герои пьесы Н. Коляды «Театр», – провинциальный подвальный театр. Основное действие происходит в периферийном для традиционного топоса театра локусе – между буфетной стойкой, где за порядком следит Леонид, и гардеробом, которым заведует Вера. Так, театр в пьесе Коляды, иллюстрируя известную фразу Станиславского, в буквальном смысле начинается с вешалки.

В пьесе Коляды трансформация традиционного топоса театра приводит к трансформации функций всех составляющих его локусов. Модель «театр в театре» выстраивается таким образом, что за сценой находится еще одна сцена: «Там, за дверью, идет спектакль. Вечер. Зима. А тут, в фойе – своя жизнь идет. Ну, если хотите – свой Театр»²¹¹. Возможно, за второй, скрытой от реального зрителя сценой и предполагается то, что мы называем жизнью? Зритель, конечно, может ассоциировать все происходящее на сцене с «жизнью», но это будет идти вразрез с авторской концепцией театра, выраженной в пространстве.

²¹⁰ Петрушевская Л. Квартира Коломбины // Петрушевская Л. Собрание сочинений: в 5 т. Т. 3. Пьесы. Харьков: Фолио; М.: ТКО АСТ, 1996. С. 261.

²¹¹ Коляда Н.В. Театр // «Персидская сирень» и другие пьесы: сб. пьес / Н.В. Коляда. Екатеринбург: Калан, 1997. С. 225.

Камерность сценического пространства пьесы заостряет противоречивые стороны характеров персонажей. Вера, заладившая о том, что с ярмарки едет, непрерывно сыплет словами, мечется по сцене. В противовес символике своего имени героиня разуверилась во всем, пессимистично смотрит в будущее. Время подведения итогов – пора после так называемой ярмарки – повергает героиню в ужас: она бездетна и осознает, что ей отпущено мало времени, чтобы устроить свое личное счастье. Но героиня не действует. Словоизвержение становится единственной формой активности Веры, и эта активность не носит продуктивного характера. Страх перед небытием преодолевается героиней за счет коммуникативного насилия, когда самоидентификация достигается посредством словесного террора. Апогея Верина агрессия достигает в словесном террористическом акте: «Только я после того, как ты продашь квартиру, куплю на рынке лимонку, гранату, чеку рвану и кину в дверь вашего театра двухэтажного, а дверь закрою и уйду, а вы играйте, играйте дальше, понял?!»²¹².

В отличие от Веры, пытающейся заполнить пустоту своего существования беспрестанным говорением и идущей по пути многословного бездействия, Леонид выбирает путь молчаливого действия: «Молчать! ...я купил этот буфет, чтобы зарабатывать много денег...»²¹³. Герой верит в тихую и спокойную жизнь, которая должна наступить после так называемой ярмарки. Он живет сказками, которые сам сочиняет. Однако Леонид – «подобный льву», «сын льва», также надломлен. Не выдерживая коммуникативного насилия, он плачет, бездействует («она... говорит: не сади ничего у окон, и я слушаю, и я слушаю, слушаю ее, и я потерял уже три весны!»²¹⁴). Герои объединены стремлением к семейному и материальному

²¹² Коляда Н.В. Театр // «Персидская сирень» и другие пьесы. С. 228.

²¹³ Там же. С. 236.

²¹⁴ Там же.

благополучию, но выбор разных способов его достижения объясняет их конфликтное взаимодействие.

Если Леонид готов созидать, обживать, искать гармонию в зримом пространстве – в том, в котором пребывает, то Вера ищет счастье в умозрительном, удаленном пространстве. Раньше она хотела работать там, где работал Леонид («...езде она ходила следом за мной – в магазин она устроилась уборщицей, в пельменную она устроилась мойщицей, дверями она тоже торговала...»²¹⁵), теперь она хочет, чтобы они вместе уволились из театра («Мы не будем здесь работать»²¹⁶). Не замечая того, что имеет, героиня завидует судьбам других женщин, о которых не знает доподлинно ничего. Доведенная до отчаяния в своем заблуждении о том, что жизнь незаслуженно легка и ветрена для всех, кроме нее, героиня пользуется служебным положением и в попытках хоть как-то приблизиться к личному счастью примеряет вещи посетительниц театра.

Стремление к понятным общечеловеческим желаниям – жить в любви, иметь семью, детей – в трансформированном топосе театра Коляды превращается в абсурд. Основополагающие ценности человеческого бытия подменяются поверхностными: сначала шубы и сапоги зрительниц, затем театральные атрибуты в витрине маленькой выставки помогают героине «прикоснуться» к заветному замужеству.

Леонид. Сапоги еще надень!

Вера. Правильно. Надену, чтоб в комплекте было. <...> У меня такой шубы не будет. Мне никто не купит. Я уже с ярмарки еду, а мне до такой шубы – как до Китая вприсядку. Мне не купит. Где уж нам уж выйти замуж, мы уж так уж как уж накуж²¹⁷.

²¹⁵ Коляда Н.В. Театр // «Персидская сирень» и другие пьесы. С. 236.

²¹⁶ Там же. С. 242.

²¹⁷ Там же. С. 226.

Несмотря на то, что герои заняты жизнью, которая буквально льется им на головы по канализационным трубам, они постоянно говорят о том, что происходит там, где находится сцена с профессиональными актерами. «Трубы эти черные – тошнит. Это они по-авангардному так сделали. Как кишки, будто крашенные в черное, а мы в этих негритосных кишках сидим вот, говорим. А они про любовь смотрят», – сетует Вера²¹⁸. Из этого можно заключить, что зрителю предлагается моделировать мир в перевернутом виде: бытовое пространство на первом плане, высокое искусство – на втором (в то время как традиционный топос театра организован противоположным образом). «Оглядки» героев на театральные подмостки порождают идею параллелизма, которая занимает персонажей не меньше житейских коллизий:

Леонид. Театр! Рассказывает опоздавшим зрителям содержание первого действия!

Вера. Да! Я рассказываю им, что и как было. Чтобы я не выглядела отрицательным персонажем. Понял?!²¹⁹

Таким образом, игра и жизнь являются постоянными предметами диалогов действующих лиц. Куда они отсылают зрителя: в пространство за сценой – туда, где идет спектакль, или в обыденную жизнь, которая традиционно протекает за сценой? Игровые отношения в театре Коляды требуют от зрителя идентификации своего местоположения. Зритель, как и персонажи пьесы, уже вошел в театр, но не добрался до места, где идет спектакль. В традиционном топосе театра зритель наблюдает «жизнь» в условно замкнутом («четвертой стеной») пространстве, что предполагает известные бинарные секторы: сцену и зрительный зал. В пьесе Коляды две сцены, что исключает простую дихотомию.

²¹⁸ Коляда Н.В. Театр // «Персидская сирень» и другие пьесы. С. 227.

²¹⁹ Там же. С. 237.

Основное действие строится на коммуникации между персонажами, но они знают о зрителе (ведь за дверью идет спектакль, собравший «аншлаг»). Именно зритель является внесценическим персонажем и адресатом многих диалогов между Верой и Леонидом. Но реальный зритель, как и вымышленный, также находится во внесценическом пространстве. Отсюда возникает вопрос: где находится «дверь», скрывающая зрителей, о которых так много говорят со сцены? Иными словами, где пролегает граница между умозрительным и зримым пространствами, персонажем и зрителем?

Рефлексия зрителя по поводу своего локального расположения в театре Коляды еще более провоцируется нелестной характеристикой, которая звучит со сцены о публике театра, в котором находятся герои. «И не зрители, а путанки», – постоянно добавляет Вера²²⁰.

Пространство определяет ролевое поведение находящихся в нем субъектов. Саморепрезентирующий топос театра в пьесе Коляды детерминирует события спектакля. Вера работает в гардеробе, Леонид – в буфете, но каково их самоощущение? Герои, испытывая влияние близко расположенной сцены, постоянно лицедействуют. Вера то представляет, как дышала Джульетта, когда ее целовал Ромео (пылкость чувств, огонь в груди имитируются ею, одетой в шубу и обутой в сапоги, обмахиванием веером), то преподносит свою историю «Чайки» («“Я – чайка. Нет, не то. Я – чайка. Помните, вы подстрелили чайку? Случайно пришел человек, увидел ее и от нечего делать погубил. Сюжет для небольшого рассказа”. Чайка-говняйка»²²¹). Леонид, порезавшись, сравнивает себя с трагически погибающим Ромео («Я лучше истеку кровью, как Ромео, чем ты ко мне... чем я к тебе...»²²²), чем демонстрирует карнавальное переворачивание мужского и женского, символики имен. Обнаруживая театральность своего поведения, персонажи невольно обыгрывают известный афоризм

²²⁰ Коляда Н.В. Театр // «Персидская сирень» и другие пьесы. С. 239.

²²¹ Там же. С. 230.

²²² Там же. С. 231–232.

А.Н. Островского: «Леня, тебе не в буфетчики идти, в артисты», – замечает Вера²²³.

Тот, кто находится в зрительном зале, принимает театральную этику и условность и берет на себя роль зрителя, а также воспринимает других в их ролевом аспекте (актеров, персонажей). Но вслед за персонажами пьесы зритель постоянно переключается с процесса переживания жизненных коллизий на процесс осмысления их разыгрывания на сцене, а также себя относительно сцены и события игры на ней и за ее пределами. Трансформация топоса театра в пьесе Н. Коляды уравнивает положение персонажей и зрителей, ведь буфет – локус традиционно принадлежащий зрителям. Аллюзия на фразу А.Н. Островского: «Мы артисты, наше место в буфете»²²⁴, таким образом, с равной степенью относится как к персонажам, так и к зрителям пьесы Н. Коляды «Театр». В результате театральные отношения в традиционном понимании усложняются, выводя событие игры в пространстве «сцена – зрительный зал» в качестве предмета коммуникации и эксплицируя тем самым мотив игры как сюжетобразующий мотив пьесы. В театральном действии взаимосвязанными оказываются не просто актеры и зрители, а сложные действующие лица: «актеры-и-персонажи» и «зрители-и-персонажи».

Итак, трансформация традиционного топоса театра позволяет обнаружить ключевые пространственные отношения, в рамках которых зритель может опознать и соотнести повторяющиеся элементы коммуникации, которые, в свою очередь, конституируют мотив игры, усиливая и заостряя парадоксы театра и театральности. Согласно поэтике пьесы Н. Коляды «Театр» парадоксы театра вскрываются благодаря использованию пространственной модели, высвобождающей событие игры во внесценические локусы. Театральное действие, таким образом, включает и

²²³ Коляда Н.В. Театр // «Персидская сирень» и другие пьесы. С. 236.

²²⁴ Островский А.Н. Собр. соч.: в 6 т. Т. 6. Пьесы 1880–1884; Худ. проза. М.: ТЕРРА – книжный клуб, 2001. С. 258.

сценическое, и внесценическое пространства, а также предполагает раздвоение ролей действующих лиц на «актеров-и-персонажей» и «зрителей-и-персонажей», между которыми и осуществляется ряд основных коммуникативных событий игры, определяющих сюжет пьесы.

Сцена – место для моделирования сценического действия в пьесе А. Шипенко «Игра в шахматы» – совпадает с традиционным топосом театра. Несмотря на это, театральные отношения развиваются парадоксально: спектакль завязывается попыткой актрисы превратить игровое, театральное пространство в неигровое, бытовое. Девушка, находящаяся на сцене, отрицает в себе актрису, заставляя зрителей поверить в свою обыденную сущность (которая, по сути, есть сущность персонажа, естественно переживающего перипетии на сцене классического театра). Но в модели «театр в театре», предложенной А. Шипенко, сцена «поглощает» персонажа, и на первый план в сложном действующем лице «актера-и-персонажа» выходит фигура актера, напрямую коммуницирующего со зрительным залом. Таким образом, топологическая функция мотива игры выявляет тенденцию искусства к стремлению являть собой не художественную, а реальную действительность.

3.1.2. Сюжетно-композиционная функция мотива игры

Для принципиального разъяснения сюжетообразующей роли мотива игры нам необходимо обратить внимание на особенности коммуникации – как исторически далекие, так и более близкие нам во времени. В театре традиционно присутствует совмещение разных по семантике и эстетическому значению видов коммуникаций. Исходя из принципа театрального искусства, самой насыщенной (базовой) является коммуникация «персонаж – персонаж». По отношению к этой коммуникации канал «персонаж – зритель» насыщен в значительно меньшей степени: его можно рассматривать как спорадическое и редкое явление. К самой периферии при таком подходе будут относиться коммуникативные отношения между актером и зрителем, а к самой непонятной по своей семантике – коммуникация между зрителями. С точки зрения выявления новых эстетических отношений, возникающих в процессе реализации мотива игры, нас больше интересуют те аспекты драмы, которые нарушают традиционную условность и открывают каналы коммуникации, обычно запертые «четвертой стеной». И, прежде всего, – пролог.

Пролог – часть, предшествующая началу основного события. В прологе античной драмы выступал один актер, произносивший монолог, а иногда два и даже три (расширение пролога до одного-двух явлений характерно для трагедий Софокла и Еврипида, комедий Аристофана). Одинокая фигура актера на сцене создавала необходимое коммуникативное напряжение. Хотя актер мог в монологе обращаться к самому себе, к меценатам, к отсутствующим персонажам или взывать к богам, цель его речи – правильное восприятие зрителя. Таким образом, значение пролога выражалось в *прагматической речи*.

Исследователями уже неоднократно отмечалась подчеркнутая модальность этой композиционной части драмы. «Пролог задает тон всей

пьесе по аналогии и контрасту. Он... управляет зрителем, непосредственно влияя на него, предлагая более или менее ясную модель восприятия»²²⁵. Следует отметить, что такое же прагматическое значение просматривается и в речевом поведении хора. Хор подводит итог предшествующему действию. Пролог представляет персонажей будущего действия. В формировании прообраза «правильного» восприятия спектакля функции пролога и хора пересекаются.

Одним из важных следствий рассматриваемого феномена коммуникации (обращение к зрителю) является членение драмы на композиционные части. В античности драма рождалась как вид искусства вместе со зрителем, и хотя эта связь никогда не обрывалась, смысловая связь между частью произведения и видом коммуникации в разные эпохи претерпевала существенные изменения. Забегая далеко вперед во времени, можно отметить, что в классической драме непосредственное обращение к публике выглядит искусственным. Существуют лишь косвенные способы такого обращения – ремарки и включение в действующие лица персонажа-резонера. Реалистическая эстетика отказывается от пролога, и в этом плане общую тенденцию развития коммуникации со зрителем можно определить следующим образом: театральное искусство постепенно приходит к смешению разных каналов коммуникации в рамках непрерывного сценического действия, что выливается также в редукцию композиционного разнообразия драмы. Естественно, что коммуникативные преобразования сценического действия приводят к появлению сюжетообразующих трансформаций.

Во всех пьесах, которые были отобраны для анализа в настоящей работе как наиболее репрезентативные с точки зрения реализации в них семантического варианта мотива игры «игра как способ парадоксализации обыденной коммуникации», выявляется своеобразный пролог. Так, в пьесе

²²⁵ Пави П. Словарь театра. М.: Прогресс, 1991. С. 257.

