

Игровые коды в прозе Анатолия Андреева



Ольга ТАЛАНЦЕВА,
кандидат культурологии

В своих произведениях писатель Анатолий Андреев, выпустивший в свет уже с дюжину романов, с десяток повестей, более двух десятков рассказов, а также шесть пьес, опирается на традиции, сформированные в «золотой век» русской литературы. Через всю его прозу и, отчасти, драматургию проходит образ героя, который в своих основополагающих характеристиках становится духовной ипостасью человека элитарно-аристократической культуры пушкинской эпохи. Но этот герой – и в том специфика творчества А.А. Андреева – изображен с помощью игровой поэтики. Причем это совсем не означает – несерьезной, скорее наоборот. Такой парадокс – стиливая визитная карточка писателя.

В романах Анатолия Андреева игры не меньше, чем любви, эротики или даже рефлексивного дискурса. В художественном топосе писателя все эти сферы тонко переплетены между собой, активно взаимодействуют друг с другом, находясь в постоянной диалектической связи.

Игровым началом отмечены практически все сюжетные коллизии и перипетии произведений А. Андреева. Действующие лица здесь играют именами, числами, предметами, чувствами... К слову, автор великолепно владеет навыками создания многопланового характера, который определяет поведение героев в романе. Выстраивая поведенческую стратегию на дихотомии «серьезное»/«игровое», он срачивает полярно противоположные

компоненты самым удивительным образом: эти две сферы никогда не выпадают друг из друга и не разрушают ни игровой ситуации, ни серьезного пласта произведения. В современной литературе мало кто настолько совершенно владеет искусством виртуозного перехода из серьезного в игровое и наоборот.

Игра в художественном творчестве А. Андреева – это, прежде всего, виртуозная игра ума, в которой раскрываются витальные, интеллектуальные и духовные силы мыслящей личности, обладающей остроумием, основанном на природе парадоксального ума и свойствах диалектического мышления. Игра ума «вписана» в художественную ткань литературных произведений в первую очередь блестящей афористикой.

«Хороший афоризм – это несколько слов, которые меняют содержание культуры; а уж отдельно взятого романа или повести – и подавно. Например: перед истиной и перед смертью все равны. Вдумайтесь. Я люблю, нет, уважаю афоризмы, ибо мои сомнения начинаются тогда, когда мне удастся сочинить приличный афоризм. С другой стороны, когда мне все становится предельно ясно, дело тоже может кончиться афоризмом» [1, с. 81].

Сюжетное повествование в произведениях писателя строится на живой интриге с множеством неожиданных поворотов и переплетений, которые вносят элемент игры и создают атмосферу театральной феерии. Поначалу необременительно изящные, от страницы к странице игры становятся все

ОБ АВТОРЕ

ТАЛАНЦЕВА Ольга Федоровна.

Родилась в г. Куйбышеве (Россия).

В 1979 году окончила факультет теории и истории изобразительного искусства Ленинградского института живописи, скульптуры и архитектуры имени И.Е. Репина. С 1979 по 1980 год работала искусствоведом в Белорусском республиканском Доме моделей. В 1980–1989 годах – старший научный сотрудник Национального художественного музея Республики Беларусь, с 1990 года – старший научный сотрудник отдела культурологического образования Национального института образования Министерства образования Республики Беларусь.

С 2006 года – доцент, с 2011 года – профессор кафедры дизайна гуманитарного факультета БГУ.

Кандидат культурологии (2006).

Автор более 60 научных работ, в т.ч. 2 монографий, 5 учебно-методических пособий и программ, 2 учебно-методических комплексов на электронном носителе.

Сфера научных интересов: проблемы культуры, семиотики, изобразительного искусства и дизайна.

опасней и опасней, заставляя читателя нешуточно сопереживать. Тем более что романы, зачастую начинающиеся с пародии и фарса, самым неожиданным образом затем переходят в драму, а потом и вовсе заканчиваются трагедией.

Анализируя художественное творчество А. Андреева, нужно отметить главенствующую роль личности в его прозе «культы личности», как иногда выражается сам автор. В связи с этим игра писателя существенно отличается от постмодернистской игры, где превалирует не герой, а сама игра, в которой персонаж, его поступки, поведение и мысли теряют в «игровом космосе» свое личностное начало. Во всех созданных ситуациях игровые коды предназначены для того, чтобы задать иные уровни постижения личности.

