

3



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ФАКУЛЬТЕТ ФИЛОЛОГИЧЕСКИЙ
КАФЕДРА ЛИТЕРАТУРЫ И МЕТОДИКИ ОБУЧЕНИЯ ЛИТЕРАТУРЕ

Игра с читателем в прозе Е.И. Замятина

**Выпускная квалификационная работа по направлению
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)**
код, направление

Направленность программы бакалавриата

«Русский язык. Литература»

Форма обучения очная

Проверка на объем заимствований:

87 % авторского текста
Работа рекомендована к защите
рекомендована/не рекомендована
«4» июня 2020 г.
зав. кафедрой литературы и МОЛ

Т.Н. Маркова Маркова Т. Н.

Выполнила:

Студентка группы ОФ-515-075-5-2

Чудинова Ольга Алексеевна

Научный руководитель:

канд. филол. наук, ст. преп.

Гимранова Юлия Александровна

Челябинск

2020

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ХУДОЖЕСТВЕННАЯ СИСТЕМА ЕВГЕНИЯ ЗАМЯТИНА	7
1.1 Споры о творческом методе писателя	7
1.2 Особая природа синтетизма Замятина	10
1.3 Феномен игры с читателем	15
ГЛАВА 2. МОДЕРНИСТСКАЯ СТРАТЕГИЯ «ИГРЫ С ЧИТАТЕЛЕМ»	21
2.1 Театрализация в рассказе «Пещера». Приемы сценичности и визуализации художественной действительности	21
2.2 Двоемирие в рассказе Е.И. Замятина «Встреча». Художественная деталь как «портал» между двумя мирами	26
2.3 Драматический хронотоп рассказа «Дракон»	32
2.4 Нарративная стратегия «игры с читателем» в рассказе «Лев»	40
2.5 Драматический потенциал прозаического текста на примере рассказа «Десятиминутная драма»	44
2.6 Виртуализация и компьютеризация художественного пространства в романе «Мы»	49
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	60
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК	65
ПРИЛОЖЕНИЕ 1 Конспект урока по литературе для 10 класса	70

ВВЕДЕНИЕ

Евгений Иванович Замятин (1884-1937 гг.), прозаик, драматург, либреттист, киносценарист, критик, теоретик литературы, благодаря таким разноплановым талантам создавал потрясающие своей уникальностью прозаические произведения, отличающиеся красочной драматургичностью. Самые известные произведения автора: повесть «Островитяне», многочисленные рассказы – были инсценированы Замятиным в качестве драматургических произведений. Писатель – творец 4 уникальных пьес; он участвовал в постановке лесковского «Левши», «Истории одного города» М.Е. Салтыкова-Щедрина, внес свой вклад в написание либретто к опере Д.Д. Шостаковича «Нос», сценария к фильму Жана Ренуара «На дне».

«Как правило, пьеса у меня пишется быстрее и легче, чем рассказ, повесть, роман (потому что повесть, роман – это пьеса плюс многое другое)», – отмечал писатель [18].

Художник виртуозно синтезировал в своих произведениях признаки и приемы различных родов литературы, тем самым порождая новые синтетические жанры. Его «театральные» [31] рассказы наполнены авторскими ремарками, деталями, перерастающими в символ, метафоризированными образами, которые «живут своей жизнью», театральным хронотопом и композицией.

Роман «Мы» – безусловный венец творчества Замятина, сочетает в себе признаки всех трех родов литературы: прозаическое повествование органично переплетается с лирическими, исповедальными переживаниями и мыслями главного героя. Дополняет повествование театральный принцип: у каждого персонажа своя роль, сюжет романа сценичен, т.е. отдельные эпизода романа мы можем рассматривать как отдельные пьесы, насыщенные ремарками и диалогами. Вдобавок, проанализировав текст романа, сопоставив его структуру с компьютерной игрой, можно говорить

о его виртуализации, которая рождается за счет интерактивности и фактической точности повествования.

Настоящая работа посвящена рассмотрению актуальных проблем в сфере современного литературоведения. Произведения Е.И. Замятина недостаточно исследованы, по сей день существуют споры о творческом методе писателя, так как его творчество не укладывается в рамки определенных течений и направлений. Е. Муценко в своем исследовании «В художественном мире А. Платонова и Е. Замятина. Лекции для учителя-словесника» (1994 г.) называет писателя реалистом, М. Моклица («К вопросу о модернизме Е. Замятина», 1994 г.) признает его модернистом, ни в коем случае не реалистом; но оба ученых прибавляют – не в прямом понимании этого слова. И.А. Костылева в исследовании 1994 г. «Традиции и новаторство в творчестве Е. Замятина (синтез реализма и экспрессионизма)» рассуждает о синтезе реализма и экспрессионизма в творчестве Замятина: в первых произведениях она выделяет черты экспрессионизма, а в более поздних отмечает мастерство автора-реалиста. М. Слоним еще в начале 30-х гг. 20 в. утверждал в «Портретах советских писателей» (1933 г.): «Всего правильнее было бы назвать Замятина экспрессионистом». Однако ученый отмечал и реалистические черты творчества художника: фактическую точность, отказ от музыкальности слова.

Все эти литературоведы занимались исследованием художественного метода Замятина, однако мало внимания уделялось проявлениям театрализации в его произведениях. На особенности кинематографичности и монтажности его творчества указывают В.А. Келдыш в своей вступительной статье к книге «Избранные произведения. Повести, рассказы, сказки, роман, пьесы» (1989 г.) и И.А. Мартынова в работе «К вопросу о модернизме Е. Замятина» (2001 г.) [24]. Она же и дает определение литературной кинематографичности. На диалогичность языка Замятина указывала М.А. Хатямова в работе «Эстетические поиски

Е.И. Замятина: концепция “диалогического языка”» (2004 г.), утверждая, что диалогический язык – это диалог разных искусств в языке прозы, т.е. речь идет о взаимопроникновении искусств. Л.И. Стрелец в статье «Игра с читателем в «театральных» рассказах Е. Замятина» (2019 г.) определяет театральность рассказов писателя как отличительную особенность творчества художника [31].