Л. Петрушевской «Квартира Коломбины» действие представляет собой так называемую «работу с молодежью», репетицию. Собственно говоря, репетиция – это именно то, чего и хотел Пьеро, придя домой к председателю комиссии по работе с молодыми. Герой мечтает о настоящей театральной игре, о главных ролях, но, как молодой специалист, вынужден играть в детских спектаклях. Театральная игра, чтобы быть убедительной для зрителя и представлять собой явление искусства, нуждается в подготовке. Но в пьесе подготовка и является игрой – репетиция становится самодостаточным событием, не перерастающим в полноценную сценическую игру. Сюжетно-композиционная функция мотива игры обнаруживает амбивалентность театральной игры: основная часть театрального действия подменяется предваряющей. Несмотря на то, что спектакль становится своего рода симулякром, он представляет драматическую ценность и выносится на суд зрителей, прямое обращение к оценочному суждению которых звучит в финале:

Коломбина. Ну, все. Я, как председатель комиссии по борьбе... по работе с молодыми, открываю заседание комиссии. Мы вызвали молодого специалиста Пьеро, который обратился в комиссию с заявлением, что он целый год вынужден играть котика с усами, а усы все время воруют. Мы также вызвали на заседание бюро комиссии режиссера Арлекина Ивановича с просьбой ответить на это заявление в присутствии всех присутствующих.

Арлекин. А никого нет! Нет кворума.

*Коломбина (показывая на зрителей). Это у вас в театре нет, а у нас есть. Что вы можете ответить? Люди ждут!*²²⁶

Таким образом, коммуникативное событие на границе «сцена – зрительный зал» между «актерами-и-персонажами» и «зрителями-и-

²²⁶ Петрушевская Л. Квартира Коломбины. Указ соч. Т. 3. С. 269–270.

персонажами» становится следствием игры автора с сюжетно-композиционным построением драмы, которая ведет к расширению предваряющей части театрального действия и редукции основной.

Подобная сюжетно-композиционная трансформация, исключая развитие спектакля в рамках классической модели «театр в театре», наблюдается в пьесе А. Шипенко «Игра в шахматы». Все, что происходит на сцене до чтения героиней произведения, которое на самом деле и есть «Игра в шахматы» (часть поэмы Т.С. Элиота «Бесплодная земля»), является своеобразным прологом, игрой автора с публикой, если исходить из названия пьесы А. Шипенко. Игра происходит на нескольких уровнях, если говорить о композиции, то она приводит к тому, что обещанная «Игра в шахматы» занимает только одну четвертую часть от всего действия спектакля. При этом героиня, до сих пор ведущая диалог со зрительным залом, перестает обращаться к публике, целиком и полностью сосредоточившись на чтении лирического произведения. Однако время, отведенное для сценической игры, стремительно убывает, и с последними строками «Игры в шахматы» занавес закрывается. Какая из частей: своеобразный пролог или чтение части поэмы Т.С. Элиота, являет собой «Игру в шахматы» в интерпретации А. Шипенко, автора пьесы, предстоит решить зрителю, являющемуся, бесспорно, потенциальным действующим лицом в театральной модели «театр в театре», выстроенной в спектакле.

Если композиционные элементы пьес «Квартира Коломбины» Л. Петрушевской и «Игра в шахматы» А. Шипенко, появившиеся как результат реализации сюжетно-композиционной функции мотива игры, лишь отдаленно можно соотнести с прологом, то в пьесе Н. Коляды «Театр» складывается полноценный пролог, художественное значение которого близко прологу античной драмы. Его исследование нуждается в привлечении к мотивному анализу некоторых фактов биографии Н. Коляды.

Пьеса была завершена в марте 1996 года и под названием «Театральный роман-с» опубликована в журнале «Драматург», основанном А. Казанцевым и М. Роциным. В 1997 году она впервые была поставлена²²⁷ на сцене екатеринбургского театра «Бенефис» (спектакль назывался «Дурак и дурнушка»). В том же году автор пришел к окончательному решению назвать пьесу «Театр» и опубликовал ее в сборнике «„Персидская сирень“ и другие пьесы». Наряду с такими текстами, как «Нюня» (1993), «Персидская сирень» (1995), «Родимое пятно» (1995), «Бином Ньютона» (1995), «Девушка моей мечты» (1995), «Куриная слепота» (1996), «Затмение» (1996), «Картина» (1996) и другие, пьеса «Театр» входит в цикл «Хрущевка» и является программной с точки зрения авторской рефлексии на тему «театра в хрущевке» и разыгрывания этой рефлексии, что придает принципиальное значение позиции автора.

Для Н. Коляды вообще характерно наличие сильного авторского начала в драматических текстах. Как отмечает исследователь, «позиция драматурга среди героев и сюжетов его пьес – позиция своего среди своих»²²⁸. Так, в пьесе «Нелюдимо наше море... или Корабль дураков» (1986) ремарка впервые включает образ автора («И тут, по замыслу Автора должно вдруг произойти нечто невероятное»²²⁹) и образ зрительного зала («Вовка спустился с крыльца, прошел через лужу «аки по суху», подошел к краю

²²⁷ В качестве режиссера выступил сам Коляда. До 2000-х годов, когда состоялось официальное открытие «Коляды-театра» в подвальном помещении в центре Екатеринбурга, драматург только мечтал о собственном театре. Такое взаимопроникновение реалий творческой и биографической жизни, уже отмечавшееся исследователями (например, в монографии «Драматургия Н. Коляды» Н.Л. Лейдермана, М.Н. Липовецкого), создает особую линию восприятия: вопросы о театре в незнакомом и даже чуждом традиционному театру пространстве – это вопросы, которые можно проецировать на содержание спектакля лишь ассоциативно, что имманентно поддерживает авторскую игру со зрителем.

²²⁸ Сальникова Е. В отсутствие несвободы и свободы // Современная драматургия. 1995. №2. С. 213.

²²⁹ Коляда Н.В. Нелюдимо наше море... или Корабль дураков // Веб-сайт Н. Коляды [Электронный ресурс]. URL: <http://kolyada.ur.ru/neludimo/> (дата обращения: 28.05.2014).

сцены, к рампе, и сказал зрителям...»²³⁰). Однако эмоциональное отношение автора к своим героям и зрителям, отраженное в ремарках, является лишь лирическим отступлением, способом авторского присутствия и тем гармонизирующим «светом», который уводит сюжеты пьес Коляды от погруженности в хаос и абсурд. Рефлексия автора относительно художественного творчества и театральной игры, рассыпанная в его многочисленных драмах, находит последовательное развитие от замысла, программы до реального воплощения в пьесе «Театр».

Слова автора, предвещающие основное действие пьесы, составляют сложное сюжетно-композиционное образование – пролог, обрамленный ремарками. Краткая ремарка указывает на место действия: «Фойе маленького подвального театра»²³¹; развернутая, беллетризованная начинается со слов «В подвале “хрущевки” устроен театр...»²³² и характеризует обстановку и действующих лиц. Пролог представляет собой лирический монолог автора и является обращением к зрителю, как если бы зритель встретился с персонажем (автором), стоящим на сцене.

Этот смысл возникает вместе с выделением сторон коммуникации («я» и «вы»): «Фойе маленького провинциального полуподвального или глубоководного театра. Ах! Вот о таком я мечтаю! Слышите вы, там, в последнем ряду, о чем я мечтаю? Вам не понять. Вот взять бы в моей хрущевке вырыть бы поглубже подвал, а потом там фонарей кучу, а потом занавес, артистов, зрителей и играть, играть, играть... Хотя бы даже вот эту пьесу, что пишу»²³³. Таким образом зритель знакомится с авторским пониманием театрального искусства, которое не отвечает традиционному топосу театра. По мысли автора, театр начинается со страсти и со

²³⁰ Коляда Н.В. Нелюдимо наше море... или Корабль дураков // Веб-сайт Н. Коляды [Электронный ресурс]. URL: <http://kolyada.ur.ru/neludimo/> (дата обращения: 28.05.2014).

²³¹ Коляда Н.В. Театр // «Персидская сирень» и другие пьесы. С. 224.

²³² Там же. С. 225.

²³³ Там же.

стремления, поэтому искусство состоятельно в любом месте. Театр в подвале как неразличение верха и низа приводит к ломке традиционных театральных отношений (пьеса еще не написана, а спектакль уже идет; идеи автора можно услышать от него самого; в зрительный зал напрямую адресуются реплики со сцены – зритель превращается дословно из «того, кто смотрит» в осознанного участника театрального действия). Замешательство зрителя, вызванное несоответствием топоса театра, созданного Н. Колядой, культурному коду, является частью коммуникативной стратегии автора, стремящегося включить зрителя в событие игры. Автор в «Театре» Коляды, обращаясь к зрителям в прологе, буквально с первых строк заключает: «Вам не понять»²³⁴. Как и в случае гетевского текста («Прекрасного они, конечно, не поймут», – так отзывается директор театра о публике в «Прологе в театре» к «Фаусту»²³⁵), авторская ирония призвана вызвать противоположный эффект – заинтриговать и усилить интерес зрителя к сюжету спектакля.

Однако автор, в подробностях описывающий проект своего театра («А что? <...> Затрат мало»²³⁶), вдруг по непонятной причине приходит к сомнению в возможности реализации своего замысла и, отказываясь от мечты, завершает лирический пассаж совершенно неожиданным образом: «Ах! Нет. Никто не выроет там подвал глубже. Никто не посадит там зрителей, не повесит фонарей. Так и будут крысы по подвалу бегать, а моя Манюра за ними. Так и будет грязная вода сочиться, зловонить. Так и не будет Театра. У меня. А вот у них – есть. Счастливые!»²³⁷. Зритель, сидящий по ту сторону сцены и уже погруженный в театральные отношения, не свойственные традиционному топосу театра, снова приходит в замешательство, ведь финал речи автора нарушает логику его предыдущих

²³⁴ Коляда Н.В. Театр // «Персидская сирень» и другие пьесы. С. 225.

²³⁵ Гете И.В. Фауст: пер. Н. Холодковского // Гете И.В. Страдания юного Вертера; Фауст; Стихотворения: пер. с нем. М.: НФ «Пушкинская библиотека», ООО «Изд-во АСТ», 2003. С. 121.

²³⁶ Коляда Н.В. Театр // «Персидская сирень» и другие пьесы. С. 225.

²³⁷ Там же.

высказываний. Пролог пьесы парадоксально делает идею произведения еще более непонятной. Являются ли высказывания автора исповедальными или же это ирония по поводу предстоящего спектакля? Зритель уже осознал необычность пространственного расположения театра автора – в хрущевке, но что подразумевается под театром, который есть у героев? Ведь в традиционном топосе театра персонажи действуют в пределах произведения искусства. Где в таком случае по отношению к персонажам находится зритель?

Итак, зритель как адресат сообщения оказывается включен в игровые отношения, но дезориентирован, ибо он не находит, чему доверять. Именно эффект неопределенного местоположения, порождающий игру со зрителем и провоцирующий его на активное осмысление действительности и себя в ней, очевидно, составляет прагматику речевой стратегии пролога. Через поставленные в прологе вопросы автор выводит на первый план проблему соприкосновения искусства и реальности, театральной игры и будничной жизни. Именно эти отношения вынесены в качестве основного конфликта пьесы.

Коммуникативная установка «играть, играть, играть», смоделированная прологом пьесы (будучи традиционной ориентацией актера, а не автора), приобретает универсальный, всеобъемлющий характер. Она определяет структуру действия, финал которого открывает наличие четкого композиционного членения пьесы на тезис (пролог), антитезис (основной корпус драмы) и синтез (эпилог). Эпилог замыкает коммуникативную рамку, соединяя лирический тон авторской речи в прологе с ироническим в эпилоге: «Нет там никаких зрителей, фонарей, занавеса, пьес. <...> Нет никакого театра»²³⁸. Поэтому театральная игра может осуществляться как без

²³⁸ Коляда Н.В. Театр // «Персидская сирень» и другие пьесы. С. 246.

профессиональных актеров, так и без персонажей («пусть живут, смотрят этот спектакль, но без нас...»), – говорит Вера в финале пьесы²³⁹).

Следовательно, мир как театр, созданный автором, не имеет константных полюсов – степень включенности в театральное действие не зависит от локального расположения в топосе театра Коляды. Позиция автора, героев и зрителей в пьесе «Театр» проистекает из философии искусства Н. Коляды: «Я создавал свой театр внутри существующего»²⁴⁰. Язык его произведений, его герои, ситуации – все это взято, как неоднократно признавался Коляда, из самой жизни. В аспекте такого представления взаимосвязи действительности и искусства трансформация традиционного соотношения центрального и вспомогательного театральных полюсов делает пьесу «Театр» квинтэссенцией эстетических воззрений Н. Коляды. Последние близки пониманию театрального Н. Евреиновым, который, в свою очередь, считал, что «человек театрален, поскольку он стремится быть или казаться чем-то, что не есть он сам»²⁴¹.

²³⁹ Коляда Н.В. Театр // «Персидская сирень» и другие пьесы. С. 246.

²⁴⁰ Коляда Н. «Сижу за столом, пишу и сам отвечаю за все. Я ни от кого не завишу» / Н. Коляда; беседу вел А. Сидоров // Современная драматургия. 1991. № 2. С. 211.

²⁴¹ Евреинов Н. Театр как таковой. Обоснование театральности в смысле положительного начала сценического искусства в жизни. М.: Время, 1923. С. 89.

3.2. Связь мотива игры и жанра

Поскольку в отечественной драматургии 1980–1990-х годов семантический вариант мотива игры «игра как способ парадоксализации обыденности» несет мощный сюжетообразующий потенциал и выстраивает действие по модели «театр в театре», он обнаруживает генезис жанров, составляющих указанную структуру пьес. Так, основное событие игры в пьесе А. Шипенко «Игра в шахматы» переносится в пространство на границе сцены и зрительного зала. Героиня спектакля убеждает публику в том, что происходящее в настоящем времени это не спектакль, а в лучшем случае «перформенс».

Прямая коммуникация со зрительным залом, производимая актрисой со сцены, предполагает отсутствие четкого сценария, произвольность диалога и импровизацию. Событие игры, моделируемое в пьесе А. Шипенко, определено жанровым субстратом, переплавляющим такие жанры современного искусства, как перформанс и хэппенинг. Событие игры, открывающее в буквальном смысле изнанку театра в трагикомедии абсурда «Театр» Н. Коляды, основано на приемах драмы абсурда. Коммуникация участников события игры фактически сконцентрирована не столько на процессе сценической игры, ее приемах, сколько на том, что происходит в «буфете», в сфере, принадлежащей повседневному, бытовому общению. Место действия, помещенное в бытовое пространство театра, определяет характер диалогов действующих лиц, взаимодействие которых вскрывает трагизм и комизм существования «маленького человека», его эстетических воззрений и взаимоотношений с искусством.

С нашей точки зрения, представленный репрезентативной выборкой материал исследования наиболее показательно и интересно позволяет остановиться на подробном анализе глубинной генетической взаимосвязи мотива игры с жанрами, переплавленными автором пьесы «Квартира Коломбины».