«...Роман держится не на событиях, а на характере, на личности человека... Калейдоскоп и мозаика развлекают читателя; а хороший роман держится на внутренней интриге. Из ревности убить жену: где тут интрига? Интрига возникает тогда, когда добро становится трудно отличить от зла, хорошего человека – от плохого, ум – от глупости...» [2, с. 244].

Таким образом, повествовательная ткань романов есть многосоставное поле серьезного и игрового начал, опирающихся часто на различные интертекстуальные пласты, также придающие его произведениям особый игровой оттенок. На такой основе построен, например, роман «Мы все горим синим пламенем» [3], состоящий из серии новелл. В данном произведении присутствуют и элементы мистики, и пародии на современную литературу. Сама стилистика романа своей многокрасочностью и прихотливостью создает атмосферу игры, не говоря уже о сюжетной канве, построенной исключительно на игре. Роман, который пишет главный герой писатель Горяев, сам по себе становится здесь действующим «лицом» и начинает жить по собственным законам, при этом таинственным образом перенося описанные «роковые» события на жизнь и поступки самого автора.

«Более всего Горяева впечатляло то обстоятельство, что вся его жизнь была предсказана в романе. Горяев просто мистически заморожен этим. Жизнь его складывается удачно, а роман, состоящий из дурных предчувствий и роковых прозрений,



◀ Анатолий Андреев

следовал как бы иной логике жизни. У Горяева было ощущение, что он обманул судьбу. Пустил несчастья по ложному следу. Роман, словно громоотвод, вобрал в себя не самый удачный, но вполне возможный сюжет. И вдруг он понял, что становится жертвой и заложником честного романа. Возможно великого романа. Кто знает? Но не в этом дело. Все молнии, которые летели в роман, испепеляли судьбу самого автора» [3, с. 157].

Как отмечалось выше, игровое начало прозы А. Андреева чаще всего строится на интеллектуальной основе. Философские «игры» ума его персонажей отражают сложность мира представленной в романе личности, бесконечной во всех ее измерениях. Однако в различных произведениях интеллектуальные игры, в которые «включились» герои, имеют свои особенности. Так, в романе «Игра в игру» его герой ведет сольную игровую партию. Сюжетная канва здесь построена на интеллектуальных диспутах с самим с собой. Парадокс здесь заключается в том, что выдвигая собственную истину, герой защищает ее для самого себя и от самого себя.

«Свобода живет только в застенках истины. Играть – значит, делать вид, что объективных законов не существует, значит, намеренно или ненамеренно путать познание с приспособлением. Игра – это когда натура перевешивает культуру, а кажется, что наоборот. Вот почему су-

ществует большой соблазн само искусство трактовать как игру» [3, с. 329].

В этом романе писатель дает понять, каков финал игры в игру, после которой начинается самым неожиданным образом раскрываться трагическая изнанка жизни.

«... Страсть, азарт, победа – и бес-содержательность: вот основные игровые компоненты. Игра стала подозрительно напоминать мне суррогат жизни, неуклюжий способ отгородиться от главных жизненных проблем – и одновременно сама суть, вещество жизни. Научиться играть в эту новую игру было очень и очень непросто... Постепенно принцип игры распространялся на все мои отношения и – джин был выпущен любопытным мальчиком из бутылки! – стал их сутью. К сорока годам все для меня стало игрой. Я играл в верность, играл в любовь. Играл в счастье и несчастье. Жизнь для меня превратилась в сладостно-мучительную игру. При этом меня, закоренелого игрока, не покидало ощущение, что здесь что-то не так. Чем больше было игры, тем серьезнее оставался осадок» [3, с. 190–192].

В другом романе А. Андреева «Всего лишь зеркало» интеллектуальная игра построена на диалоге двух персонажей-двойников, зеркально отраженных друг в друге людей, близких по своему духовно-душевному настрою и волею судьбы вовлеченных в одни и те же жизненные ситуации. Один из них писатель, а второй – некто Алик, который ушел из жизни, предварительно написав своему «другу» (которого не знал при жизни) целую стопку писем. Вследствие внутренней близости героев в процессе этой «зеркальной» игры начинают парадоксальным образом перекликаться поступки и мысли героев-двойников – живого и уже ушедшего из жизни. Игра? Возможно. Но только по форме, не по сути. В ее основе лежит принцип зеркальной симметрии, которая и является основной стратегией игрового дискурса романа «Всего лишь зеркало». Образ зеркала наделяется здесь многозначной семантикой, смена отраженных смыслов в котором определяет сюжетные ходы и выстраиваемые перипетии романа. По сути дела, в книге, зеркально отражаясь, разворачиваются жизни двух схожих между собой людей, волею судеб проживающих их по одинаковому сценарию. Вся игра, таким образом, построена на восприятии

(собеседовании, сопереживании) одной личностью истин, утверждающих другим человеком. В этом состоит своеобразие нешуточной игры – философского диалога, затеянной автором на страницах своего романа.