Для модернистских литературных практик характерны синтез родов, жанров, стилистических приемов, так, например, рассказ «Встреча» Е.И. Замятина сочетает в себе черты кинематографии, ситуации шахматной игры и драматического действия. Подобные техники можно назвать «игрой с читателем», где «руководителем» творческого процесса создания текста является не только автор, но и реципиент, т.е. читатель.

Таким образом обосновывается *актуальность* нашей работы. Театральность, сценичность и виртуальность прозаических произведений Е.И. Замятина требует более глубокого изучения, рассмотрения ее функционирования на примере реализации конкретных приемов в текстах рассказов и роман «Мы». Также мы видим необходимость подготовить теоретические и практические материалы для изучения произведений автора в старшей школе в форме анализа произведений и обобщения опыта исследования в форме конспекта урока в 10 классе.

В качестве *материала* для анализа были выбраны 5 рассказов Евгения Ивановича Замятина: «Десятиминутная драма», «Встреча», «Лев», «Дракон», «Пещера» и роман «Мы».

Объектом нашего исследования выступает феномен игры с читателем в текстах Замятина, реализующийся в проявлениях театральности и виртуальности романа «Мы» и вышеупомянутых рассказов.

Предмет исследования – реализация феномена «игры с читателем» при помощи обозначенных нами авторских приемов в конкретных произведениях и способы театрализации, виртуализации исследуемых прозаических произведений.

Цель данной выпускной квалификационной работы – рассмотреть реализацию феномена «игры с читателем» в «театральной» прозе Е.И. Замятина.

Для осуществления обозначенной цели служат следующие *задачи*:

1. Изучить художественную систему писателя.
2. Выявить особенности синтетизма Замятина.
3. Изучить феномен «игры с читателем» в указанных произведениях.
4. Выявить приемы «игры с читателем» и способы театрализации на примерах «театральных» рассказов и романа «Мы».
5. Разработать конспект факультативного урока для 10 класса на тему «Игра с читателем в романе Е. Замятина “Мы”».

Для написания данной работы в целом был использован метод анализа художественных произведений для исследования реализации приемов «игры с читателем» и разработки конспекта урока для старшеклассников. Для установления взаимосвязей между биографией писателя и особенностей его творчества был применен биографический метод.

Работа состоит из теоретической главы, в которой рассматриваются различные взгляды исследователей-литературоведов относительно художественного метода Е.И. Замятина, взгляд самого писателя на синтетическую природу своего творчества, а также исследования феномена «игры с читателем» в литературном процессе 20-21 вв. Практическая глава включает в себя анализ конкретных приемов «игры с читателем» на примере рассказов Замятина, романа «Мы». Далее заключение и приложение (методическая часть). В приложении мы предлагаем вариант урока по роману «Мы» в форме конспекта.

Апробация материала дипломной работы осуществлялась в ходе участия в XV Международной научно-практической конференции молодых ученых «Язык. Культура. Коммуникация» в ЮУрГУ (2020 г.), а также в рамках урока на педагогической практике в 2018 г. в 10 классе.

ГЛАВА 1. ХУДОЖЕСТВЕННАЯ СИСТЕМА ЕВГЕНИЯ ЗАМЯТИНА

1.1 Споры о творческом методе писателя

В центре внимания современных литературоведов и исследователей творчества Е.И. Замятина последних десятилетий оказывается проблема динамики художественных методов в литературе 1890-1920-х годов, подробные выводы о которой сам писатель в мельчайших подробностях неоднократно повторял в своих публицистических работах. На сегодняшний день составлен значительный цикл исследований, проецирующий трансцендентные мысли автора непосредственно на его произведения. Давая характеристику эстетической концепции Замятина, ученые неодинаково указывают на принадлежность прозаика к конкретным литературным течениям, указывая на наличие в его творчестве черт модернизма, реализма, импрессионизма, экспрессионизма, неореализма, сюрреализма, орнаментальной прозы и сказовой традиции постмодернизма.

В дилемме о художественном методе Е.И. Замятина значительная часть не выверена, и ясная картина до сих пор не прочитывается. На сегодняшний день ученые по-разному резюмируют свои исследования: «Бесспорно, Замятин – реалист» (Е. Муценко) [27] и «Это естественно: не реалист же Замятин, в самом деле. Конечно, модернист» (М. Моклица) [26]. Вместе с тем в обоих случаях далее полагается замечание: «но...». Замятин не реалист в прямом понимании этого слова, но и не модернист. О синтезе реализма и экспрессионизма в творчестве писателя рассуждает И.А. Костылева, приравнивая экспрессионизм к синтетизму. [23] В первых произведениях Замятина И.А. Костылева выделяет признаки экспрессионизма, в «Руси», «Африке», «Еле», «Наводнении» она отмечает мастерство автора-реалиста. Однако роман «Мы», рассказы «Пещера», «Дракон», по ее мнению, – экспрессионистские.

Относил Замятина к экспрессионистам и М. Слоним: «Всего правильнее было бы назвать Замятина экспрессионистом, – писал

известный исследователь, – он стремится достичь предельной четкости и резкости выражения и изображения». По мнению ученого, авторский стиль Замятина лаконичный, яркий, писатель жертвует музыкальностью и красочностью слова в пользу мощности создаваемого впечатления и экономии художественных средств, он избавляется от тропов, украшающих слог, и «прибегает только к эпитетам изобразительным» [30]. Слоним определяет экспрессионизм только как отличительную черту стиля писателя. Точно так же исследователь рассматривал и реализм Замятина: фактическую точность, по его мнению, прозаик использует лишь для стилизации реальности. Данное умозаключение можно назвать ошибочным: отказ от музыкальности и красоты слова, отвержение «украшающих» эпитетов, реализм Замятина как средство стилизации реальности – на практике не соотносятся с художественной системой писателя.

Следует отметить, что сам Е.И. Замятин считал себя неореалистом, однако в разнообразных современных трактовках его художественного метода выявляется определенная черта литературоведения нового времени, устремленного к 10-20 годам XX века, которая по причине своей многолетней устойчивости обрела специфическую особенность: непроработанность, стихийность, некую заданность, абстрактность оценок творческого метода художника.