Л. Петрушевская вслед за модернистами начала XX века особым образом освоила и трансформировала традицию комедии дель арте. Взяв на вооружение художественное открытие, сделанное А. Блоком в «Балаганчике», она выработала уникальный механизм организации мотива игры, обеспечивающий перманентный характер игровых отношений. Это позволило драматургу решать широкий круг художественных задач, обращаться к разным темам в рамках сжатого хронотопа сценического искусства, но неизменно поднимать вопрос о театральности человеческих взаимоотношений и самой жизни в ее объективной данности. Если у Блока подлинный лиризм, преисполняющий речь персонажей, может и должен «заставить зрителя (как и читателя) забыть о масках... заставить его не поверить, что Коломбина – „картонная невеста“»²⁴², то в театре Петрушевской наличествует осознание театральной эстетики как предмета рефлексии, сотворчества, художественным средством достижения которого является мотив игры. Для исчерпывающего анализа принципов реализации мотива игры в пьесе Л. Петрушевской «Квартира Коломбины» целесообразно обстоятельно остановиться на особенностях жанров, использованных как субстрат, и условиях организации мотива игры в них.

Комедия дель арте (*la commedia dell'arte*), или комедия масок, – достижение итальянского площадного театра эпохи Возрождения. Жанр возник в середине XVI века в результате слияния литературной, «ученой», комедии и народной фарсовой буффонады. Синтетической основой соединения двух театральных линий послужила карнавальная традиция. В Италии ко второй половине XVI века разрыв между драматургией и сценическим искусством достиг своего предела: не только публика из народа, но и зрители из числа интеллигенции предпочитали «ученой комедии» театр масок. Об этом говорят свидетельства современников: «Ариостова „Схоластика“, представленная в Венеции отличными комиками, ...не только не имела успеха, но шла под сплошные зевания, шепот и насмешки публики и

²⁴² Федоров А.В. Ал. Блок – драматург. Л.: Изд-во Ленингр. ун-та, 1980. С. 74.

была настолько провалена, что пришлось опустить занавес раньше конца»²⁴³.

Для комедии дель арте был характерен определенный состав ролей-масок. Каждой маске соответствовал свой костюм и диалект итальянского языка, а также функция в развитии интриги. По аналогии с гуманистической комедией эрудита комедия дель арте в центр изображения поместила конфликт между уходящими и новыми устоями, поколениями: молодые влюбленные легко преодолевали социальное и имущественное неравенство, а их ловкие слуги разыгрывали господ. Однако, унаследовав литературные мотивы «ученых комедий», итальянская площадная комедия сформировала своеобразную народную манеру исполнения и распространения, основанную на непосредственном взаимодействии публики и сцены.

Стержневым началом, формирующим сущность комедии дель арте, выступает маска как феномен. Маска в итальянском площадном театре не является мотивом или сценическим атрибутом. Она представляет собой комплекс, соединяющий воедино исполнителя и сценическую роль, освобождая первого от опосредованного изображения кого-либо, кто не есть он сам. Выход на сцену маски уже вызывал у зрителя определенный комплекс ожиданий. В частности, любимцами публики были маски из числа сценических слуг – Дзанни: Бригелла – «плут и весельчак, воплощающий бодрость, ум и энергию народа»²⁴⁴, и Арлекин – «простодушный, незлобивый, но не лишенный при этом мужицкой хитрецы»²⁴⁵. В функцию Первого Дзанни, ловкого и предприимчивого, входило развитие сюжета, Второй Дзанни, пассивный и недогадливый, напротив, неумелыми действиями разрушал хитросплетения своего партнера, чем создавал комичность ситуаций.

Поскольку в спектаклях обыкновенный состав масок действовал под

²⁴³ Цит. по: Бояджиев Г.Н. Вечно прекрасный театр эпохи Возрождения. Л.: Искусство, 1973. С. 48–49.

²⁴⁴ Бояджиев Г. От Софокла до Брехта за сорок театральных вечеров. М.: Просвещение, 1969. С. 39.

²⁴⁵ Там же.

влиянием узнаваемых мотивов, событийная основа предстоящих зрелищ была известна зрителю заранее и с многочисленными вариациями повторялась разными труппами. В постоянных труппах актеры-импровизаторы, как правило, посвящали свою творческую жизнь одной маске.

Таким образом, актер освобождался от формирования образа в процессе сценической игры, получая возможность прямо взаимодействовать с публикой (за которой легко наблюдал скрытый маской, если ее предполагал костюм). Так, с одной стороны, фигура актера «перекрывается» фигурой персонажа, с другой – в театре на первый план выходят двусторонние коммуникативные связи «актер – зритель» и «актер – актер», своеобразно формирующие мотив игры в комедии масок.

Непосредственная коммуникация на уровне «актер – зритель» порождает парадоксальные эффекты, обусловленные следующими факторами. Феномен маски исключает тайну перевоплощения актера, который не пытается создать иллюзию реального, а зритель, знакомый с жанром, сам желает увидеть вымышленное. Однако реалистичность настоящего, формируемого пространством театра, не исчезает. Гротесковый характер действия, виртуозные комбинации, а также разного рода своеволия на тему «взыгравшей плоти», которые казались бы невероятными в отношении обычного человека, принимались в отношении действующих лиц комедии дель арте: буффонная маска снимала эффект неправдоподобия.

Схематизм маски подчеркивал социальную роль, однако магия масок заключалась в узнавании реальных типов, зашифрованных в них. При этом вместе с условностью, которую выставляла маска, «нормой прекрасного считалась *естественность*, натуральность импровизации» (курсив Г. Бояджиева. – Прим. автора)²⁴⁶. И она была возможна, потому что вместо пьесы использовали схему сценария. Благодаря «непрописанности» ролей стиралась грань между театральным и реальным. Каждый раз проживая

²⁴⁶ Бояджиев Г.Н. Вечно прекрасный театр эпохи Возрождения. С. 84.

новый, творимый в настоящем времени спектакля текст на «старую» тему, «актер в маске не игрой воссоздавал реальность, а переносил реальность в игру»²⁴⁷. При этом маска должна была оценивать сообразность своей игры, наблюдая не только за публикой, но и ориентируясь на ансамбль. «Актер должен уметь всю свою импровизацию привести в конечном счете к исходной точке для того, чтобы передать эстафету своему партнеру и убедиться, что импровизация не удаляет его от сценария»²⁴⁸.

Однако игровые отношения «актер – актер» не являлись определяющими для сюжетостроения пьесы. Поэтому, подобно античному прологу, комическая маска, будучи частью коллективной импровизации, «могла „выйти из игры“ и действовать самолично»²⁴⁹ – выступать в парном концерне или декламировать патетичные монологи в антракте в зависимости от тех или иных эстетических задач отдельных сюжетных изломов.

Такой мощный игровой посыл не мог оставить зрителя в роли скромного реципиента. Более того, зритель не просто активен в творении вымышленного – смех публики подхлестывает импровизацию масок в нужном русле, но и является доминантным субъектом коммуникативного акта: только на желание зрителя театральной игры обращено действие, ведь другого адресата (читателя) у существующих только в настоящем времени спектакля произведений комедии дель арте попросту нет. Смех зрителя является результатом «правильного» отклика в процессе двусторонней коммуникации «актер – зритель», сигналом соучастия в театрализованной игре, обличающей то комическое, то сатирическое. Без активного, принимающего и отдающего, зрителя искусство импровизации, зиждущееся на народно-фарсовом начале, невозможно.

Таким образом, значение события игры в коммуникативном акте

²⁴⁷ Бояджиев Г.Н. Вечно прекрасный театр эпохи Возрождения. С. 90.

²⁴⁸ Пави П. Словарь театра. М.: Прогресс, 1991. С. 154.

²⁴⁹ Бояджиев Г.Н. Вечно прекрасный театр эпохи Возрождения. С. 85.

«актер – зритель» в ценностной парадигме комедии дель арте приобретает первостепенное, сюжетообразующее значение. Событие игры в пространстве «сцена – зрительный зал» питает и подпитывается от коммуникации «зритель – зритель», видимые проявления которой лежат также в смеховом элементе. Смех заражает, сплавивает и очищает публику в импровизированной борьбе с остросоциальными или бытовыми реалиями. «Игра с очевидностью позволяет взять реванш у реальности; и это полезный, плодотворный реванш», – отмечает Р. Кайуа²⁵⁰.

Итак, сюжетообразующим началом комедии дель арте является мотив игры, стягивающий события игры, возникающие в процессе многочисленных коммуникативных актов: «актер – зритель», «актер – актер» и «зритель – зритель», в единое действие спектакля. Своеобразием жанра является феномен маски, исключающий необходимость формирования психологического портрета персонажа, и доминирование зрителя в коммуникации «актер – зритель» как единственно возможного соучастника комедийной игры.

Комедия «плаща и шпаги» (в частности, пьесы Лопе де Вега), арлекинада, У. Шекспир и Мольер, К. Гоцци и К. Гольдони – ближайшая в хронологическом смысле эпохе Возрождения литература Нового времени – освоили и трансформировали в своем творчестве театральное-карнавальное наследие комедии дель арте. В начале XX века возникает новый виток интереса к традиции итальянской комедии масок – разные виды искусства находят различные способы эстетического освоения итальянской площадной комедии, но чаще через ее непосредственную «наследницу» – арлекинаду – жанр, зародившийся в середине XVII века под влиянием обосновавшегося в Париже театра итальянских комедиантов; представляет собой «род небольших сценок, в которых главным действующим лицом является

²⁵⁰ Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. М.: ОГИ, 2007. С. 69.

Арлекин и другие персонажи итальянской комедии дель арте»²⁵¹.

Так, появившись в 1901 году (картины «Склонившийся Арлекин», «Странствующие гимнасты»), образ Арлекина не покидает полотна П. Пикассо до 1972 года («Пьеро и Арлекин»). В русской живописи влияние арлекинады заметно у «мирискусников» (у Сомова, Бенуа, Сапунова, Судейкина)²⁵², в поэзии – у А. Блока. Он обращается к теме итальянских масок с начала XX века в разных стихотворениях («Я был весь в пестрых лоскутьях...», «Балаганчик», «Балаган», «В час, когда пьянеют нарциссы» и др.), наиболее существенно – в лирической драме 1906 года «Балаганчик». Пьеса создавалась как выражение «протеста ...против засилья догматического мистицизма в жизни и в искусстве»²⁵³, как исход литературной полемики с В. Соловьевым, А. Белым и завершение периода мистического символизма в творчестве Блока. В ней «высмеяно и возвеличение смерти, и стремление увидеть в обычных вещах и явлениях некую потустороннюю сущность»²⁵⁴.

Выросшая из стихотворения «Балаганчик», драма представляет собой одноактную пьесу, афишу которой возглавляют Пьеро, Коломбина, Арлекин. Однако наряду с традиционными итальянскими масками в драме действуют автор, председатель мистического собрания, мистики, паяц и даже хор. Как и принято для комедии масок, Пьеро терпит любовную неудачу, но не только потому что Коломбину уводит Арлекин, а по причине эфемерности совершающихся с ним событий, о чем объявляют насмешливые мистики и их председатель:

Председатель. Господа! Наш бедный друг сошел с ума от страха. Он никогда не думал о том, к чему мы готовились всю жизнь. Он не измерил глубин и не приготовился встретить покорно Бледную Подругу в последний

²⁵¹ Театральная энциклопедия / гл. ред. С.С. Мокульский: в 5 т. Т. 1. М.: Гос. науч. изд-во «Советская энциклопедия», 1961. С. 281.

²⁵² См. об этом: Бачелис Т. Арлекинады в искусстве XX века // Бачелис Т.И. Гамлет и Арлекин: сб. ст. М.: Аграф, 2007. С. 249.

²⁵³ Федоров А.В. Ал. Блок – драматург. Л.: Изд-во Ленингр. ун-та, 1980. С. 57.

²⁵⁴ Там же. С. 61.

*час. Простим великодушно простеца. (Обращается к Пьеро.) Брат, тебе нельзя оставаться здесь. Ты помешаешь нашей последней вечере. Но, прошу тебя, взглядишь еще раз в ее черты: ты видишь, как бела ее одежда; и какая бледность в чертах; о, она бела, как снега на вершинах! Очи ее отражают зеркальную пустоту. Неужели ты не видишь косы за плечами? Ты не узнаешь смерти?*²⁵⁵

По ходу спектакля Автор постоянно стремится «вернуть» действие в рамки реалистического жанра:

*Автор. Что он говорит? Почтеннейшая публика! Спешу уверить, что этот актер жестоко насмеялся над моими авторскими правами. Действие происходит зимой в Петербурге. Откуда же он взял окно и гитару? Я писал мою драму не для балагана... Уверяю вас...*²⁵⁶

Зияющая условность театра, карнавальная пародийность драматического действия подчеркивается и внесценическим текстом – ремарками: окно в идиллический мир, куда выпрыгивает Арлекин, лопается, так как оказывается бумажным; появляющаяся из-за занавеса рука за шиворот утаскивает автора за кулисы и т. д. И хотя «Балаганчик» был написан автором отчасти как литературная карикатура на писателей-символистов и, в частности, на самого себя, пьеса стала успешным драматургическим экспериментом. Не предназначаясь писателем для зрителя (в предисловии к «Лирическим драмам» Блок оговаривает техническое несовершенство), в премьерной постановке В. Мейерхольда (30 декабря 1906 года) спектакль вошел в историю русской сцены как один из первых и наиболее удавшихся опытов применения принципа стирания грани между сценой и зрительным залом.

Принципы комедии дель арте получают обновление и в работах немецкого режиссера М. Рейнхардта, в 1920-е годы обратившегося к пьесам

²⁵⁵ Блок А. Балаганчик // Блок А.А. Стихотворения. Поэмы. Драммы. Проза. М.: СЛОВО / SLOVO, 1999. С. 535.

²⁵⁶ Там же. С. 532.

К. Гольдони. О перспективе использования театра масок писал также английский режиссер Э. Крэг: «Я все больше и больше уверяюсь в том, что маска вернется в театр <...>. Упразднив актера, вы упраздните средство, с помощью которого создается и насаждается низкопробный сценический реализм»²⁵⁷.

Опыт трансформации арлекинады в творчестве модернистов (и особенно у Блока, поэтическая личность которого оказала влияние и не единожды прямо упоминается в текстах Петрушевской²⁵⁸) учитывает автор пьесы «Квартира Коломбины». Но если Блок, не будучи сторонником условного театра²⁵⁹, использовал традицию театра масок, прежде всего, с целью комического изображения сложившейся литературной ситуации начала XX века, то Петрушевская прибегает к театральным основам комедии дель арте для сознательного наращивания двойственности игрового пространства в драме.

Фарс «Квартира Коломбины» был написан в 1981 году (опубликован в журнале «Театр», 1988 (№2)) и дал название циклу одноактных пьес Л. Петрушевской. Действующие лица: Коломбина, Пьеро, Арлекин – персонажи, унаследованные арлекинадой из комедии дель арте, место действия – локальный топос российской действительности – квартира. Странный контраст рождает закономерный вопрос: как воспринимать происходящее? В каком контексте интерпретировать происходящее на сцене, когда, с одной стороны, очевидны знаки итальянского площадного театра: Коломбина, Пьеро, Арлекин, а с другой – реалии знакомого всем советского быта? Несовпадение исторических реалий предоставляет зазор драматургу для игры чувствами читательской / зрительской аудитории. Таким образом, замешательство публики, возникающее от разногласия между малознакомой условностью итальянского театра и хорошо знакомой реальностью, является

²⁵⁷ Крэг Э.Г. Актер и сверхмарионетка; Заметка о масках // Воспоминания, статьи, письма / сост. и ред. А.Г. Образцова и Ю.Г. Фридштейн. М.: Искусство, 1988. С. 227–237.