Умерший двойник, письма которого стали приходить уже после его смерти, становится для героя-писателя истинным зеркалом.

Оттуда, из зазеркалья, Алик пишет:

«Меня уже практически нет. Хотя я и так всю жизнь, как без пяти минут покойник, никогда не врал. Ваш роман – это мой взгляд на мир, мои чувства и мысли. Доходило до мистики. Помните сцену в заброшенном парке? Незнакомец угадал не только слова вашего героя, но и мои. Да, да, я был в том парке (еще до прочтения романа) и подумал именно так. Слово в слово. Даже произнес это вслух.

И вдруг читаю это в вашем романе. Согласитесь: нормальным остаться после этого довольно сложно.

И я заболел. Я заболел вами, вашим романом, вашим (нашим!) мироощущением. Тем, что появился человек, который выразил меня до последней клеточки. Вывернул наизнанку. Клянусь, я впервые тогда подумал: теперь мне легко будет умирать, ибо весь я не умру. Я, именно я, был гарантом того, что ваш восхитительный роман – это постижение сути жизни. Я обрел второе рождение.

С другой стороны, вы открыли, освободили мне путь к смерти. Не понимаете? К сожалению, вы это должны понимать: если сказано самое главное – неизбежно начинается путь к смерти» [2, с. 210–211].

Живой герой-писатель утратил какой-либо вкус к жизни и давно испытывал смертельную тоску, приобретенную им в результате, как он сам изъясняется, «своего тотального понимания», которое и сделало его «одиноким королем без королевства». Дух писателя перестал «улавливаться» и «отражаться системой человеческих зеркал», что означало, согласно его собственной доктрине, «не существование».

«Мне порой кажется, что я вижу насквозь и себя, и других; я испытываю ощущение, будто я настолько разбираюсь в законах жизни – в мельчайших движениях души, оттенках мысли, противоречивых мотивах поведения, – что могу все на свете

разложить на молекулы и вновь воссоздать в прежнем виде» [2, с. 205].

Приняв на себя судьбу умершего двойника, соприкоснувшись с его сознанием самым тесным образом посредством написанных им писем, посылаемых уже из «ниоткуда», писатель вдруг испытывает чувство освобождения от «своей смертельной тоски»: «Он спас меня, протянул руку оттуда, где нет никакого бессмертия... И теперь мою и его жизнь, мой новый этап и его финал, нашу переписку и мой роман, наших женщин, мою и его Олю, я рассматривал как одно целое» [2, с. 285–286]. Таков финал интеллектуальной игры, затеянной персонажами-двойниками.

Игровая поэтика романов писателя ярко проявляет себя не только в рамках интеллектуальных игровых кодов, но и в любовно-эротических играх его героев. Эротике в романном пространстве отведена своя особая роль. По сути дела, альтернативная сторона личности главного героя наиболее ярко обнаруживается в сфере игровой эротической стихии. Здесь он становится уже своего рода мифологическим персонажем, который демонстрирует свою связь с энергетикой всего мира. В этом смысле он проявляет уже не столько аполлоническое интеллектуальное начало, сколько дионисическое. Два этих начала бытия героя определяют два полюса многообразной человеческой личности, которой уже точно «ничто человеческое не чуждо». Еще Ницше усматривал идеал человека в равновесии этих двух начал, пытаюсь в противовес аполлоническому началу, которое в большей степени было свойственно человеку в XIX веке, чем дионисическое, оживить и вернуть культуре подавленную и «проклятую» силу дионисического начала посредством жизненной энергии и веселья юного бога Диониса, олицетворяющего весну и молодость. Так и писатель А. Андреев постоянно уравнивает своего аполлонически-интеллектуального героя качествами, идущими от дионисически-телесных практик прежде всего игрового характера. «Герой, – писал А.Ф. Лосев, – ставший дионисийским безумцем в условиях аполлонической мерности, есть титан» [4, с. 12]. Дионисическое начало героя в прозе писателя в противовес его аполлоническому умствованию заставляет героя войти в жизненный поток с целью

активации его витальной мощи, не уступающей по своей силе его интеллектуальной энергии. Сочетание того и другого и делает героя гармонической личностью. Не знающая покоя творческая сила и мощь эроса, игра жизненных сил, вибрирующая и изливающаяся на окружающий мир, превращается в его творческом начале, делая из героя мыслителя и творца.