В своих публицистических произведениях и лекциях Замятин развернуто и выразительно освещает собственную теорию неореализма, наряду с этим замечая: «К этому же течению принадлежу и я» [19]. Объединяя под этим методом весьма отличных между собой художников слова – А. Белого, Ф. Сологуба, А. Ремизова, И. Новикова, С. Сергеева-Ценского, М. Пришвина, А. Толстого, И. Шмелева, К. Тренева, Н. Клюева, С. Есенина, А. Ахматову, Н. Гумилева, О. Мандельштама, С. Городецкого, М. Зенкевича, – Замятин приходит к выводу: «Они выросли, несомненно, под влиянием символистов. Они питались сладкой горечью Гиппиус, Блока. Но эта горечь не убила их для земли, для тела, как убила символистов: эта

горечь была для них только предохранительной прививкой. <...> Реалисты жили в жизни; символисты имели мужество уйти от жизни; неореалисты имели мужество вернуться к жизни... Есть два способа преодолеть трагедию жизни: религия или ирония. Неореалисты избрали второй способ. Они не верят ни в Бога, ни в человека...» [19].

Ключевой момент в рассуждениях Замятина о неореализме – установление онтологической значимости бытия, когда реальность и быт равнозначны бытию и не требуют обоснования. Обозначить бытие в быте, философию – в реальности, непостижимое – в обыденном – таковы задачи подлинного искусства. Сам Е.И. Замятин в своей статье «О синтетизме» указывал, что неореалисты изображали жизнь, плоть используя тот же материал, что и реалисты, то есть быт; писатели-неореалисты обращались к этому материалу для отражения той же стороны жизни, как и символисты. «Реалисты изображали кажущуюся, видимую простым глазом реальность; неореалисты чаще всего изображают иную, подлинную реальность, скрытую за поверхностью жизни так, как подлинное строение человеческой кожи скрыто от невооруженного глаза» [15].

Проведя границу между символизмом и неореализмом, Замятин исследует сходство последнего с реализмом. Художники-реалисты отображали фиктивную, обозримую действительность; неореалисты же представляли другую, истинную реальность, заключавшуюся за верхней плоскостью жизни: «как подлинное строение человеческой кожи скрыто от невооруженного глаза» [19]. Именно поэтому изображение реальности и персонажей нередко удивляет гиперболистичностью, алогичностью, выдуманностью.

Утверждая, что жизнь города оказывается схожей с промышленностью, которая нивелирует человека, превращая общество в толпу, Замятин выделяет еще одну особенность неореализма – антиурбанизм. Именно поэтому неореалисты отдалились от города, обращаясь в глушь, там они находят быт сосредоточенный,

сформировавшийся столетиями, надежный, «девятидесятипроцентный». Они позволяют читателю делать обобщающие выводы, улавливать символы, изображая абсолютно реалистические подробности.

Е.И. Замятин поясняет и принципы языка и стиля неореалистов. Лаконичность, немногословность, неровность он объясняет трудностью жизни самой по себе, ускорением темпа жизни, суетливостью и американизированием. Неореалисты сумели заключить в небольшой объем содержание романа, следуя традиции А.П. Чехова.

Сегодня более распространено мнение, заявленное в работах авторов, которые ставят в параллель замятинские идеи «неореализма» и «синтетизма», где неореализм воспринимается как совокупность реализма и символизма, возобновление «реалистического» символизма в реализме. Г.Н. Боева в своем исследовании, посвященном синтетизму Е.И. Замятина, пишет, что основу его эстетизма составляет идея «синтетического искусства», или «неореализма», который он воспринимает как некий художественный сплав реализма и символизма. Схожей точки зрения придерживается и Е.Г. Муценко. Он заявляет, что «Замятин формулирует свое понимание «синтетического» искусства («неореализма»), наиболее точно отвечающего современному существованию человечества» [27].

Согласно публицистическим статьям Е.И. Замятина неореализм не ограничивается синтезом реализма и символизма, он вбирает в себя «антиурбанизм», провинциализм; сочетает лаконичность содержания с «урбанистической» формой.

1.2 Особая природа синтетизма Замятина

В различные этапы становления литературы, главным образом в критические, переходные эпохи, возникают принципиально новые разновидности идеи синтеза и теорий синтетизма. В большей степени они преобладают в начале XIX и XX вв. Особую концепцию синтетического

искусства и, как следствие, теоретические положения «неореализма» разработал в начале 20-х гг. XX в. Е.И. Замятин.

Несмотря на широкий диапазон различных мнений о художественном методе писателя самой распространенной является точка зрения о синтезе как первооснове творческого мира Замятина.

Подведя под абсолют «диалектический путь» формирования и развития литературного процесса («развивалось явление, затем – его противоположность, и наконец – сочетание двух противоположных явлений» [2]), Е. Замятин чрезмерно прямо противопоставил потенциал и условия реализма и символизма, выведя из реалистической эстетики «прием импрессионизма», способ передачи фигур и настроений каким-либо по преимуществу особенным впечатлением. Несмотря на это, выдвигая эстетические тезисы нового художественного мировосприятия, которое писатель именовал «синтетическим», он расположен к слиянию импрессионизма и экспрессионизма. В качестве аргументов можно рассмотреть следующие положения: компоненты импрессионизма в литературе подчинены тенденции «заменить жизнь», однако та действительность 1920-х гг. нереальна, фантасмагорична – экспрессионистична. Видение художника-импрессиониста обращено на познание действительности, экспрессионистичной по своей природе. [19].

По этой причине реалистический метод Замятина представляется как эстетика, несомненно, архаичная. Кризисное положение реализма продиктовано кризисом позитивистского мировоззрения. «Все реалистические формы – проектирование на неподвижные, плоские координаты Эвклидова мира. В природе этих координат нет, этого ограниченного, неподвижного мира нет, он – условность, абстракция, нереальность. И потому реализм – нереален: неизмеримо ближе к реальности проектирование на мчащиеся кривые поверхности – то, что одинаково делают новая математика и новое искусство. Реализм не

примитивный, не *realia*, а *realiora* – в сдвиге, в искажении, в кривизне, необъективности» [14].

Важно дифференцировать понятия «неореализм» и «синтетизм». Феномен синтетизма сочетает в себе в большей степени значительные и общие перемены в искусстве, чем появление нового вида реализма – неореализма. Неореализм и синтетизм – существуют на различных уровнях существования понятия искусства: внутри четко определенного, одного из многочисленных, художественного направления и в искусстве в общем как форме общественного и индивидуального сознания. Неореализм – это направление, одно из потенциальных направлений осуществления синтезирующий потенциалов литературы.