²⁵⁸ См., например, рассказы «Лабиринт», «Али-Баба».

²⁵⁹ См. об этом: Федоров А.В. Ал. Блок – драматург. Л.: Изд-во Ленингр. ун-та, 1980. С.75.

исходным пунктом, позволяющим инспирировать игровые события, происходящие в пространстве «сцена – зрительный зал».

Так, первая игровая ситуация создается драматургом еще до открытия занавеса – с момента знакомства будущего зрителя с афишой. Название пьесы «Квартира Коломбины» – соединение советского и итальянского, современного и архаичного – оксюморон, являющийся квинтэссенцией мотива игры, парадоксальным образом ставящим публику в положение двойных координат, когда неизвестным остается главное: по каким правилам ведется игра. При этом Петрушевская делает каждое слово семантически емким, подчиненным художественной идее, следовательно, поддерживающим игровое направление коммуникации. Поэтому появляется возможность, создавая иллюзию жанра арлекинады, нарушать его.

Жанр арлекинады, что понятно из названия, главным действующим лицом выводит Арлекина. В пьесе Петрушевской первый план отдается Коломбине, фигура которой выносится в заглавие и открывает действие. Но имя маски парадоксальным образом возвращает в поле зрения и фигуру Арлекина: постановщики с XVIII века начинают одевать Коломбину так же, как Арлекина, меняя пышное платье на пестрящее заплатами. Таким образом, двоеение / люфт (являющееся первым условием события игры) между каноническим жанром и его подобием проявляется, начиная с уровня первичного знакомства с текстом – афиши.

Открывающаяся по ходу действия предельно узнаваемая советская действительность эпохи застоя – полупустые кулинарии, повсеместные очереди, дефицит товаров массового потребления и связанная со всем этим изобретательность советских граждан, хорошо известная читателю / зрителю, родившемуся в СССР, – только подогревает интерес публики к коммуникативному взаимодействию, обостряет внимание. Происходит попеременное сокращение и увеличение дистанции в рамках отношений «персонаж – зритель».

Знакомые реалии, привычные бытовые ситуации, лежащие в основе фабулы (как раз то, что Г. Бояджиев называет «частью самой жизни»²⁶⁰) контрастируют с законами комедии дель арте, где фабула является, как известно, чистой импровизацией. Маски комедии дель арте на несоответствующем фоне препятствуют линейности коммуникативного события. Из узнавания оно трансформируется в событие другого уровня – остранение, поддерживающееся мотивом маскарада, а также формальным следованием / соблюдением сюжетных перипетий комедии дель арте. В пространстве между данными коммуникативными актами и возникает условие осуществления коммуникативного события игры уровня «сцена – зрительный зал». Другим пространством, служащим для зеркального удвоения игрового события, является сценическое действие.

С точки зрения изображаемой реальности Коломбина, Пьеро, Арлекин – «люди искусства»²⁶¹, как утверждает Пьеро, они – актеры. Оказавшись у Коломбины дома по личному вопросу («Вы мне – помните – сказали, что вы ответственная за работу с молодыми и чтобы к вам по творческим вопросам обращались на дому, потому что вы будете валяться с мигренью»²⁶²), Пьеро оказывается втянут в любовную интрижку, разыгранную в пьесе в виде пародийного переосмысления комедии положений. Парадоксальным образом Коломбина (она же Коломбина Ивановна, Коля, Колюня), которая уже неделю «не замужем», оказывается застигнута мужем (он же Арлекин, Арлекин Иванович, Арик) в положении адюльтера. Однако все разыграно как курьезная репетиция с Пьеро (он же Маня, дочь подруги, школьница) сцен из шекспировской пьесы «Ромео и Джульетты».

Примечательно, что в «Гамлете» непосредственной репетиции сцен из «Убийства Гонзаго» нет. Петрушевская же моделирует множество ситуаций репетиции театрального действия, которые, последовательно усложняясь,

²⁶⁰ Бояджиев Г.Н. Вечно прекрасный театр эпохи Возрождения. С. 52.

²⁶¹ Петрушевская Л. Квартира Коломбины. Указ соч. Т. 3. С. 260.

²⁶² Там же. С. 262.

включают в себя предыдущие и в конечном счете складываются в единое сценическое действие «вставной пьесы» – перманентную импровизацию на заданную тему, заимствованную у комедии дель арте.

Традиционно моделирование отношений «театр в театре», как это уже было показано на примере шекспировского «Гамлета», выводит на поверхность фигуры актера и зрителя в сложных действующих лицах «актера-и-персонажа» и «зрителя-и-персонажа». Актер в пьесе Петрушевской рефлексировывает относительно «правильности» своих сценических действий, заботится о сохранении тайны театрального перевоплощения, но такими действиями (принадлежащими не только исполнителю, но и персонажу в сложной фигуре «актера-и-персонажа») согласно парадоксу об обратных значениях, напротив, открывает себя:

Коломбина. Ну хорошо, неугомный! Играйте с усами.

Пьеро. Это будет сценическая ложь. Ромео ведь четырнадцать лет, у них в этом возрасте усы не такие пышные.

Коломбина (теряет голову). Ну хорошо, ну хорошо, давайте я буду Ромео, а вы Джульетта. Раз я вас старше, ладно.

Пьеро. Это опять будет сценическая ложь. В те времена девочки еще не носили брюк.

Коломбина. Вот вам мое платье. (Бежит, приносит платье, бюстгалтер довольно большого размера, пояс с чулками, трико. Вешает все на ширму.)²⁶³

Как ни парадоксально, Пьеро учитывает мнение зрителя, так как он сам зритель: будучи молодым специалистом, в театре он бывает больше в зрительном зале. Однако на зрителя ориентируется и Коломбина, но не столь деликатно. Этим «зрителем» является Арлекин, причем это ожидаемый зритель:

Пьеро. Но вы все равно передайте ему мой большой и горячий привет, когда он придет.

²⁶³ Петрушевская Л. Указ соч. Т. 3. С. 265.

<...>

Или не надо.

Коломбина. Да нет, чего там. Передам. Он спросит, почему это Я передаю привет от ВАС – ЕМУ. Большой и горячий – я верно запомнила?

<...>

*А я ему скажу: пришел этот мальчишка с цветами, а я эти цветы выбросила*²⁶⁴.

Вообще все действие в пьесе распадается на две части: до появления «зрителя» (подготовка) и после его появления (воплощение). Именно с появлением зрителя театральное действие становится возможным, поэтому игра, которая не ладится до прихода Арлекина, начинается с его присутствием. И первая часть спектакля зеркально повторяет вторую, с той лишь разницей, что в ожидании зрителя действие мыслится «актерами-и-персонажами» в условной форме, а в присутствии Арлекина все мыслимое действительно совершается.

В многочисленных событиях репетиции карнавальное начало, присутствующее в тексте Петрушевской как субстрат, проявляется с особенной силой. Мотив маскарада, переворачивание верха и низа, мужского и женского, мотив переодевания сплавляются и достигают своего апогея в кульминационный момент появления Арлекина. Но с его выходом на сцену действие меняет свое направление и зеркальным образом начинается с исходной конфликтной точки сюжета:

Пьеро (капризно). А я хочу Ромео!

Коломбина. Ну давайте порепетируем²⁶⁵.

Ср.:

Пьеро. ...Я мечтаю о театре. <...>

Арлекин. Так. (Кидает авоську.) Репетируйте!²⁶⁶

²⁶⁴ Петрушевская Л. Указ соч. Т. 3. С. 262.

²⁶⁵ Там же. С. 264.

²⁶⁶ Там же. С. 267.

Арлекин усложняет событие театральной игры, поскольку в действие вступает сложное действующее лицо «зритель-и-персонаж». В отличие от Коломбины (предстающей как Джульетта, Ромео и Гамлет) и Пьеро (примеряющего роль Ромео, Джульетты и Офелии), Арлекин никого не играет, а является неким материализованным зрителем на сцене. И если в ситуациях репетиции, когда действовали только Коломбина и Пьеро, коммуникация имела вид «актер – актер», то с выходом Арлекина актуализируется коммуникация направления «актер – зритель». Такое изменение влечет за собой последствия, характерные для классической модели «театр в театре», когда зритель в актере открывает человека.

Будучи зрителем сцены за ширмой, Арлекин видит ситуацию такой, какая она есть. Но в процессе нового события «репетиции», игры, которая разворачивается на его глазах, Арлекин «заражается» и не может оставаться пассивным наблюдателем, включаясь в событие игры. Карнавальным образом поцелуй возвращает все на свои места.

Арлекин. Так. Что-то все не туда. В Гамлете не целуются. А вообще целуются вот так. Показываю! (Целует Пьеро. Отодвигается.)

У Пьеро отваливаются усы.

Пьеро (пощупав под носом). Маня.

Арлекин (вертит Пьеро). Ну, Коля, ты нашла талантливую артистку!

Коломбина (в нос, тихо). Арик, ты не понял.

Пьеро. Ой, мне пора идти!

Арлекин. Куда, девочка! Мы еще и не начали репетицию²⁶⁷.

В рамках травестии мечта Пьеро исполняется: он играет Гамлета (точнее, Офелию, согласно костюму). Перевоплощение состоялось. Но Коломбина попадает на мгновение в позицию зрителя и видит ситуацию такой, какая она есть: в Арлекине узнает себя (старый господин воспылал любовью к молодой маске и готов пойти на разные ухищрения). Это и позволяет реализоваться классической модели театра в театре, когда зритель

²⁶⁷ Петрушевская Л. Указ соч. Т. 3. С. 268.

на сцене неумолимо разоблачает сам себя:

*Коломбина. Арлекин, ты только послушай. Это жутко интересно, ха-ха-ха. Ведь мы... ведь я тебе только что чуть не изменила... Ну помнишь, за ширмой...*²⁶⁸

Так, актер в роли зрителя открывает свой потенциал, осознает свой артистизм, а зритель, «поднимаясь на сцену», открывает в персонаже реального человека – актера.

Впрочем, в отличие от Шекспира, Петрушевская не оставляет реального зрителя в тени. Фигура зрителя привлекается к реальной коммуникации не только на сцене, но и в зрительном зале. Реальному зрителю предлагается по аналогии со зрителем, присутствующим на сцене (в сложном действующем лице «зрителя-и-персонажа»), открыть в себе полноправного участника театрального действия, чья роль не менее важна, чем роль актера.

С точки зрения коммуникативной ситуации мотив игры поддерживает подлинно драматическое напряжение, когда каждый новый аспект игры не углубляет понимание разворачивающегося действия, а возвращает зрителя к исходному непониманию. Вследствие этого и возникает парадокс в его константной особенности: парадоксальное сценическое действие стремится противоречить прежде побужденному ожиданию и требовать разгадки и одновременно противиться ей²⁶⁹. Для такого эффекта Л. Петрушевская сопрягает мотив игры с мотивом маскарада. «Это создает возможность внутреннего конфликта, также хорошо известного в ряде национальных традиций народного театра и карнавала: сочетания лица-маски и контрастных его неподвижности бурных, бешеных „живых“ движений»²⁷⁰.

Разрешением этого внутреннего конфликта становится прямое обращение со сцены в зрительный зал. Так с точки зрения

²⁶⁸ Петрушевская Л. Указ соч. Т. 3. С. 269.

²⁶⁹ См. о принципах парадокса: Шмид В. Заметки о парадоксе // Парадоксы русской литературы. Вып. 3 / под. ред. В. Марковича и В. Шмида. СПб., 2001. С. 9–16.

²⁷⁰ Лотман Ю.М. Куклы в системе культуры // Ю.М. Лотман. Избранные статьи. Т. 1. Статьи по семиотике и типологии культуры. Таллинн: Александра, 1992. С. 380.

сюжетообразующей роли мотива игры пьеса обретает свою целостность и завершенность как последняя версия отношений между условным и безусловным. В результате такого завершения цепочки повторов события игры зритель «сталкивается» лицом к лицу с обстоятельствами, которые невозможны в традиционном театре. Для реальности, творимой на сцене, зрительного зала попросту не существует. Однако у Петрушевской все иначе: в мире сценического действия о мире зрителей не просто знают, героям вымышленных событий известны реальные обстоятельства, над которыми они подсмеиваются: если нет кворума, то это значит, что зрителей в зале немного.

Согласно Ю.М. Лотману, «любая условность будет „странной“ для аудитории, находящейся вне данной системы»²⁷¹. То же самое можно сказать и о безусловном, реальном коммуникативном акте, в процессе которого актеры обращаются в зал: сближение актеров и зрителей в конкретных коммуникативных актах одновременно является отдалением, выходом зрителя из системы исторически сложившихся отношений «искусство – адресат».

Таким образом, в пьесе Л. Петрушевской реализуется один из семантических вариантов мотива игры, основанный на риторической сущности парадокса: «парадокс – это проблема не бытия, но наблюдателя»²⁷². Эта семантика прослеживается на протяжении всей пьесы именно за счет особой репрезентации мотива игры, выраженной в драматическом сюжетостроении – в постоянном перемещении события игры на разные уровни сценического действия. Это перемещение возможно за счет ущемления статичного и динамичного в одном хронотопе: стандартизирующей маски и элементов психологизма, позволяющих изобразить реалистичные социальные

²⁷¹ Лотман Ю.М. Условность в искусстве // Лотман Ю.М. Избранные статьи: в 3 т. Т. 3. Статьи по истории русской литературы. Теория и семиотика других искусств. Механизмы культуры. Мелкие заметки. Таллинн: Александра, 1992. С. 376.

²⁷² Цит. по: Шмид В. Заметки о парадоксе // Парадоксы русской литературы. Вып. 3 / под ред. В. Марковича и В. Шмида. СПб., 2001. С. 11.

типы.

Мотив маскарада позволяет зеркально отразить, удвоить множественные театральные отношения, возникающие в процессе игровых коммуникативных актов. Л. Петрушевская, согласно художественному субстрату, которым служит комедия дель арте, сохраняет сюжетную схему, направление перипетий, но переносит это на российскую действительность 1980-х годов. Это не дает зрителю / читателю забыть о двух параллельно развивающихся сюжетах. Первый основан на сохраняющемся значении масок европейского народного театра: Пьеро добивается своей цели, прикрываясь добродушием, однако в любовных делах остается неудачливым соперником Арлекина; Коломбина – бойкая, находчивая, по характеру схожая с маской Арлекина. Вторая сюжетная линия раскрывает проблемы взаимоотношений «людей искусства», как называет действующих лиц Пьеро²⁷³. Соединение сюжетных линий в единое действие обеспечивает мотив игры, который в пространстве сцены обозначается как пресловутая «сценическая ложь». Однако двойная рама модели «театр в театре» рождает эффект правдоподобия, оставляющий зрителя лояльным ко всем нарушениям классических норм драматургического действия. Чего не бывает в театре? И «какое же это все-таки волшебство – театр!»²⁷⁴

Позже именно этот семантический вариант мотива игры с подобным механизмом реализации (варьирование статичного и динамичного через использование нескольких уровней игры, в том числе с помощью маски) как средства умножения игрового пространства Петрушевская использует в своей наиболее близкой постмодернизму драме «Мужская зона» (1994).

Без эффекта игры на границе статичного и динамичного (без мотива маскарада) к проблемам закулисья обратится другой современный драматург – Н. Коляда в своих пьесах «Театр» (1996), «Птица Феникс» (2003), «Старая Зайчиха» (2006), «Всеобъемлюще» (2008) и др.