При всей очевидной парадоксальности эти две половины его личности составляют удивительное целое и не противоречат друг другу. Вечно страждущее, взыскующее истины и свободы, исполненное противоречий аполлоническое существо нуждается для своего освобождения в радостных иллюзиях, экстазах, оргиастически-иррациональном, стихийном начале. Это просто разностороннее проявление жизни, сосуществование двух антиномических стихий в культуре.

Подобная «раздвоенность» личности героя необходима автору главным образом для того, чтобы достучаться до сердца читателя и без какой-либо назидательности, в легкой иронично-игровой манере донести до него понимание и осознание того, что силы эроса дают, наряду с творческим вдохновением, повышенное ощущение полноты жизни.

Эротическими играми, зачастую даже «грязными», сегодня никого не удивишь, они хлынули потоками из литературы, кино, телевидения... Но в самой жизни, к сожалению, так мало остается места для культа требовательного и хрупкого Эроса – мужчина, как заметил русский философ XIX века В. Розанов, опасается его отравленных стрел: «большого и истинного любовного захвата, могущего отвлечь его от главного в жизни» [5, с. 180]. Между тем любовь требует большой затраты времени и душевных сил, современному человеку «любить» некогда. «Присмотритесь к обществу мужчин, – призывает В. Розанов, – он более не ищет женщин. Женщина начинает «мешать» мужчине. Серьезного, тяжелодумного отношения к женщине почти нельзя более встретить [5, с. 180]. В судьбе, в жизни, в размышлениях мужчины женщина не занимает главенствующего места. Романы пишутся, но «романов» в жизни больше нет». Что касается женщины, замечает философ, то «тревога, жадность, неуверенность в себе, тщеславие, погоня за модой и

наслаждениями исказили и стерли красоту женщины... теперь женщина разменялась на мелочи и утратила свою первую красоту – спокойствие, подражая всему, она потеряла свой взгляд, свою походку, свой вкус, свою врожденную грацию» [5, с. 179]. В XX веке женщина приняла на себя роль воительницы-амазонки. Но коли уж даже женщина стала сегодня воительницей, не исключено, что недалеко тот час, когда место Эроса займет Танатос.

На протяжении тысячелетий человеческая культура исторически формировалась в напряженном духовном пространстве между двумя полюсами: мужским и женским началами мира. И вот оказалось, что эти полюса единого духовно-энергетического поля сегодня разбалансировались, нарушилось какое-то глобальное равновесие, веками созидавшееся и сохранявшееся, а вместе с ним зашаталось сложное сооружение Культуры.

Под этим углом зрения, постоянно сохраняя нити натяжения между мужчиной и женщиной, раскрывается смысл утонченной, легкой, на первый взгляд, любовно-эротической игры в прозе А. Андреева. За которой, равно как и за интеллектуальной игрой его персонажей, начинается проступать предельно серьезное содержание, связанное с ответственным, сознательно-бережным, почти ритуальным желанием сохранить разрушающийся сегодня храм Культуры, а значит, храм Любви и саму Жизнь.

В предложенном аспекте отношения мужчины и женщины, не сводимые, конечно, только к эротическому дискурсу, на страницах книг писателя раскрываются как вечные начала космической гармонии мира. В таком измерении мужские и женские образы показываются в контексте той глубинной культурной информации, которая сохраняется в закодированном виде в архетипах мифологического и другого культурно-художественного наследия как вечные символы любви и жизни.

Необходимо также отметить, что именно в сфере эротической игры у А. Андреева самым естественным образом снимается дуализм духа и материи, духовного и плотского. С плоти здесь снята печать греха, она оправдана эстетической и экстатической радостью от жизни, дающей ей полноту. Современный писатель, наследуя в своей

литературе пушкинские коды, творчески переосмысливает, таким образом, пушкинскую метафору «кубка жизни», которая, как и у великого поэта, имеет вакхический характер.

Создавая свою игру и вводя в нее свои образы, А. Андреев выстраивает для них определенную среду, где разворачиваются основные любовные коллизии. Природа, сам город Минск из реального места действия трансформируются в мифологическое пространство – Вселенную Любви, где все начинает жить по иным законам, порой противоречащим законам физики. Ритмы мироздания здесь увязываются с любовными ритмами, временные потоки отсчитывают время любви.