В результате филологического труда, который стал переосмыслением творчества писателя, Замятин приходит к концепции синтеза, что представляет возможность логического преодоления антиномичности, парадоксальности мира и художественного сознания. В лекциях для начинающих писателей «Техника художественной прозы» и публицистике 1919-1920-х гг. Е.И. Замятин разрабатывает свою идею нового языка искусства – «диалогического языка».

Для начала, это диалог различных культурных языков в языке автора с целью появления принципиально новых значений и смыслов.

Во-вторых, диалогический взгляд по отношению к языку искусства Замятин аргументирует сотворчеством автора и читателя-реципиента. «Творчество, воплощение, восприятие – три момента. Все три в театре разделены. В художественном слове – соединены: автор он же актер, зритель – наполовину автор» [20]. В действительности, писатель утверждает творческое равноправие между автором и реципиентом. За читателем Замятин оставляет роль «нового контекста», который вбирает, абсорбирует исходный авторский текст: «...диалог автора с адресатом осознается как возможность постоянного актуализирования своего присутствия в мире и “разрастания” культуры за счет рождения новых смыслов» [32]. В рамках

сотворчества автора и читателя Замятин создает новый вид диалогических связей: внешний и внутренний, «мысленный» языки. Таким «мысленным языком» писатель присоединяется к актуальному философско-лингвистическому диалогу о знаковости мышления, о взаимовлиянии знака и смысла, внешнего и внутреннего разговора. В публицистических произведениях и лекциях Замятин поясняет такую реструктуризацию, координируя способы представления внутренней речи персонажей, с импрессионистскими приемами – «приемом пропущенных ассоциаций», «приемом реминисценций» и др.

Наконец, диалогический язык – это переключение различных искусств в языке прозаическом, основа которого представлена в исключительно популярной в первые годы столетия идее взаимного проникновения искусств [35]. Философия Замятина близка теоретическим воззрениям акмеистов в определении языка искусства как диалогической системы, которая вытекает из мифопоэтики художественной практики. «Искусство развивается, подчиняясь диалектическому методу. Искусство работает пирамидально: в основе новых достижений – положено использование всего, накопленного там, внизу, в основании пирамиды. Революций здесь не бывает, больше, чем где-нибудь – здесь эволюция. И нам надо знать то, что в области техники художественного слова сделано до нас. Это не значит, что вы должны идти по старым путям: вы должны вносить свое. Художественное произведение только тогда и ценно, когда оно оригинально и по содержанию, и по форме» [17].

Характеризуя синтетизм Е. Замятина, Л. Геллер, в сущности, определяет самобытность художественности писателя, выделяя главную черту поэтики поздних акмеистов – центонность, которая появляется из понятия синтеза: «Уникальность замятинского почерка кроется в синтезе, в синтетизме. Замятин обладает необыкновенным чутьем – он совмещает фрагменты из разных книг, различных поэтик и философских учений; улавливает и вылавливает отовсюду то, что носит в себе печать

современности. Его синтетизм можно рассматривать и в этой перспективе: как индивидуальную процедуру переплавки разных и разнородных элементов модернизма в одно целое». По словам ученого, творчество Замятина необыкновенно последовательно, лаконично, соответствует строгому воплощению модернистской парадигмы. [3].

Е.И. Замятин подошел с философской стороны к осмыслению и синтезу роли и задач «науки и искусства», результатов развития точной науки и возможностей «большой, живой литературы». А.И. Ванюков утверждает, что синтетическая теория писателя многомерна и диалектична, в ней антиномично и естественно переплетаются параллели, линии направлений, координаты науки, философских учений, «новых течений живописи и художественного слова», а также само «искусство слова» для философа есть живопись, архитектура и музыка вместе взятые, тесно переплетенные. Ванюков соединяет понятие синтеза с «полигенетичностью» творчества Замятина, интегрированием им новшеств мировой литературы, синтезом жанров и стилей, а также инструментовкой отдельно взятых произведений автора. Наконец, для Замятина, по словам Ванюкова, характерно объединение творчества, воплощения и восприятия, именно таким образом синтетизм прокладывает путь к современному творчеству художника и читателя (или зрителя) [4].

В одной из своих статей Замятин замечает, что синтез должен быть адекватным изоморфному и антропоморфному миропорядку средством, фигурой в искусстве: «Реализм видел мир простым глазом: символизму мелькнул сквозь поверхность мира скелет – и символизм отвернулся от мира. Это – тезис и антитеза; синтез подошел к миру со сложным набором стекол – и ему открываются гротескные, странные множества миров: открывается, что человек – это вселенная, где солнце – атом, планеты – молекулы, и рука – конечно, сияющее необъятное созвездие Руки; Открывается красота полена – и трупное безобразие луны; открывается

ничтожнейшее, грандиознейшее величие человека; открывается – относительность всего» [15].

Подводя итог, важно заметить, что синтетизм творчества Е.И. Замятина дает возможность актуализировать роль читателя-реципиента, исходя из эстетического опыта разных художественных систем, направлений, течений, стилей.

1.3 Феномен игры с читателем

Игра с читателем – это характерный для литературы художественный феномен, ориентирующийся на диалогичность. Особенностью этого феномена является особая концепция читателя-реципиента, которая соотносится с литературной эпохой и принципами поэтического мира конкретного художника. В литературном процессе XX-XXI вв. разнообразные формы и приемы «игры с читателем» оказываются наиболее актуальными, что непременно связано с модернистской литературной парадигмой. Особая позиция читателя определилась уже на рубеже XIX-XX вв. В.И. Тюпа, определяя роль читателя в наррации произведений А.П. Чехова, указывает на инновационный характер функции реципиента: «В классических нарративах XIX века функция "свидетеля и судии" реализовалась фигурой повествователя или рассказчика. Читатель оказывался перед лицом вполне осмысленного, ментально завершенного события, ограничиваясь ролью участника только «события рассказывания» [33]. Чеховский нарратив, к примеру, отличается от нарратива 19 века: он вмещивает читателя в самое ядро повествования, в центр описываемого события. Такой эффект создается благодаря возникающим ситуациям выбора, например, в открытых финалах, в условиях необходимого анализа определенной реакции реципиента на вставные элементы; принятия окончательного решения в выборе одного из возможных путей дальнейшего развития событий. Главное условие осуществления «игры с читателем» – полная безоговорочная свобода мысли и действия всем сторонам

«коммуникативного события рассказывания» [31]. В то же время эта свобода не предусматривает своеволия читателя, она стимулирует к ответственности за совершенный выбор, который обуславливается способностью читателя-слушателя осмыслять функции и значения деталей и подтекста, воспринимать манеру речи персонажей и ответные реакции тех, к кому эти слова были адресованы. В противном случае он остается на уровне эпифеноменального восприятия произведения.