²⁷³ Петрушевская Л. Указ соч. Т. 3. С. 260.

²⁷⁴ Там же. С. 261.

3.3. Поэтика игровой коммуникации в отечественной драматургии 1980–1990-х гг.

Анализ семантического варианта мотива игры «игра как способ парадоксализации обыденной коммуникации» в отечественной драматургии 1980–1990-х годов показывает, что поэтика игровой коммуникации в современном театре развивается согласно символической идее превращения жизни в творчество, и наоборот, творчества – в жизнь. Драматурги предпочитают не только отражать события частной жизни современного человека, но и вторгаться в них. Тенденция современного искусства, и искусства драматического в частности, к втягиванию зрителя в процесс творческого акта обусловлена трансцендентальной установкой на необходимость временного переключения человека с обыденного на иной тип мышления, способствующего переосмыслению повседневной действительности. Способом для такого остранения служит коммуникативное событие игры, ломающее традиционные представления о взаимодействии публики и художественного произведения, шокирующее и соединяющее зрителя и творца в одной точке зрения.

Одним из шокирующих метакритических высказываний Алексея Шипенко относительно принципов современной драматургии и театра является «Игра в шахматы». Пьеса написана (и опубликована в журнале «Театр», № 8 за 1992 г.) в период перестройки, когда старые идеалы, традиции, порядки были разрушены, а новые еще не созданы. Этот контекст принципиально обнажает феномен границы, ибо социальные обстоятельства представляют собой не что иное, как пограничное состояние.

«Игра в шахматы» нарушает не только классическую композицию драмы – сам сюжет ее представляет собой театральный эксперимент. Такое неразделение подготовительной (постановочной) работы и конечного результата – художественного текста ярче всего демонстрирует позицию творца относительно игры и текста.

Мотив игры имеет ключевое значение для понимания поэтики драмы А. Шипенко, что обнаруживается уже при поверхностном знакомстве с текстом. Во-первых, феномен игры вынесен в заглавие пьесы. Во-вторых, художественно-смысловой план «Игры в шахматы» строится на осознанном оксюморонном соединении: в качестве драматической ситуации пьесы выбирается хэппенинг – жанр, принципиально не нуждающийся в тексте. С точки зрения неигрового сознания литературная форма такого спектакля – это фикция, текст, предназначенный для сценической постановки, успех которой априори значит исключение такового текста. С большей вероятностью эта игра (представляющая собой один из распространенных типов парадокса – парадокс наблюдателя), лежащая в основе художественного замысла, а значит, и коммуникации автора с целевой аудиторией, доступна игровому сознанию, находящемуся в позиции читателя. Однако участие в таком коммуникативном событии не закрыто и для осведомленного зрителя (знакомого с текстом или прочитавшего театральную афишу), ведь пьеса идет под авторством А. Шипенко. Как бы ни было, алогизм, придающий игровой характер данному коммуникативному акту, имеет вполне логичное разрешение: автор перестал быть демиургом в мире релятивных ценностей, он, скорее, скриптор, ведь «жизнь... гораздо более театральна, чем консервативный... театр»²⁷⁵. Коммуникация «сцена – зрительный зал» в процессе развития действия «Игры в шахматы» порождает иные парадоксы.

Общий план драматического события можно передать следующим образом. «Игра в шахматы» – монодрама. На сцене присутствует одна героиня, которая подчеркнуто не является актрисой: ей заплатили двадцать долларов, чтобы она «отсидела» на сцене всего десять минут. Так парадоксальным образом действие оборачивается ожиданием, что напоминает основное фабульное событие пьесы С. Беккета «В ожидании Годо». Но если у Беккета персонажи ждут начала действия (Владимир

²⁷⁵ «Отказаться от банана ради интересной игры» / в подгот. материалов анкеты участвовали Н. Зархи, Е. Кутловская, Е. Стишова // Искусство кино. 2004. № 2. С. 11.

постоянно останавливает Эстрагона, уже было собравшегося уходить), то у Шипенко героиня, наоборот, считает минуты до конца, убеждая публику расходиться:

*Девушка. Можете расходиться. Привет. (Машет рукой.)*²⁷⁶

Девушка может делать все что угодно, даже молчать, однако простое пребывание на сцене не согласуется с ее эмоциональным состоянием.

Долгая пауза.

Девушка. Не могу молчать! Стоп! Могу. Уже молчу.

*Пауза*²⁷⁷.

По замечанию М. Эпштейна, «звук создает иллюзию безопасности, поскольку в нем проявлено бытие другого, тогда как молчание воспринимается как затаенность и скрытая угроза»²⁷⁸. Поэтому, вопреки персональному решению безмолвно просидеть назначенное время, героиня пытается завязать разговор с залом, в результате чего она начинает длинный монолог. Этот монолог можно охарактеризовать как поток сознания, который подчиняется резким и беспричинным перепадам настроения, когда «слово... вообще не имеет отношения к делу, оно движется самостоятельным путем, по кривой, уводящей от действия»²⁷⁹. По утверждению П. Пави, это закономерно: «любой текст, в котором нет стремления к ясности, к «прозрачности», который не переходит естественным образом в ситуацию или действие, напротив, играет своей материальностью, создает языковую ситуацию»²⁸⁰.

Других значительных действий в драме нет. Исключение составляют три ситуации – героиня несколько раз включает магнитофон и пытается танцевать; один раз под рукой у девушки оказывается шахматная доска (она достает ее из сумки и расставляет на ней фигуры), и, отвлекаясь от своих

²⁷⁶ Шипенко А. Игра в шахматы // Театр. 1992. №8. С. 167.

²⁷⁷ Там же.

²⁷⁸ Эпштейн М.Н. Слово и молчание: Метафизика русской литературы. М.: Высшая школа, 2006. С. 190–191.

²⁷⁹ Там же. С. 192.

²⁸⁰ Пави П. Словарь театра. М.: Прогресс, 1991. С. 313.

мыслей, героиня зачитывает (полностью!) вторую часть поэмы Т.С. Элиота «Бесплодная земля», которая имеет то же самое заглавие, что и пьеса «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 1:4.

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 заглавия пьесы.

Помимо уже упоминавшийся поэмы, в связи с названием пьесы следует отметить, что в китайской культуре игра в шахматы, наряду с музыкой, каллиграфией и живописью, приучает ум «получать удовольствие от многообразных решений, комбинаций и ловушек, которые ежеминутно возникают в постоянно обновляющихся ситуациях»²⁸¹. Появление шахматной доски, магнитофона и лирического текста в «реквизитных» вещах героини (а также упоминание девушкой об игре в шахматы по почте) носит случайный характер в той же степени, сколько закономерный и знаковый как имманентное свойство самой игры. Поскольку игра в шахматы предполагает упражнение интеллекта, при котором вербальное общение сводится к минимуму, символика заглавия пьесы точно передает игровой посыл автора

²⁸¹ Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры. М.: ОГИ, 2007. С. 105.

целевой аудитории и указывает на ожидаемую роль зрителя в предстоящем игровом действии.

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 оформлении сценического действия двойственность выражена наличием экрана на заднем плане: на нем появляются надписи, которые героиня не замечает. Очевидно, что экран представляет собой дополнительный коммуникативный канал: он позволяет автору обращаться к зрителю напрямую. Наличие экрана – это одно из условий продолжения игры, он заставляет воспринимать заявления, звучащие со сцены, как условные²⁸². Рассмотрим подробнее специфику мотива игры на примере парадоксальности коммуникации.

Ключевое коммуникативное событие завязки пьесы задается игровым посылом типа «Вы верите, что это не спектакль?». 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. Девушка стремится быть собой (не актрисой) и предпринимает лично значимые попытки превратить игровое пространство в неигровое. Парадокс заключается в том, что ей удается «то же самое» – ей удается создать двуплановость и неопределенность, что выражается в уже отмеченной нами случайности (только на сей раз речь идет о случайности ее мышления).

Несмотря на то, что девушка, вышедшая на сцену, отрицает театральность в своем поведении, она добивается обратного эффекта. С точки

²⁸²Следует 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.

зрения модели «театр в театре» она представляет собой сложное действующее лицо «актера-и-персонажа», в котором фигура актера выдвигается на первый план, а фигура персонажа затушевывается. Такого рода двойственность возникает опять-таки за счет отрицания. С открытием занавеса героиня отрицает тот факт, что она актриса, – именно с этого момента возникает мотивная структура (мотивная динамика), в рамках которой девушка, что бы она ни делала, неотвратно принимает ролевое поведение актера. С трудом преодолевается решение молчать в начале действия, к середине – попытки прекратить разговор с залом становятся редкими, конец действия представляет собой самозабвенное чтение «стихотворения сестренки», продолжающееся даже под закрывающийся занавес. То, к чему приходит героиня, можно считать великой страстью актера к искусству театра. Лучше всего это состояние выражено в монологе современного итальянского режиссера и актера Джорджо Стрелера: «Мое ремесло – это рассказывать людям истории. Я должен рассказывать, я не могу не рассказывать. Я рассказываю людям истории про них самих. Или рассказываю им и себе про себя самого. <...> Неужели вы не понимаете, что то, как рассказывают, это просто способ подачи, предлог, которым пользуются, чтобы рассказать другим о том, что у тебя внутри. И что вы там говорите мне про театр, или про кино, или еще что-то там такое! Стоять связанным посреди площади или сидеть на стуле на высоте двадцать метров – это ведь тоже способ рассказать о том, что может сделать человек, сидя там, наверху, на своем стуле! Он рассказывает о том, что он живой, что он держит равновесие, что он может упасть, но не падает, что он боится, но не показывает этого, и мало ли что еще? Вы этого не понимаете? Тогда вы вообще ничего не поняли. Но самое главное – это то, что мне не важно, понимаете вы меня или не понимаете. Мне достаточно, что вы меня слушаете»²⁸³.

²⁸³ Цит. по: Батракова С.П. Театр – мир и мир – театр: творческий метод художника XX века. Драма о драме. М.: Памятники исторической мысли, 2010. С. 3.

Магия сцены объясняет перемену в ходе сценического времени: от вялотекущего ожидания конца действия до внезапного финала. И этой магии подвластны и те, кто находится в пространстве сцены, и те, кто безмолвствует в пространстве зрительного зала. По верному замечанию Э. Бентли, «это в жизни мы „убиваем время“, в драматургии же, наоборот, недостаток времени убивает нас»²⁸⁴.

Как уже было сказано выше, игра не может завершаться даже в том случае, когда внутри нее возникает стремление прервать игровое событие. 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.

Таким образом, необходимо еще раз констатировать, что течение пьесы представляет собой ряд сложных коммуникативных событий. «Нечто, сказанное одним, что-то „значит“ для других, и реакция этих других на сказанное в свою очередь имеет смысл для автора сообщения»²⁸⁵. В таком контексте форма драматического действия пьесы Шипенко лишь в самом поверхностном ключе представляет собой монолог героини. С учетом специфики игрового события обращение героини в зал, чередующееся с обращением к самой себе, не что иное, как диалог. «Сколько диалог сообщает содержанием слов, столько же он сообщает молчанием, несказанным и паузами между репликами»²⁸⁶.

С точки зрения сюжета зрителю отводится (чуть ли не навязывается) роль молчаливого «собеседника». Но по ходу спектакля героиня неоднократно провоцирует зал на отклик, призывая признать тем самым, что она не актриса:

Девушка. Сколько времени прошло, никто не засекал?

²⁸⁴ Бентли Э. Жизнь драмы. М.: Искусство, 1978. С. 95.

²⁸⁵ Гаспаров Б.М. Язык. Память. Образ: лингвистика языкового существования. М.: Новое литературное обозрение, 1996. С. 247.

²⁸⁶ Пави П. Словарь театра. М.: Прогресс, 1991. С. 77.

*Пауза*²⁸⁷.

<...>

(К зрителям.) А может, это театр для глухонемых, а? Что-то типа клиники. Финиш! Живые картинки. Вы-то сами слышите что-нибудь или нет, а, господа зрители? Вы меня слышите? Или только зрите?

<...>

Замолкает. К зрителям. Очень тихо.

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

*Пауза*²⁸⁸.

Само по себе физическое присутствие зрителей в зале для героини Шипенко ничего не значит, достоверным доказательством того, что все происходящее реально (реально то, что девушка не актриса, и то, что наличие зрителей еще не свидетельствует о том, что разыгрывается спектакль), может явиться только вербальный ответ. Таким образом, героиня ведет себя сообразно наблюдению физиолога И. Павлова: «у русского до такой степени развита вторая сигнальная система, что объективная реальность для него ничто. Слово для него все»²⁸⁹.

В тексте пьесы роль зрителя маркируется ремаркой «Пауза» (всего их в пьесе 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. Так, самопорождение диалога происходит по механизму, описанному Эпштейном: «само молчание растет и усиливается по мере говорения, и сама говорливость происходит от напряженности и невыразимости молчания»²⁹⁰.

Аналогичная ситуация характерна для героини пьесы «Театр»

²⁸⁷ Шипенко А. Игра в шахматы // Театр. 1992. №8. С. 167.

²⁸⁸ Там же. С. 169.

²⁸⁹ Цит. по: Эпштейн М.Н. Слово и молчание: Метафизика русской литературы. М.: Высшая школа, 2006. С. 206.

²⁹⁰ Эпштейн М.Н. Слово и молчание: Метафизика русской литературы. С. 195.

Н. Коляды:

Леонид. С какой ярмарки? Ну?! Отвечай!

Вера. С такой. Не ваше дело. С такой вот ярмарки я еду. Я сама с собой. Монолог. Театр. (Ест капусту.)

Леонид. Дурь. (Бормочет.) С ярмарки она. Она вот с ярмарки. Театр!²⁹¹

У Коляды автокоммуникация героини, необязательность слова Другого для организации диалога еще не оборачивается жанровым преобразованием в монопьесу, но лишь острее обнажает содержательный монологизм коммуникации персонажей.

В «Игре в шахматы» пространство игрового события не ограничивается расширением от сцены к зрительному залу, а включает также закулисы:

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!²⁹²

Переход коммуникации в автокоммуникацию, попытки расширить пространство, которые приводят к его сужению, отказ от роли как способ ее принятия, и даже попытка превратить игровое пространство в неигровое – все это по своей форме суть парадоксально перевернутые, или *обратные* отношения. Двойственность является условием их реализации, она высвечивает ключевую проблему пьесы – случайность мышления современного человека.

Автокоммуникация строится так, что неизвестным остается главное: осознанно или же, наоборот, неосознанно героиня прибегает к символике 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

²⁹¹ Коляда Н.В. Театр // «Персидская сирень» и другие пьесы. С. 227.

²⁹² Шипенко А. Игра в шахматы // Театр. 1992. №8. С. 169.

«Мишель» и ритмы в стиле bossa nova), но одновременно она ведет себя также 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 года)). Ее упоминания Вест-Пойнта (Военная академия и кладбище, *West Point cemetery*²⁹³) 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 красные²⁹⁴).

*Девушка. Я-то между прочим работаю. Уже два года. Над собой. И я имею представление о мире тонкой материи*²⁹⁵.

<...>

*Ей-богу! Нет, не шок, это как-то по-другому называется... Сейчас вспомню... Что-то типа «катаракты»*²⁹⁶, да. Нет. Не помню. *Маразм*²⁹⁷.