«Каждый вечер – ты разная», – то ли с легким раздражением, то ли с восхищением отметил про себя Халатов. В доме на набережной на восьмом этаже тепло засветилось окно. Он опустил голову, вздохнул и неторопливо зашагал вверх по набережной, к истокам обмелевшей от древности Свислочи, в мутных водах которой, как и сотни лет назад, зыбко дрожало и переливалось отражение хрустальной звезды любви» [6, с. 272].

За «веселой эротической игрой» прозы А. Андреева, за легким эпатажем, поддразниванием и соблазнением читателя всегда стоят тонкий эстетический вкус и художественная интуиция, не позволяющие переходить те границы, когда нарушаются хрупкие нравственные табу, связанные с умалением человеческого достоинства. Играя в эротические игры, писатель всегда сохраняет чувство меры. Кроме того, эротический дискурс романов несет в себе эстетическое многоголосие, основанное на культе человеческой уникальности, полифоничности, богатстве и многомерности человеческого космоса.

Литературные игры А. Андреева, развернутые в интеллектуальной парадигме, строятся, в первую очередь, на парадоксальном сопряжении ситуаций, парадоксальности мышления автора, придающих самым серьезным вещам игровой оттенок и, наоборот, самой игре – возвращение ее в серьезное русло. Такова специфика игрового дискурса прозы Анатолия Андреева.

Второе, что отличает характер игровых ситуаций, – ироническое обыгрывание экзистенциальных проблем бытия.



И третья черта. Игры, которые ведут персонажи, – это игры людей, обладающих утонченной внутренней культурой. Потому принципиальным отличительным качеством игрового дискурса А. Андреева от постмодернистского является то обстоятельство, что его игра всегда культуросозидательна. Этот принцип и задает все смысловые значения его литературной игре на уровне формальных и функциональных признаков и определяет ее основополагающие цели.

Именно духовная энергия культурной личности, энергия ее ума и души являются основным источником игрового дискурса прозы А. Андреева. Его прозу уже никак не назовешь некой арт-игрой или игрой-пародией, к которой, по сути, свели художественную деятельность постмодернисты. Их игра, выступающая на бессознательной сфере и апеллирующая к бессознательному в человеке, настроена весьма иронически к самому их носителю – его уму, духовным поискам истины, добра, красоты, любви и т.п. И как результат, человек в постмодернистской литературе низводится до уровня человека-трикстера со всей его атрибутикой, с присущими ему нормами поведения, повадками, языковой лексикой и соответствующими играми, в которые играет персонаж-трикстер, а заодно и сам автор.

Анатолий Андреев в своем художественном творчестве, сформированном на фундаментальных основаниях культуры, возвращает в литературу культурного героя, то есть подлинную, или культурную личность, которая, являясь прямым антиподом постмодернистскому человеку-трикстеру,

начинает вести свою, культурную, игру. В этом и заключается существенное отличие литературной игры А. Андреева от постмодернистских гейм-практик.

В конечном счете, главное отличительное свойство игровой модели писателя А. Андреева можно охарактеризовать, как и все его художественное творчество в целом, бердяевским термином «медиация» – обретение меры, золотой середины, гармонии, что является фактором культуры и культурности. «Медиация повествования, – отмечает французский семиотик А.Ж. Греймас, – состоит в «гуманизации мира», в придании ему личностного и событийного измерения. Мир оправдан человеком, человек включен в мир» [7, с. 107]. Вот суть литературной игры Анатолия Андреева, основанной на апологии ума, воли, нравственной и жизненной силы человека – персонализированного мира личности. ▀

ЛИТЕРАТУРА

1. Андреев, А.Н. Маргинал: романы и повесть / А.Н. Андреев. – Минск: Макбел, 2006. – 320 с.
2. Андреев, А.Н. Легкий мужской роман: романы / А.Н. Андреев. – Минск: Макбел, 2006. – 296 с.
3. Андреев, А.Н. Мы все горим синим пламенем: романы / А.Н. Андреев. – Минск: Макбел, 2006. – 336 с.
4. Лосев, А.Ф. Очерки античного символизма и мифологии / А.Ф. Лосев. – М.: Мысль, 1993. – 962 с.
5. Розанов, В.В. Религия. Философия. Культура / В.В. Розанов. – М.: Республика, 1992. – 399 с.
6. Андреев, А.Н. Для кого восходит Солнце?: романы и повесть / А.Н. Андреев. – Минск: Макбел, 2006. – 320 с.
7. Греймас, А.Ж. В поисках трансформационных моделей // Зарубежные исследования по семиотике фольклора. – М., 1984. – С. 106–108.