Направления модернизма и авангарда в начале XX века были ориентированы на воспринимающее сознание. В отличие от акмеистов, у авангардистов внимание к читателю сменяется стремлением подчинить сознание последнего, что предусматривает появление ситуации удивления, недоумения, шока. Целью такой стратегии – изменить сознание объекта воздействия или внушить ему, что у него нет возможности познать уровень креативности субъекта-эстета. Вместе с тем, гипотетически, возникает некая вероятность стать сопричастным творческой «игре» в случае, если читатель поймет и примет правила этой «игры».

Важное явление в разговоре о «игре», сотворчестве и взаимодействии между автором и читателем – диалогизм. Это явление распространяется на все уровни литературной коммуникации и художественного произведения как самого полного вида творческой ментально-речевой деятельности человека. Эта деятельность не может существовать без реакции, направленной как на движение когнитивно-прагматических взаимодействий лица, создающего литературное произведение, и лица, воспринимающего и интерпретирующего текст, так и на влияние результатов этих взаимодействий на сущность следующего функционирования текста произведения в культурном развитии и культурной памяти человечества [24].

Если не принимать в расчет диалогизм взаимовлияния автора и читателя, становится невозможным изучение всесторонней характеристики произведения – суггестивности. Суггестивность (от лат. – suggerere –

внушение, нашептывание) сама по себе предполагает диалогичность сознаний, готовность автора синтезировать личное поэтическое настроение с целью воздействия на читателя, побуждая последнего к сочувствию и рефлексии.

По этой причине важно указать на один ключевой вид информации в произведении, который выделил И.Р. Гальперин, т.е. – содержательно-подтекстовую информацию, которая является скрытым смыслом, обнаруживаемым читателем при помощи ассоциаций, т.е. благодаря возможности языка к порождению ассоциативных и коннотативных значений [37].

Информация такого типа является центром пересечения авторской интенции и круга ожидания читателя и наоборот. Если учитывать, что диалог этот происходит в рамках «игры с читателем», то этот вид информации может представляться или в искажении, или в форме некоего кода. Расшифровка и толкование подобной информации, в частности, зависит от предыдущего читательского опыта реципиента и от строгого следования предписанным автором правилам «игры».

В том случае, если читатель принимает «игру», она начинает активно работать в контексте определенного текста. Следовательно, тактика этой «игры» складывается на основе только конкретных выводов, которые читатель делает на основе данного произведения. При таких обстоятельствах автор вправе выдвинуть три вида «игры» в художественной литературе: структурная, семантическая и фонетическая.

Основой структурной составляющей «игры» является «эксперимент» с композицией, которая может трансформироваться на разных уровнях хронотопа произведения, таким образом, происходит преобразование изначального текста посредством нарративных действий автора [26].

Семантическая «игра» предполагает изменение или подмену смыслов, которые действительно существуют в объективном мире, на смыслы нереальные или сюрреальные, реализуемые благодаря определению

предметов объективной реальности нехарактерными им чертами и свойствами.

«Игра» на фонетическом уровне связана с эвфонией и инструментовкой, т.е. наукой о благозвучии и одновременно – присущему эмотивному фону сообщения фонетическому строю текста [33].

Важно еще раз уточнить, что «игра» между автором и читателем будет невозможной без абсолютного взаимопонимания, а точнее – без строгого распределения ролей. Функция автора – предоставить материал для «игры» так, чтобы читатель смог осознать, что его призывают к игре, а так же указать на наличие определенных правил или их полное отсутствие, что является характерной чертой произведений постмодернизма. Задача читателя – безоговорочно согласиться принять правила игры (или их отсутствие) и подключиться к сотрудничеству с автором, к созиданию текста произведения.

Идею об идеальном авторе и идеальном читателе, как о взаимноформирующихся и взаимосоздающихся фигурах выразил в свое время У. Эко. Во время действия литературной «игры» обычно слышится голос автора, и таким образом формируется идеальный читатель, который заведомо знает правила данной «игры» и строит выводы относительно сути «игры». А интеллектуальная конфигурация реципиента обусловлена типом операций интерпретации, которые его призывает выполнить авторский голос: рассмотреть, проанализировать, осознать и т.д. Тут автор – это лишь стратегия текста, которая определяет смысловые корреляты и требует, чтобы ей могли подражать, например, если голос автора говорит «предположим», то он таким образом сообщает читателю, что слово «игра» будет восприниматься, к примеру, в связи со спортивными играми и т.д. Но автор не определяет слово «игра», он просит читателя растолковать или принять тот факт, что адекватное определение возможно только в понимании «фамильного сходства» [38].

Игра с читателем также предполагает, помимо жанровых трансформаций, родовые взаимовлияния: театрализацию, сценичность и кинематографичность. Т.е. прозаический текст начинает жить по законам драматического действия. Понятие «сценичность» следует воспринимать как процесс сценического воплощения произведения, таким образом это сценический потенциал текста (в нашем случае – прозаического), воспринимаемого в качестве театральной постановки. При этом важно отметить, что понятия «сценичность» и «театральность» – своеобразные химеры: в современном литературоведении нет полноценного определения этих понятий, однако ими активно пользуются, ими измеряют качество драматургических произведений и спектаклей даже при отсутствии четких критериев.