Относительно личности героини такое смешение обусловлено стремлением вычленив нечто сверх этого абсурда: «...это заболевание бессмыслицей происходит от влечения к сверхсмыслу»²⁹⁸.

Девушка. Надоело! Как мне все это надоело! Дерьмо! И что самое мерзкое, что я сама же в этом дерьме и ковыряюсь, своими же

²⁹³ На военном кладбище Вест-Пойнт действительно похоронены многие выдающиеся женщины.

²⁹⁴ Как известно, в английском языке цвета шахмат – white & red.

²⁹⁵ Шипенко А. Игра в шахматы // Театр. 1992. №8. С. 170.

²⁹⁶ Пытается вспомнить понятие катарсис.

²⁹⁷ Шипенко А. Игра в шахматы // Театр. 1992. №8. С. 168.

²⁹⁸ Эпштейн М.Н. Слово и молчание: Метафизика русской литературы. С. 205.

*собственными руками!*²⁹⁹

Относительно эстетического воздействия на воспринимающее сознание – как результат коммуникации автора со зрительным залом – такое «странное» искусство, зияющая непонятность текста, затрагивающего по неясным причинам иностранные реалии или даже ирреальные события (симпозиум бутафоров, на который летала героиня), воспринимается зрителем как более примитивное или как усложненное³⁰⁰.

Парадоксальным образом героиня реализует в поведении то, что старается отрицать 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 вида «зрительный зал – сценическое действие» по отношению к ее попыткам прервать игру. Игра длится и длится: все попытки прервать игру оборачиваются усилением и усложнением игровых отношений. 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 не образует конфликтных противоречий. Мотив игры, воплощенный в пьесе А. Шипенко, позволяет обобщить и выявить парадоксы обыденного сознания, не создавая при этом рефлексивно-критической авторской установки, которая позволила бы зрителям дистанцироваться от происходящего. Обыденное сознание зрителя – это такой же нерелексивный участник игры, каким является героиня пьесы.

²⁹⁹ Шипенко А. Игра в шахматы // Театр. 1992. №8. С. 169.

³⁰⁰ См. об этом: Лотман Ю.М. Условность в искусстве // Лотман Ю.М. Избранные статьи. Т. 3. Статьи по истории русской литературы. Теория и семиотика других искусств. Механизмы культуры. Мелкие заметки. Таллинн: Александра, 1992. С. 377.

Итак, «Игра в шахматы» – программная пьеса А. Шипенко, являющаяся выражением авторского мировидения взаимоотношений современного человека и искусства. В ней наличие объективного зрительного зала не просто озвучивается со сцены и, следовательно, открыто включается в пространство театральной игры. Шипенко создает принципиально новый подход к событию игры как событию саморазвивающемуся, которое не может прекратиться по желанию одного из участников («актера-и-персонажа»), и указывает на ключевой субъект театрального искусства – зрителя. Активность последнего в коммуникативном событии на границе сцены и зрительного зала определяет драматическую природу произведения А. Шипенко, играющего эпическим (героиню вне диалога со зрительным залом следовало бы признать фигурой повествователя) и лирическим (вставной фрагмент поэмы Т.С. Элиота) дискурсами, парадоксальное соединение которых благодаря включенности зрителя в театральное действие не разрушает целостности драматического сюжета. Если сюжет «Игры в шахматы» Т.С. Элиота, второй главы поэмы «Бесплодная земля», ввиду первостепенности субъективированного лирического переживания движется вопреки отсутствию коммуникации между субъектами лирического диалога – автором и лирической героиней (вопросы героини заключаются в кавычки, обозначающие в тексте Элиота устно звучащую речь, ибо они не получают ответа со стороны автора, осмыслившего абсурд существования «полых», «умерших» людей, составляющих современное ему общество, и предпочитающего трансцендентальные размышления диалогу с реальным собеседником), то в «Игре в шахматы» А. Шипенко, наоборот, сюжет пьесы развивается благодаря взаимосвязанным коммуникативным событиям в пространстве «сцена – зрительный зал», без которых действие потеряло бы всякий смысл. Как уже отмечалось, материальной формой выражения соучастия зрителя в театральном действии, единицей которого является коммуникативное событие, является молчание. Поскольку зрительный зал 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 сюжет спектакля, 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. Тенденция к прямым обращениям в зал, к включению зрителя в непосредственный диалог из произведений, представленных в репрезентативной выборке, находит в драме А. Шипенко наибольшее выражение.

Если в «Театре» Н. Коляды и «Квартире Коломбины» Л. Петрушевской зритель упоминается в третьем лице, и модель «театр в театре» выстривается главным образом в пространстве сцены, то в «Игре в шахматы» к зрителю настойчиво обращаются с вопросами, и ему, чтобы быть одним из действующих лиц пьесы, не требуется «подниматься» на сцену: действие переносится в пространство «сцена – зрительный зал», топос театра А. Шипенко совпадает с топосом традиционного театра.

Заключение

Проведенное исследование основано на принципиальном положении о том, что драматургический мотив имеет свою специфику, которая обусловлена коммуникативной природой сценического события. Драма, за редким исключением, ориентируется на возможности театра и сценического воплощения литературного текста.

В процессе исследования в отечественной драматургии 1980–1990-х годов было выявлено два семантических варианта мотива игры. Первый вариант «игра как способ существования героя» реализуется преимущественно в пьесах, формально не разрушающих границу между сценой и зрительным залом и принадлежащих риторике реалистического театра; его роль заключается в моделировании мира, где игра мыслится как принцип бытия героя. В первом варианте мотив игры оформляет идейное содержание драматургического произведения.

Второй вариант мотива игры «игра как способ парадоксализации обыденной коммуникации» характерен в большей степени для пьес с чертами риторики условного театра. Игра в них представляется способом разрушения традиционного топоса театра и доведения обыденного существования до абсурда. В этом варианте актуализируется риторическая сущность парадокса наблюдателя и в целом мотив игры принимает на себя функцию моделирования поэтики драмы.

Хотя роль мотива игры в каждом из вариантов различна, в отечественной драматургии изучаемого периода можно выделить общую тенденцию. Она заключается в усилении прагматики мотива игры: в проанализированных пьесах мотив игры направлен на выявление театральных элементов в изображаемой действительности. Именно эта тенденция обуславливает не попавший в специальное изучение в рамках данной работы, но наблюдаемый в процессе исследования научного материала эволюционный момент в развитии отечественной драматургии 1980–1990-х годов. Поэтика пьес 1980-х годов, определенная реализацией семантического варианта мотива

игры «как способа существования героя», в большей степени фиксирует продолжение литературной традиции предшествующих эпох (в том числе античной, средневековой, классицистической, модернистской драм). Обновление поэтики и эстетики отечественной драматургии исследуемого периода главным образом связано с преобладанием семантического варианта «игра как способ парадоксализации обыденной коммуникации», прежде всего, в пьесах 1990-х годов, обнаруживающих влияние формирующегося русского постмодернизма.

Таким образом, художественное значение мотива игры концентрируется в метапринципе изображения *подобного подобным*: коммуникации посредством коммуникации, театральности посредством театральности, игры посредством игры. В предельной перспективе драматургический мотив игры становится способом обнажения сути театрального искусства с одновременным высвобождением возможности включать вопросы о природе поведения актеров и зрителей в содержание изображаемой действительности. Поэтому сюжетообразующее значение мотива игры концентрированно выражается, прежде всего, в метапьесах, основанных на модели «театр в театре» и обращенных к проблемам драматургического искусства и театра как такового.

В универсальном смысле прагматика мотива игры в проанализированных пьесах едина – посредством бытовой коммуникации актеров на сцене сжатым образом отображается распадающееся существование людей, где каждый не в состоянии достигнуть внутренней целостности и обрести внеигровое тождество с самим собой.

Эвристический потенциал моделирования такой заведомо «театральной реальности» раскрывается в сложном действующем лице, к которому мы относим сопряженные фигуры «актера-и-персонажа» и / или «зрителя-и-персонажа». Бытийный разрыв сценически выражен в двойственности действующего лица: один и тот же исполнитель действует то в роли актера (и / или зрителя), то в роли персонажа. Использование такого сложного

игрового поведения продуктивно для мотива игры, реализованного в любом из выявленных семантических вариантов.

Пьесы, где мотив игры реализован в семантическом варианте «игра как способ существования», содержат повторяющиеся колебания то в сторону внешних, театральных эффектов, то в сторону, внутренних (психологических) аффектов поведения человека. Специфика колебаний напрямую обусловлена тем, что поведение актеров на сцене не отчуждено от исполняемых ими ролей, в результате чего мотив игры выводит на передний план лицедействующего персонажа. Если в классическом театре перед актером стоит задача как можно естественнее сыграть человека (персонажа), то современная драма в качестве действующего лица выдвигает человека (персонажа) играющего, иными словами, актера. Актер призван играть актера, что неизвестно традиционному театру и естественным образом выводит в сферу рефлексии парадоксальность игры. Если в традиционном театре изображаемый человек (персонаж) первичен, а роль актера ориентирована на него и за счет этого вторична, то появление на месте персонажа актера приводит к масштабной эстетической перестройке фундаментальных отношений. Актер, играющий актера, становится потенциально разноликой фигурой, чье поведение на сцене меняет привычную в рамках реалистичного театра коммуникацию со зрителем.

Одним из существенных вопросов, который мы осветили в диссертации, становится вопрос о коммуникативной составляющей мотива игры. В рассмотренных нами пьесах, принадлежащих реалистической риторике театра, мотив игры приводит к метафоризации коммуникативного события: зритель получает возможность по-разному толковать то, что происходит на сцене. Таким образом, мотив игры меняет поэтические принципы художественного обобщения: в театре реалистической риторики обобщение не сводится к типизации, но становится расширением точки зрения зрителя на реальность.

В пьесах, реализующих семантический вариант мотива игры «как способа парадоксализации обыденной коммуникации», его коммуникативная составляющая реализуется в форме коммуникативного парадокса, что делает коммуникацию еще более многозначной – вплоть до того, что содержание коммуникации переносится в содержание пьесы: актеры непосредственно обращаются к зрителю, актеры говорят о зрителях (в том числе говорят о зрителях как о себе), оценивают поведение зрителя и провоцируют его на ответные реакции. Такого рода коммуникация приобретает необычную семантику: течение пьесы (если оно понимается как течение жизни) утрачивает свою предсказуемость, события ускользают от логической интерпретации, моменты коммуникативного недоумения возникают как в зрительном зале, так и на сцене. В конечном счете актер должен быть готов к тому, что на вопрос, который задан в зрительный зал, он может получить ответ, в результате чего условная коммуникация станет реальной. Это равнозначно тому, что искусство станет жизнью, – вот в чем, по нашему мнению, может заключаться сверхзадача мотива игры в театральном искусстве. Вместо того, чтобы изображать жизнь, искусство сможет породить ее.

Подводя итог всему вышесказанному, передадим его в обозначении перспектив изучения мотива игры в драматургии. В настоящей работе, согласно поставленной цели и задачам исследования, мотив игры в отечественной драматургии 1980–1990-х годов подвергся специальному анализу в рецептивном аспекте, что позволило актуализировать роль зрителя в драматическом действии в пьесах, ставших материалом исследования, а также концептуализировать значение коммуникативного характера события, лежащего в основе драматургического мотива, для методики мотивного анализа драмы. Диссертация, однако, не решает всего комплекса сложнейших вопросов, связанных с поставленными в ней проблемами, в том числе в ней не ставились задачи осмыслить эволюцию мотива игры в отечественной драматургии 1980–1990-х годов, обобщить тенденции развития русской

литературы постперестроечного периода, выявить роль данного периода в литературном процессе (в связи с рассмотренными вопросами), во взаимосвязи с классической и новейшей литературой, с чем может быть связано исследование поэтики экспериментального театра в аспекте житнетворчества или творения внеэстетической реальности средствами искусства.

Список использованных источников и литературы

Источники

▪ Основные

1. Злотников С.И. Прекрасное лекарство от тоски // Пьесы: драма / Злотников С.И. – Иерусалим: типография «Ной», 2006. – С. 330–372.
2. Коляда Н.В. Играем в фанты // Кармен жива: пьесы / Н.В. Коляда. – Екатеринбург: Уральское изд-во, 2002. – С. 319–368.
3. Коляда Н.В. Театр // «Персидская сирень» и другие пьесы: сб. пьес / Н.В. Коляда. – Екатеринбург: Калан, 1997. – С. 224–246.
4. Петрушевская Л. Квартира Коломбины // Петрушевская Л. Собрание сочинений: в 5 т. – Т. 3. Пьесы. – Харьков: Фолио; М.: ТКО АСТ, 1996. – С. 259–270.
5. Шипенко А. Игра в шахматы // Театр. – 1992. – №8. – С. 167–171.
6. Яковлев Ю. Ночной мотоциклист (Вне игры) // Театр. – 1986. – № 9. – С. 2–26.

▪ Дополнительные

7. Богаев О.А. Русская народная почта: 13 комедий / Сост. В.Э. Исхаков. – Екатеринбург: Журнал «Урал», 2012. – С. 47–84.
8. Брагинский Э. Игра воображения // Театр. – 1980. – №8. – С. 167–191.
9. Блок А. Балаганчик // Блок А.А. Стихотворения. Поэмы. Драммы. Проза / сост., предисл. и коммент. А.М. Туркова. – М.: СЛОВО / SLOVO, 1999. – С. 531–542.
10. Гете И.В. Фауст: пер. Н. Холодковского // Гете И.В. Страдания юного Вертера; Фауст; Стихотворения: пер. с нем. – М.: НФ «Пушкинская библиотека», ООО «Изд-во АСТ», 2003. – С. 117–583.
11. Коляда Н.В. Нелюдимо наше море... или Корабль дураков // Веб-сайт Н. Коляды [Электронный ресурс]. URL: <http://kolyada-ur.ru/neludimo/> (дата обращения: 28.05.2014).

12. Коляда Н.В. Персидская сирень // Персональный веб-сайт Н. Коляды [Электронный ресурс]. – URL: <http://kolyada.ur.ru/syren/> (дата обращения: 28.07.2014).
13. Кортасар Х. Игра в классики // Кортасар Х. Игра в классики; Рассказы. – М.: АСТ; Пушкинская библиотека, 2003. – С. 17–500.
14. Толстой Л.Н. Крейцера соната // Толстой Л.Н. Собр. соч.: в 14 т. – Т. 12. – М.: Гослитиздат, 1953. – С. 5–78.
15. Шекспир У. Гамлет (перевод А. Кронеберга) // Шекспир У. Гамлет: Антология русских переводов: 1828–1880 / У. Шекспир; сост. В. Поплавский. – М.: Совпадение, 2006. – С. 114–172.
16. Шипенко А. Наблюдатель: пьеса в двух действиях // Современная драматургия. – 1989. – № 1. – С. 30–59.
17. Шипенко А. Смерть Ван Халена: идентификация музыканта в двенадцати эпизодах // Театр. – 1989. – № 8. – С. 30–50.