Выводы по главе 1

Несмотря на многочисленные исследования творчества Замятина, литературоведы не смогли прийти к единому мнению относительно художественного метода писателя, называя его реалистом [27], модернистом [26], экспрессионистом [23; 30]. Сам же автор причислял себя к неореалистам [19], однако позже назвал свой метод синтетическим, т.е. – синтетизмом.

Особая природа синтетизма Замятина позволяет актуализировать роль диалогического языка, а также читателя-реципиента. Диалогический взгляд на искусство предполагает не только литературный синтез родов и жанров, но и перекликанье различных искусств в одном прозаическом произведении.

Синтетизм, актуализирующий диалогизм в творчестве писателя, предполагает наличие игры с читателем, которая реализуется в театрализации, сценичности и кинематографическом принципе. Игра с читателем существует на нескольких уровнях:

- фонетический,

- семантический,
- структурный.

Игровой процесс невозможен без абсолютного взаимопонимания между автором и читателем-реципиентом; предполагает родовые и жанровые взаимопроникновения и трансформации.

В рассматриваемых нами произведениях автор ставит себе задачу построить прозаический хронотоп по законам театрального хронотопа, который мы могли бы обозначить «здесь и сейчас». Основное место действия – сцена, причем несценическая реальность также организована по законам сцены.

ГЛАВА 2. МОДЕРНИСТСКАЯ СТРАТЕГИЯ «ИГРЫ С ЧИТАТЕЛЕМ»

2.1 Театрализация в рассказе «Пещера». Приемы сценичности и визуализации художественной действительности

В лекциях для начинающих писателей «Техника художественной прозы» и публицистике 1919-1920-х гг. Е.И. Замятин разработал свою идею нового языка искусства – «диалогического языка». «Творчество, воплощение, восприятие – три момента. Все три в театре разделены. В художественном слове – соединены: автор он же актер, зритель – наполовину автор» [20]. В действительности, писатель утверждает творческое равноправие между автором и реципиентом. За читателем Замятин оставляет роль «нового контекста», который вбирает, абсорбирует исходный авторский текст: «...диалог автора с адресатом осознается как возможность постоянного актуализирования своего присутствия в мире и “разрастания” культуры за счет рождения новых смыслов» [32]. Такое уравнивание в правах автора и реципиента и можно назвать «игрой с читателем».

Приемами «игры с читателем» могут являться: эксперименты с композицией, трансформация хронотопа, нарратива; подмена смыслов на сюрреальные и ирреальные; приемы театрализации и кинематографичности; игра со звуком.

Так, в рассказе Е.И. Замятина «Пещера» игра с читателем вступает в силу сразу с заглавия произведения. Оно настраивает читателя на фантазмагоричность повествования, указывает на трансформацию хронотопа, события рассказа ирреальные: из Петербурга 1920-х гг. мы переносимся в первобытный мир пещерного человека, – таким образом, автор дает установку на театрализацию действия.

Театрализация, т.е. сценичность повествования происходит за счет трансформации прозаического текста в драматический. Текст произведения

условно можно разделить на несколько сцен, так как основное действие происходит в одном месте (комната в квартире Мартин Мартиныча) и ограничено сутками (28-29 октября). Первые две сцены – завязка действия, далее, с наступлением 29 октября, начинается кульминация основного конфликта, и когда «двадцать девятое октября умерло», наступает развязка.

Конфликт в рассказе также специфичен, это – особое трагическое содержание произведения, – это не просто смирение со смертью, но, что самое страшное, восприятие этой смерти как избавления от страданий, радости, счастливой развязки, выхода из доисторических, пещерных времен: «Она сбросила одеяло, села на постели, румяная, быстрая, бессмертная – как тогда вода на закате, схватила флакончик, засмеялась...» [16].

Еще одним приемом театрализации текста является прием визуализации пространства, т.е. игра с цветом и светом. В рассказе большую часть времени герои проводят в темноте, освещаемые лишь огнем из печи, свет появляется ровно в 10 вечера, это – «голый, жесткий, простой, холодный» [там же] электрический свет. Свет есть, однако при таком освещении герою еще хуже, чем в темноте, т.к. становится видна его истинная сущность – глиняного человека.

Игра с цветом происходит на протяжении всего повествования, «ключевой» цвет рассказа – синий: синий флакончик с ядом, синяя комната из прошлого Маши и Мартин Мартиныча, синеглазые давноушедшие дни, синяя льдина на Неве в старом Петербурге, похожая на гроб, голубоватые чернила на письмах. Синий здесь – цвет смерти, трупный цвет, но смерть для героев не трагедия, а великая радость. То, что происходит здесь и сейчас, окрашено, наоборот в оттенки красного и желтого: стол из красного дерева, ржаво-рыжий пещерный бог, желтые зубы Обертышева, – палитра агрессивная, желчная. Вне «пещеры» преобладает монохром: черные дома, белая снежная пыль, серокоботый мамонт, – угнетающая атмосфера Петербурга 20-х годов XX века.

Одним из главных приемов сценичности – диалогизм, т.е. диалог между автором, его героями и читателем. В данном рассказе читателю предоставляют возможность договорить, додумать, домыслить за героем. Неоднократно использованные обрывистые фразы позволяют нам это сделать: «Март, а ты забыл, что ведь завтра...» [там же] – мы невольно понимаем, что «завтра» какое-то важно событие, праздник, иначе героиня не стала бы тревожить по пустякам своего мужа в такие нелегкие для них дни. Или, например, «Март! Ты... ты хочешь...». Тяжело произнести вслух «Ты хочешь убить себя и меня?» [там же], поэтому читателя оставляют наедине с такой страшной (для него самого) мыслью. Такая нарочитая незавершенность – замятинская особенность построения прозаических сюжетных конструкций. Писатель часто ведёт повествование, показывая лишь вершинные, самые напряжённые моменты. Синтаксические конструкции в таких случаях отличаются ёмкостью и лаконичностью, автор намеренно психологизирует их, использует фигуру недоговорённости, употребляет множественные точки, восклицательные знаки и тире: «Март! Ты...ты хочешь...» [там же].

Как уже говорилось выше, прозаический текст трансформируется в драматический, следовательно, появляются авторские ремарки, которые разделяют диалоги, основной «скелет» повествования, структурируют сюжет (у каждого последующего действия «драмы» свое место и время». Автор обрисовывает нам декорации к будущему действию: «Ледники, мамонты, пустыни. Ночные, черные, чем-то похожие на дома, скалы; в скалах пещеры. И неизвестно, кто трубит ночью на каменной тропинке между скал и, вынюхивая тропинку, раздувает белую снежную пыль; может, серохоботый мамонт; может быть, ветер; а может быть – ветер и есть ледяной рев какого-то мамонтейшего мамонта» [там же]; мотивирует поступки персонажей: «Кусок Мартина Мартиныча глиняно улыбался Маше и молот на кофейной мельнице сушеную картофельную шелуху для лепешек – и кусок Мартина Мартиныча, как с воли залетевшая в комнату

птица, бестолково, слепо тукался в погодок, в стекла, в стены: “Где бы дров – где бы дров – где бы дров”» [там же].

Физические и психические состояния героев метафоризируются. Такая метафора в тексте начинает воплощаться в прямом значении. Всегда взволнованный Мартин Мартиныч воображает свое выскакивающее из груди сердце как птицу: «Слышно в кухне: вспархивает, шуршит крыльями залетевшая птица, вправо, влево – и вдруг отчаянно, с маху в стену всей грудью...» [там же].

Внутренние монологи героев, наряду с авторскими пояснениями, помогают читателю домыслить происходящее: «И вот – нет силы. Нет силы прихлопнуть Машино завтра. И на черте, отмеченной чуть приметным пунктирным дыханием, схватились насмерть два Мартин Мартиныча: тот, давний, со Скрябиным, какой знал: нельзя – и новый, пещерный, какой знал: нужно» [там же].

Пространство в рассказе четко разделено, соответствует персонажу, складывается из двух частей: верхний этаж ледяной пещеры, где живет Март и Маша – «В пещерной петербургской спальне было так же, как недавно в Ноевом ковчеге...» [там же]. Они еще сохранили в себе человека, поэтому им отведен «верх» Ноева ковчега, на нижней же палубе расположились настоящие животные: «...Дверь открыл сам Обертышев, в перетянутом веревкой пальто, давно не бритый, лицо – заросший каким-то рыжим, насквозь пропыленным бурьяном пустырь. Сквозь бурьян – желтые каменные зубы, и между камней – мгновенный ящеричный хвостик – улыбка» [там же]. В конце концов, пространственное деление противопоставляет героев «высоких» и «низких».

«Драматургичность» сюжета заключается в том, что персонажам «выделены» роли, они носят театральные «маски»: Маша – типичная представительница романтической героини, роль потенциального злодея отведена Обертышеву, шута – Селихову.

В «Пещере» метафорический перенос («...теперь у многих глиняные лица» [там же]) порождает наглядно-предметный, «визуальный» образ. Само ощущение героя передается в физической расщепленности, в соприкосновении с окружающей «материей»: «Механический, далекий Мартин Мартиныч еще делал что-то... только тупо ноющие вмятины на глине от каких-то слов, и от углов шифоньера, стульев, письменного стола» [там же]. Принцип реализованной метафоры Замятин использует повсеместно: предметно-наглядный образ передает и психологическое понятие «мягкотелого» человека, т.е. его характер. Метафорический образ стремится быть символом – многозначным образом. Его семантическая глубина жестко не регламентирована, он опирается на читательское домысливание.

Заслуживают внимания и имена главных героев. Мартин Мартиныч в переводе с латинского – «подобный Марсу». Марс – бог войны, странно, что герою дано такое имя, он – типичный «маленький человек», вовсе не воинствующий персонаж, с другой стороны, Мартин Мартиныч – «глиняный», такой же, как и античные статуи бога Марса. Таким образом, внешние проявления поведения персонажа расходятся с семантикой его имени, однако внутренние побуждения: кража дров ради именин жены, желание раскаяться, «жертва» последним шансом на избавление от страданий ради любимой, – позволяют нам говорить о его некой божественной, блаженной святости. Имя Мария с древнееврейского – «горькая», «безмятежная» – абсолютно соответствует характеру героини рассказа. Такая горькая, что неведомо заставляет пойти на преступление, такая безмятежная, что с радостью выпивает «синий флакончик» и радуется наступлению конца и нового, счастливого начала.

В рассказе важна роль детали, которая, наряду с диалогами персонажей, является сюжетобразующим приемом. «Синий флакон» упоминается в рассказе 6 раз, он является и символом смерти, и новой жизни «за пределами бытия»: «И Маша – так же просто, как просила чаю: Март,

милый! Март – дай это мне!» [там же] На бытовой, предметно-вещный мир замятинских рассказов наслаивается «сетка» универсальных образов, выполняющих и психологическую функцию.

Таким образом, все вышеперечисленные приемы (игра с заглавием, театрализация, специфический конфликт, игра с цветом и светом, т.е. визуализация пространства, диалогизм, авторские ремарки, внутренние монологи героев, метафоризация физических и психических состояний персонажей, разделение пространства, игра с именами героев, детализация) способствуют созданию ситуации «игры с читателем». Если бы читатель, на которого направлена рецепция произведения, не был подготовлен к «игре», рассказ не произвел бы должного впечатления, и смысл, заложенный в его глубинах, не был бы освоен реципиентом. Сценичность замятинского текста необходима для расширения жанровых возможностей произведения малой формы, таким образом Замятин приоткрывает дополнительные возможности для художественного обобщения и оценки исторической действительности. Имитация сюжетных ситуаций под драматическое действие открывает перед рассказом жанровый потенциал другого литературного рода – драмы, обращает внимание на алогичность революционного быта: в рамках «сцены» он проявляется в присущих ему нелепых признаках, обобщается и оценивается. Театрализация прозаического произведения с помощью применения элементов фарса, буффонады составляет сатирическое обобщение и схожую оценку изображаемого объекта.

2.2 Двоемирие в рассказе Е.И. Замятина «Встреча». Художественная деталь как «портал» между двумя мирами

Замятин не перестает удивлять читателя заголовками своих произведений. Перед нами рассказ «Встреча» – сразу появляется интрига, и реципиент играет со своей фантазией: может это встреча старых друзей, двух влюбленных, воссоединение семьи.