Научная и критическая литература

18. Андреев Н.П. Проблема тождества сюжета (Публикация В.М. Гацака) // Фольклор. Проблемы историзма / АН ССР; Ин-т мировой лит-ры им. А.М. Горького; отв. ред. В.М. Гацак. – М.: Наука, 1988. – С. 230–243.
19. Аникст А.А. Шекспир. Ремесло драматурга. – М.: Советский писатель, 1974. – 608 с.
20. Аникст А.А. История учений о драме. – М.: Наука, 1983. – 287 с.
21. Арто А. Театр и его двойник / пер. с фр.; сост. и вступ. ст. В. Максимова; коммент. В. Максимова и А. Зубкова. – СПб.: Симпозиум, 2000. – 440 с.
22. Барт Р. Игрушки // Барт Р. Мифологии / пер. с фр., вступ. ст. и коммент. С.Н. Зенкина. – М.: Изд-во им. Сабашниковых, 2000. – С. 102–104.

23. Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. – М.: Художественная литература, 1965. – С. 3–68.
24. Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества / сост. С.Г. Бочаров. – М.: Искусство, 1979. – 424 с.
25. Батракова С.П. Театр – мир и мир – театр: творческий метод художника XX века. Драма о драме / С.П. Батракова. – М.: Памятники исторической мысли, 2010. – 264 с.
26. Бачелис Т. Арлекинады в искусстве XX века // Бачелис Т.И. Гамлет и Арлекин: сб. ст. – М.: Аграф, 2007. – С. 248–255.
27. Бентли Э. Жизнь драмы / пер. с англ. В. Воронина; Предисловие И.В. Минакова. – М.: Айрис-пресс, 2004. – 416 с. – (Библиотека истории и культуры).
28. Берн Э. Игры, в которые играют люди: психология человеческих взаимоотношений; Люди, которые играют в игры: психология человеческой судьбы. – Л.: Лениздат, 1992. – 399 с.
29. Богданова О.В. Постмодернизм в контексте современной русской литературы (60–90-е XX – начало XXI века). – СПб.: Филологический факультет СПбГУ, 2004. – С. 632–655.
30. Богин Г.И. Быстротекущее время и вялотекущее время как производные от формы текстопостроения // Пространство и время в языке. Тезисы и материалы Международной научной конференции 6–8 февраля 2001 г. Ч. I. – Самара, 2001. С. 47–48.
31. Болотян И.М. Жанровые искания в русской драматургии конца XX – начала XXI века: дис. ... канд. филол. наук / И.М. Болотян. – М., 2008. – 255 с.
32. Бор Н. О понятиях причинности и дополнительности // Избранные научные труды: в 2 т. – Т. 2. – М.: Наука, 1971. – С. 398.
33. Борбой Ю.М. Структура действия и современный спектакль. – Л.: ЛГИТМИК, 1988. – 201 с.

34. Бориснев С.В. Социология коммуникации: учеб. пособие для вузов. – М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2003. – С. 23–31.
35. Бояджиев Г.Н. Вечно прекрасный театр эпохи Возрождения. – Л.: Искусство, 1973. – С. 48–88.
36. Бояджиев Г. От Софокла до Брехта за сорок театральных вечеров. – М.: Просвещение, 1969. – С. 37–52.
37. Бугров Б.С. Дух творчества (об отечественной драматургии конца века) // Русская словесность. – 2000. – № 2. – С. 20–27.
38. Веселовский А.Н. Избранное: историческая поэтика. – М.: Росспэн, 2006. – С. 537–543.
39. Ветловская В.Е. Анализ эпического произведения: проблемы поэтики. – М.: Наука, 2002. – 218 с.
40. Витгенштейн Л. Заметки о «Золотой ветви» Дж. Фрэзера // Историко-философский ежегодник. – 1989. – С. 249.
41. Владимиров С.В. Действие в драме. – Л.: Искусство, 1972. – 157 с.
42. Гадамер Г.-Г. Игра искусства: пер. с нем. А.В. Явецкого // Вопросы философии. – 2006. – № 8. – С. 164–168.
43. Гаспаров Б.М. Литературные лейтмотивы: очерки русской литературы XX века. – М.: Наука, 1994. – С. 285.
44. Гаспаров Б.М. Язык. Память. Образ: лингвистика языкового существования. – М.: Новое литературное обозрение, 1996. – С. 247.
45. Гачев Г.Д. Содержательность художественных форм. Эпос. Лирика. Театр. – М.: Изд-во МГУ: Флинта, 2008. – 288 с.
46. Головчинер В.Е. Действие и конфликт как категории драмы // Вестник ТГПУ. – Вып. 6. Сер.: Гуманитарные науки (филология). – Томск, 2000. – С. 66–71.
47. Гончарова-Грабовская С.Я. Комедия в русской драматургии конца XX – начала XXI века: учеб. пособие / С.Я. Гончарова-Грабовская. – М.: Флинта: Наука, 2006. – 280 с.

48. Громова М.И. Русская современная драматургия: учебное пособие для студентов-филологов, учащихся средних учебных заведений гуманитарного профиля. – 2-е изд. – М.: Флинта: Наука, 2002. – 160 с.
49. Громова М.И. Русская драматургия конца XX – начала XXI века: учеб. пособие. – М.: Наука, 2009. – 368 с.
50. Грязнов А.Ф. «Скептический парадокс» и пути его преодоления // Вопросы философии. – 1989. – № 12. – С. 140–150.
51. Гумбрехт Х.У. Производство присутствия: чего не может передать значение: пер. с англ. С. Зенкина. – М.: Новое литературное обозрение, 2006. – 184 с.
52. Гуревич А.Я. Смерть как проблема исторической антропологии: о новом направлении в зарубежной историографии // Одиссей. Человек в истории: Исследования по социальной истории и истории культуры. М.: Наука, 1989. С. 114–135 [Электронный ресурс]: <http://anthropology.rchgi.spb.ru/forum/gurevich.htm> (дата обращения: 21.07.2014).
53. Гусаков В.Л. Игровое пространство в поэзии и драматургии В. Набокова: дис. ... канд. филол. наук / В.Л. Гусаков. – Воронеж, 2003. – 199 с.
54. Данилова И.Л. Стилевые процессы развития современной русской драматургии: дис. ... д-ра филол. наук / И.Л. Данилова. – Казань, 2002. – 372 с.
55. Дейк ван Т.А. Язык. Познание. Коммуникация. – М.: Прогресс, 1989. – С. 122.
56. Дмитриевский В.Н. Театр и суд в пространстве тоталитарной системы // Системные исследования культуры. 2008 / под ред. Г.В. Иванченко, В.С. Жидков. – СПб.: Алетейя, 2009. – С. 404–436.

57. Дмитриевский В.Н. Театр и зрители. Отечественный театр в системе отношений сцены и публики: от истоков до начала XX века. – СПб.: Дмитрий Буланин, 2007. – 327 с.
58. Журчева О.В. Формы выражения авторского сознания в русской драме XX века: дис. ... д-ра филол. наук / О.В. Журчева. – Самара, 2009. – 485 с.
59. Журчева Т.В. Функция комического в построении трагикомического сюжета // Смех в литературе: семантика, аксиология, полифункциональность: сб. ст. / С.А. Голубков, М.А. Перепелкин. – Самара: Самарский гос. ун-т, 2004. – С. 134–142.
60. Забалуев В., Зензинов А. «Новая драма»: российский контекст // Современная драматургия. – 2003. – № 3. – С. 162–167.
61. Забалуев В., Зензинов А. Между медитацией и «ноу-хау». Российская новая драма в поисках самой себя // Современная драматургия. – 2003. – № 4. – С. 163–166.
62. Заславский Г. На полпути между жизнью и сценой // Октябрь. – 2004. – № 7. – С. 170–180.
63. Захаров К.М. Мотивы игры в драматургии Н.В. Гоголя: дис. ... канд. филол. наук / К.М. Захаров. – Саратов, 1999. – 179 с.
64. Зингерман Б.И. и др. Театр XX века: закономерности развития / отв. ред. А.В. Бартошевич; Гос. ин-т искусствознания. – М.: Индрик, 2003. – 624 с. [Электронный ресурс]. – URL: <http://sun.tsu.ru/mm/info/books/2012/000422991/000422991.pdf> (дата обращения: 10.11.12).
65. Зинченко В.Г. Литература и методы ее изучения. Системно-синергетический подход: учеб. пособие / В.Г. Зинченко, В.Г. Зусман, З.И. Киринозе. – М.: Флинта: Наука, 2011. – 280 с.
66. Злобина А. Драма драматургии // Новый мир. – 1998. – № 3. – С. 189–207.

67. Ивлева Т.Г. Постмодернистская драма А.П. Чехова (или еще раз об авторском слове в драме) // Драма и театр: сборник научных трудов. – Тверь: Тверской гос. ун-т, 1999. – С. 3–9.
68. Изер В. К антропологии художественной литературы: [Электронный ресурс]. – URL: <http://polit.ru/article/2009/02/27/izer/> (дата обращения: 4.02.2013).
69. Ильин И.П. Постмодернизм. Словарь терминов. – М.: ИНИОН РАН (отдел литературоведения): INTRADA, 2001. – 384 с.
70. История русской литературы XX века: в 4 кн. – Кн. 4: 1970–2000 годы: учеб. пособие / Л.Ф. Алексеева и др.; под ред. Л.Ф. Алексеевой. – М.: Высшая школа, 2008. – С. 475–487.
71. Ищук-Фадеева Н.И. Свадьба в драматургии А.П. Чехова: обряд, метафора и символ // Вестник ТвГУ. Серия: Филология (5). – С. 35–42.
72. Каблукова Н.В. Аллюзии комедии дель арте в поэтике цикла драм Л. Петрушевской «Квартира Коломбины» // Проблемы литературных жанров: материалы X Международной научной конференции, посвященной 400-летию г. Томска. – Томск, 2002. – Ч. 2: Русская литература XX века. – С. 239–245.
73. Каблукова Н.В. Освоение абсурда и поэтика абсурда в реалистической драме Л. Петрушевской // Русская литература в XX веке: имена, проблемы, культурный диалог. – Вып. 10: Поэтика драмы в литературе XX века. – Томск: Издание ТГУ, 2009. – С. 294–310.
74. Каблукова Н.В. Поэтика драматургии Л. Петрушевской. дис. ... канд. филол. наук / Н.В. Каблукова. – Томск, 2003. – 225 с.
75. Казьмина Н. Командный заплыв // Театр. – 1992. – № 3. – С. 16–29.
76. Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры / Р. Кайуа; сост., пер. с фр. и вступ. ст. С.Н. Зенкина. – М.: ОГИ,

2007. – 304 с. – (Нация и культура / Научное наследие: Антропология).
77. Кант И. О педагогике // И. Кант. Трактаты и письма. – М.: Наука, 1980. – С. 475.
78. Карягин А.А. Драма как эстетическая проблема. – М.: Наука, 1971. – 227 с.
79. Коммуникативные стратегии культуры: хрестоматия по курсу «Введение в теорию коммуникации» / сост. И.В. Силантьев; Новосибирский государственный университет. – Ч. 2.– Новосибирск, 2003. – 168 с.
80. Костелянец Б.О. Драма и действие. Лекции по теории драмы. – Вып. 2 (1994). – М.: Совпадение, 2007. – С. 301–312.
81. Кравченко С.А. Играизация российского общества (К обоснованию новой социологической парадигмы) // Общественные науки и современность. – 2002. – № 6. – С. 143–155.
82. Крэг Э.Г. Актер и сверхмарионетка; Заметка о масках // Воспоминания, статьи, письма / сост. и ред. А.Г. Образцова и Ю.Г. Фридштейн. – М.: Искусство, 1988. – С. 212–240.
83. Кургинян М.С. Драма // Теория литературы. Основные проблемы в историческом освещении. Роды и жанры литературы / Г.Л. Абрамович, Н.К. Гей, В.В. Ермилов, М.С. Кургинян, Я.Е. Эльсберг; Ин-т мировой литературы им. А.М. Горького. – М.: Наука, 1964. – С. 238–362.
84. Лазарева Е.Ю. Особенности художественного мира Н. Коляды в контексте исканий драматургии 1980–1990-х гг.: дис. ... канд. филол. наук / Е.Ю. Лазарева. – М., 2010. – 185 с.
85. Лейдерман Н.Л., Липовецкий М.Н. Современная русская литература: учеб. пособие: в 3 кн. – Кн. 3. В конце века (1986–1990-е годы). – М.: УРСС, 2001. – С. 86–95.

86. Лексикон нонклассики. Художественно-эстетическая культура XX века / под ред. В.В. Бычкова. – М.: «Российская политическая энциклопедия» (РОССПЭН), 2003. – 607 с. (Серия Summa culturologie).
87. Липовецкий М., Боймерс Б. Перформансы насилия: Литературные и театральные эксперименты «новой драмы». – М.: Новое литературное обозрение, 2012. – 336 с.
88. Липовецкий М. Театр насилия в обществе спектакля: философские фарсы Владимира и Олега Пресняковых // НЛО. – 2005. – № 73. – С. 244–278.
89. Литературная энциклопедия терминов и понятий / Рос. акад. наук, Ин-т науч. информ. по обществ. наукам; гл. ред. и сост. А.Н. Николюкин. – М.: Интелвак, 2001. – Стб. 285–287.
90. Литературоведческие термины (материалы к словарю). Вып. 2 / ред.-сост. Г.В. Краснов. – Коломна: Коломенский пединститут, 1999. – 120 с.
91. Литературная энциклопедия терминов и понятий / под ред. А.Н. Николюкина. Институт научн. информации по общественным наукам РАН. – М.: НПК «Интелвак», 2001. – 1600 стб.
92. Лотман Ю.М. Игровые мотивы в поэме «Двенадцать» // Ю.М. Лотман. История и типология русской культуры. – СПб.: Искусство, 2002. – С. 720–726.
93. Лотман Ю.М. Изъявление Господне или азартная игра? (Закономерное и случайное в историческом процессе) // Ю.М. Лотман. История и типология русской культуры. – СПб.: Искусство, 2002. – С. 343–349.
94. Лотман Ю.М. Куклы в системе культуры // Ю.М. Лотман. Избранные статьи: в 3 т. – Т. 1. Статьи по семиотике и типологии культуры. – Таллинн: Александра, 1992. – С. 377–380.

95. Лотман Ю.М. О двух моделях коммуникации в системе культуры // Лотман Ю.М. Избранные статьи: в 3 т. – Т. 1. Статьи по семиотике и типологии культуры. – Таллинн: Александра, 1992. – С. 76–89.
96. Лотман Ю.М. «Пиковая дама» и тема карт и карточной игры в русской литературе начала XIX века // Ю.М. Лотман. Избранные статьи: в 3 т. – Т. 2. Статьи по истории русской литературы. – Таллинн: Александра, 1992. – С. 389–415.
97. Лотман Ю.М. Семиотика сцены // Ю.М. Лотман. Об искусстве. – СПб.: Искусство-СПб, 2005. – С. 583–608.
98. Лотман Ю.М. Текст в тексте // Лотман Ю.М. Избранные статьи: в 3 т. – Т. 1. Статьи по семиотике и типологии культуры. – Таллинн: Александра, 1992. – С. 148–160.
99. Лотман Ю.М. Условность в искусстве // Лотман Ю.М. Избранные статьи: в 3 т. – Т. 3. Статьи по истории русской литературы. Теория и семиотика других искусств. Механизмы культуры. Мелкие заметки. – Таллинн: Александра, 1992. – С. 376–379.
100. Лосев А.Ф. Проблема символа и реалистическое искусство. – М.: Искусство, 1995. – 320 с.
101. Мазрова Н.А. Философский смысл игры в моделировании социальной реальности: дис. ... канд. философ. наук / Н.А. Мазрова. – М., 2004. – 173 с.
102. Максимова В. Судьба первых пьес // Современная драматургия. – 1982. – № 2. – С. 212–224.
103. Мамаладзе М. Театр катастрофического сознания: о пьесах – философских сказках Вячеслава Дурненкова на фоне театральных мифов вокруг «новой драмы» // НЛЮ. – 2005. – № 73. – С. 279–302.

104. Морозов М.М. Театр Шекспира / сост. Е.М. Буромская-Морозова; общ. ред. и вступ. ст. С.И. Бэлзы. – М.: Всерос. театр. об-во, 1984. – 304 с.
105. Мостовая И.В. Социальное расслоение: символический мир метаигры. – М.: Механик, 1997. – 208 с.
106. Моторин С.Н. Творчество Александра Вампилова и русская драматургия 80–90-х годов XX века: дис. ... канд. филол. наук / С.Н. Моторин. – М., 2002. – 176 с.
107. Мурзина М. Диагноз: драматургическая недостаточность // АиФ Москва. – 2001. – 04 (394) [Электронный ресурс]: электронная версия газеты. – URL: http://gazeta.aif.ru/_/online/moskva/394/20_01 (дата обращения: 10.10.2013).
108. Немзер А. Замечательное десятилетие // Новый мир. – 2000. – № 1. – С. 216.
109. Николина Н.А. Филологический анализ текста: учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. – М.: Академия, 2003. – С. 121–165.
110. Основы теории коммуникации: учеб. / под ред. М.А. Василька. – М.: Гардарики, 2005. – С. 126–139.
111. Пави П. Словарь театра: пер с фр. – М.: Прогресс, 1991. – 504 с.: ил.
112. Переходные процессы в русской художественной культуре: Новое и Новейшее время / отв. ред. Н.А. Хренов; Гос. ин-т искусствознания М-ва культуры РФ; Науч. совет «История мировой культуры» РАН. – М.: Наука, 2003. – 495 с.
113. Пинский Л.Е. Шекспир. Основные начала драматургии. – М.: Изд-во «Художественная литература», 1971. – 605 с.
114. Полупанова А.В. Игра и театрализация действительности как принципы организации текстового пространства в повести

- Л.Е. Улицкой «Веселые похороны» // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2013. – № 11. – Ч. 1. – С. 158–161.
115. Поляков М.Я. В мире идей и образов. – М.: Советский писатель, 1983. – С. 185–248.
116. Поляков М.Я. Вопросы поэтики и художественной семантики. – М.: Советский писатель, 1978. – С. 59–69; 303–305.
117. Постнов Ю.С. Когда театр волнует / отв. ред. С.О. Омбыш-Кузнецов. – Новосибирск: Изд-во «Наука», Сибирск. отделение, 1986. – 157 с.
118. Пропп В.Я. Проблемы комизма и смеха. Ритуальный смех в фольклоре: собр. трудов В.Я. Проппа / науч. ред. и коммент. Ю.С. Рассказова. – М.: Лабиринт, 1999. – 288 с.
119. Ретюнских Л.Т. Онтология игры: автореф. диссертации на соискание ученой степени доктора философских наук. – М., 1998. – 40 с.
120. Ретюнских Л.Т. Философия игры. – 3-е изд.– М.: Вузовская книга, 2007. – 256 с.
121. Рикер П. Конфликт интерпретаций: очерки о герменевтике: пер. с фр. И. Сергеевой. – М.: Медиум, 1995. – 415 с.
122. Рогозина Е.Н. Игровая традиция в итальянском искусстве XX века: театр и кино: дис. ... канд. искусствоведения / Е.Н. Рогозина. – Ярославль, 2003. – 180 с.
123. Розин В.М. Природа и генезис игры (опыт методологического изучения) // Вопросы философии. – 1999. – № 6. – С. 26–36.
124. Руднев В.П. Энциклопедический словарь культуры XX века: ключевые понятия и тексты / В.П. Руднев. – 3-е изд., испр. и доп. – М.: Аграф, 2009. – 543 с.
125. Русанова О.Н. Мотивный комплекс как способ организации эпической драмы: на материале пьес Е. Шварца «Тень» и «Дракон»: дис. ... канд. филол. наук / О.Н. Русанова. – Томск, 2006. – 199 с.

126. Рыбальченко Т.Л. История литературы XX века как история литературных течений // Вестник ТГУ. – 1999. – № 268 (ноябрь). – С. 68–73.
127. Рыбальченко Т.Л. Образ театра в русской драме 1950–1980-х гг. // Русская литература в XX веке: имена, проблемы, культурный диалог. – Вып. 10: Поэтика драмы в литературе XX века. – Томск: Издание ТГУ, 2009. – С. 181–227.
128. Рытова Т.А. Коммуникативные стратегии в новейшей русской драматургии («Пить, петь, плакать» К. Драгунской) // Русская литература в XX веке: имена, проблемы, культурный диалог. – Вып. 10: Поэтика драмы в литературе XX века. – Томск: Издание ТГУ, 2009. – С. 357–381.
129. Рытова Т.А. Русская драматургия 1990–2000-х гг.: новая поэтика воссоздания потока национальной жизни: учеб.-метод. Пособие к курсу «История русской литературы. Постсоветская литература». – Томск: Томский государственный университет, 2011. – 138 с.
130. Сальникова Е. В отсутствии несвободы и свободы // Современная драматургия. – 1995. – № 1–2. – С. 202–215.
131. Сахновский-Панкеев В.А. Драма: конфликт, композиция, сценическая жизнь / В. Сахновский-Панкеев; Ленингр. гос. ин-т театра, музыки и кинематографии. – Л.: изд-во «Искусство» ленингр. отд., 1969. – 232 с.
132. Силантьев И.В. Мотив в системе художественного повествования. – Новосибирск: Изд-во ИДМИ, 2001. – 235 с.
133. Силантьев И.В. Мотив как проблема нарратологии // Критика и семиотика. – Вып. 5. – 2002. – С. 32–60.
134. Силантьев И.В. Поэтика мотива. – М.: Языки славянской культуры, 2004. – 294 с.
135. Силантьев И.В. Сюжетологические исследования. – М.: Языки славянской культуры, 2009. – 223 с.

136. Славкин В. Легкий металл // Современная драматургия. – 1989. – № 1. – С. 28–29.
137. Смирнова Е.Д. К вопросу об анализе семантических парадоксов // Вестник МГУ. Сер. 8. Философия. – 1993. – № 5. – С. 37–44.
138. Смоляницкий М. Хорошо. Текст и отвращение. «Постмодернизм» Алексея Шипенко // Современная драматургия. – 1993. – № 2. – С. 183–189.
139. Соколова Е.В. Игровые концепции в драматургии эпохи модернизма. Метадрама: дис. ... канд. искусствоведения / Е.В. Соколова. – СПб., 2009. – 176 с.
140. Соколянский А. Шаблоны, склоки и любви (о книге Н. Коляды «Пьесы для любимого театра») // Новый мир. – 1995. – № 8. – С. 218–220.
141. Старостина Г.В. Функция «игры» и своеобразие жанра в драматургии А.Н. Островского: автореф. ... канд. филол. наук / Г.В. Старостина. – Л., 1990. – 18 с.
142. Старченко Е.В. Пьесы Н.В. Коляды и Н.Н. Садур в контексте драматургии 1980–1990-х годов: дис. ... канд. филол. наук / Е.В. Старченко. – М., 2005. – 213 с.
143. Суворов А.А. Судейские мотивы в комедии Н.В. Гоголя «Ревизор» и в журнальной литературе его времени: дис. ... канд. филол. наук / А.А. Суворов. – Саратов, 2008. – 201 с.
144. Театральная энциклопедия / гл. ред. С.С. Мокульский: в 5 т. – М.: Гос. науч. изд-во «Советская энциклопедия», 1961.
145. Теория литературы: учеб. пособие для вузов по специальности 021700 «Филология»: в 2 т. / под ред. Н. Д. Тмарченко. – Т. 1. Теория художественного дискурса. Теоретическая поэтика / Н.Д. Тмарченко, В.И. Тюпа, С.Н. Бройтман. – М.: Академия, 2004. – 509 с.

146. Теория литературы: словарь для студентов / под ред. Я.Г. Сафиуллина; сост. Я.Г. Сафиуллин и др. – Казань: Казанский ун-т, 2010. – С. 59–61.
147. Тимонина М.С. Метафора в художественной системе драматургии Л.М. Леонова: дис. ... канд. филол. наук / М.С. Тимонина. – Тамбов, 2008. – 145 с.
148. Тимофеев Л.И. Основы теории литературы: учеб. пособие для студентов пед. ин-тов. – 5-е изд., испр. и доп. – М.: Просвещение, 1976. – 448 с.
149. Томашевский Б.М. Теория литературы. Поэтика: учеб. пособие/ вступ. ст. Н.Д. Тamarченко; комм. С.Н. Бройтмана при участии Н.Д. Тamarченко. – М.: Аспект Пресс, 2002. – С. 176–260.
150. Тух Б. Роман с театром: лирические очерки. – Таллин: Aleksandra, 2002. – 196 с.
151. Тюпа В.И. Драматургия как тип высказывания // Новый филологический вестник. – 2010. – Т. 14. – № 3. – С. 7–16.
152. Тюпа В.И. Словарь мотивов как научная проблема (на материале пушкинского творчества) // Словарь-указатель сюжетов и мотивов русской литературы: экспериментальное издание. – 2-е изд., стер. – Новосибирск: Изд-во СО РАН, 2006. – Вып. 1. – С. 170–197.
153. Тюпа В. Статус событийности и дискурсные формации // Событие и событийность: сб. ст. / под ред. В. Марковича и В. Шмида. – М.: Изд-во Кулагиной – Intrada, 2010. – С. 24–36.
154. Федоров А.В. Ал. Блок – драматург. – Л.: Изд-во Ленингр. ун-та, 1980. – 183 с.
155. Фешкова Г.С. Об эффективности семиотического подхода к исследованию театрального творчества // Дефиниции культуры: сб. трудов участников Всероссийского семинара молодых ученых. – Томск: Изд-во Том. ун-та, 1998. – Вып. 3. – С. 182–185.

156. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. – М.: Прогресс, 1988. – С. 357–402.
157. Фоменко Т.А. Фольклорные мотивы как основа построения ряда драматургических текстов: на материале трагедий В. Шекспира «Юлий Цезарь», «Отелло», «Макбет», «Гамлет, принц Датский»: дис. ... канд. филол. наук / Т.А. Фоменко. – М., 2009. – 157 с.
158. Фрейденберг О.М. Поэтика сюжета и жанра / О.М. Фрейденберг; подгот. Текста и общ. ред. Н.В. Брагинской. – М.: Лабиринт, 1997. – 445 с.
159. Фрейденберг О.М. Система литературного сюжета // Монтаж: Литература. Искусство. Театр. Кино / АН СССР, Совет по истории мировой культуры; отв. ред. Б.В. Раушенбах; сост. М.Б. Ямпольский. – М.: Наука, 1988. – С. 216–237.
160. Хализев В.Е. Драма как род литературы (поэтика, генезис, функционирование). – М.: Изд-во МГУ, 1986. – 259 с.
161. Хализев В.Е. Драма как явление искусства. – М.: Искусство, 1978. – 239 с.
162. Хализев В.Е. Сюжет // Русская словесность. – 1994. – № 5. – С. 64–71.
163. Хейзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий / Й. Хейзинга; сост. предисл. и пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова; коммент., указатель Д.Э. Харитоновича. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.
164. Чернейко Л.О. Способы представления пространства и времени в художественном тексте // Филологические науки. – 1994. – № 2. – С. 58–70.
165. Шатин Ю.В. Оригинальный вариант мотива в эпической драме // Вестник Томского государственного педагогического университета. Серия: Гуманитарные науки (Филология). Вып. 8. – Томск: ТГПУ, 2007. – С. 148–150.

166. Шатин Ю.В. Три уровня наррации в драматическом тексте // Критика и семиотика. Вып. 10. – Новосибирск, 2006. – С. 52–57.
167. Шерсткина Е.А. Абсолютное и трансцендентальное измерения игры человека: дис. ... канд. философ. наук / Е.А. Шерсткина. – Уфа, 2009. – 143 с.
168. Шлейникова Е.Е. Диссертация О.А. Богаева в контексте русской драмы рубежа XX–XXI веков: дис. ... канд. философ. наук / Е.Е. Шлейникова. – СПб., 2008. – 151 с.
169. Шмид В. Заметки о парадоксе // Парадоксы русской литературы. – Вып. 3 / под. ред. В. Марковича и В. Шмида. – СПб.: ИНАПРЕСС, 2001. – С. 9–16.
170. Шмид В. Нарратология. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Языки славянской культуры, 2008. – 302 с.
171. Эпштейн М.Н. Слово и молчание: Метафизика русской литературы: учеб. пособие для вузов / М.Н. Эпштейн. – М.: Высшая школа, 2006. – С. 179–344.
172. Явчуновский Я.И. Драма на новом рубеже. Драматургия 70-х и 80-х годов: конфликты и герои, проблемы поэтики. – Саратов: Изд-во Саратовского университета, 1989. – 222 с.
173. Ярхо В.Н. Античная драма: Технология мастерства: учеб. пособие. – М.: Высшая школа, 1990. – 144 с.
174. Яусс Х.Р. К проблеме диалогического понимания // Вопросы философии. – 1994. – № 12. – С. 97–106.

Интервью и прочие источники

175. Злотников С. О любви на фоне трагифарса // Страстной бульвар, 10. – 2013. – № 5-155 / С. Злотников; беседу вела Т. Короткова [Электронный ресурс]: электронная версия журнала. – URL: <http://strast10.ru/node/2640> (дата обращения: 10.10.2013).

176. Злотников С. [Электронный ресурс]: персональный сайт писателя. – URL: <http://simon-zlotnikov.com/?lang=ru> (дата обращения: 11.10.2013).
177. Коляда Н.: «Сижу за столом, пишу и сам отвечаю за все. Я ни от кого не завишу» / Н. Коляда; беседу вел А. Сидоров // Современная драматургия. – 1991. – № 2. – С. 209–214.
178. Шипенко А. «Давно никого не эпатирую» / А. Шипенко; беседу вела Т. Окоменюк // Радуга. – 2005. – № 1. [Электронный ресурс]: электронная версия журнала. – URL: <http://www.tanitch.de/schipenko.html> (дата обращения: 20.04.2013).
179. «Отказаться от банана ради интересной игры» / в подгот. материалов анкеты участвовали Н. Зархи, Е. Кутловская, Е. Стишова // Искусство кино. – 2004. – № 2. – С. 4–17.
180. Сазонова М. Скандалист // Новое поколение. 2002 (20 сентября). – № 38 (226). [Электронный ресурс]: электронная версия газеты. – URL: <http://www.np.kz/old/2002/38/cultura3.html> (дата обращения: 14.05.2013).
181. Райхельгауз И. У каждого своя правда: интервью // Иерусалимский журнал. – 2010. – № 33. / И. Райхельгауз; беседу вела Ж. Тевлина [Электронный ресурс]: журнал современной израильской литературы на русском языке. – URL: <http://magazines.russ.ru/ier/-2010/33/ra17.html> (дата обращения: 10.10.2013).