С первых секунд прочтения автор окунает читателя в атмосферу съемок фильма, однако читатель понимает это только к середине рассказа, когда происходит «взлом» реальности: «Мелькали в дыму солдаты, цыгане, мужики, офицеры. Священник, приводивший на суде свидетелей к присяге, обнимая цыганку, напевал шансонетку» [9].

Художественная реальность в данном рассказе разделена на два параллельно существующих мира: мир кино, который представляется «суровой реальностью», и внесценический мир, который, наоборот, кажется сном: «Здесь, во сне, никто не удивлялся, что нищий принял титул превосходительства как должное...» [там же]. Замятин нарочито запутывает сюжет так, чтобы читатель, который, заметим, принял правила такой игры, постоянно возвращался мысленно к началу и определял, в каком из миров находится сейчас. Опять же, Замятин-прозаик и Замятин-драматург сливаются в единое целое, и начинается синтез, стилизация эпического повествования под драматическое действие. Стоит учитывать и кинематографичность текста – осуществленный прием монтажности, – проза не просто становится драмой и делится на действия, она расщепляется на кадры, мы не просто окунаемся в ситуацию съемок, мы, действительно, становимся еще одним актером «Встречи». И.А. Мартынова в своем исследовании приводит определение литературной кинематографичности: «Это характеристика текста с монтажной техникой композиции, в котором различными, но прежде всего композиционно-синтаксическими средствами изображается динамическая ситуация наблюдения» [24].

Развязка, которую читатель ожидает вместе с полковником, специально задерживается. По ходу развития сюжета полковник несколько раз сталкивается с ситуацией, когда, по его мнению, его может убить революционер, с делом которого он работал в прошлом и склонил к предательству. «Вчерашнее» прошлое полковника, где он «мыл окна» и играл в «фильме о русской жизни» проявляется «с какой-то испугавшей его самого ясностью».

Ключевым приемом игры с читателем тут является ситуация неразграничения двух миров, что является характерной особенностью постмодернистских литературных практик. Реципиент, обнаружив себя в мире реальном, через несколько строк понимает, что все это время находился на съемочной площадке. Благодаря этим порталам достигается эффект полисемии, рождаются новые смыслы, альтернативные варианты прочтения событий рассказа.

Важную роль играет опять же визуализация пространства. Читатель вместе с героем погружается в кинематографическое действие; он – окружен светом, звуками, ароматами со съемочной площадки: «зазвенел звонок», «пыльные лампы были вдобавок завешены табачным туманом», «лампы зашипели» [9]. Монтажный принцип реализуется в данном рассказе за счет раскадровки пространства: читая текст, мы видим ограниченное количество объектов, будто смотрим кадр из кинофильма, эти кадры постоянно меняются, меняется и сцена действия: «Он открыл дверь – и увидел себя на полутемном дворе, заваленном какими-то огромными пустыми ящиками. Он понял, что забыл вовремя свернуть направо, и никак не мог сообразить сейчас, куда идти. Ощупью он нашел наконец дверь, через которую попал сюда, дернул ее – остановился: перед ним стоял "Попов". Вытянув длинную шею, усмехаясь, он сказал: "За-за-заблудились?"» [там же]. Важно отметить, что не все действие рассказа динамично, убыстренные кадры чередуются с внутренними монологами героя, статичными состояниями-раздумьями, флешбеками.

Важную роль в визуализации пространства играют детали на различных уровнях восприятия: слух, обоняние, осязание, зрение, подсознание. «... прислушивался к мерному топоту солдатских ног» [там же] – звуковая деталь в самом начале произведения замедляет игровое действие, как метроном; указывает на напряженность момента, что соответствует ситуации съемок «фильма из русской жизни». Границей между двумя мирами выступает еще одна слуховая деталь – звонок

(«Раньше времени зазвенел звонок» [там же]), звонок о конце и начале съемочного процесса, так называемый портал. Так же, как и в рассказе «Дракон», второй, нереальный, мир наполнен туманом, только в «Драконе» туман – из-за холода на улице и в сердцах людей, а в данном рассказе – «табачный туман», искусственный, бутафорский, как и мир, в котором он существует, т.е. как фильм, постановка. Деталь, рожденная из подсознания героя, – револьвер, которого на самом деле и не было (в финале), однако, по словам А.П. Чехова – «Если в начале пьесы на стене висит ружье, то (к концу пьесы) оно должно выстрелить» [36]. К концу рассказа роль этой детали стремительно нарастает, оружие, как и его хозяин, неустанно преследует «полковника», однако в финале произведения выстрела так и не прозвучало. Автор вновь ставит ловушку для читателя.

Отдельно следует поговорить о шахматной игре как лейтмотиве рассказа «Встреча». На протяжении всего произведения автор не перестает упоминать эту деталь; игровой мир шахмат становится параллельным, третьим миром, в художественной действительности рассказа. Реальная жизнь и игра подменяются друг другом: в прошлом полковник «выиграл» партию у студента, а сейчас Попов играет с полковником, как с пешкой на шахматной доске: «– Помните, как вы в к-к-камере взяли у меня шахматы? – и сказали, что вы т-т-тоже шахматист? Я все п-п-помню! – продолжал «Попов», хитро щурясь и понемногу, медленно вынимая руку из кармана» [9].

Слово игра в рассказе реализуется в трех смысловых пластах: игра в настольную игру (шахматы); игра собой: все персонажи – актеры, пешки, которыми управляет режиссер; игра жизнями других: полковник был вправе распоряжаться жизнью студента, однако со временем ситуации поменялась.

Монтажный принцип композиции действует в рассказе на двух уровнях – межкадровом и внутрикадровом. Можно выделить следующую цепочку кадров: «студия» – «буфет» – «флешбек – тюрьма» – «Заблудился!» – «студия» – «буфет». Создается впечатление, что это некая

закономерность: сценическое время, ретроспектива (флешбек) и настоящая реальность сменяются поочередно в шахматном порядке. Мотив шахматной игры и мотив времени взаимосвязаны. В реальности принципы, которым придерживались «полковник» и «Попов», девальвировались, теперь эти два человека равны, и единственное, что их связывает – шахматная игра. Полковник до последнего уверен в своей скорой гибели от револьвера, который, по его мнению, сжимает в кармане студент; на деле же – «Попов» носит с собой шахматы и, в итоге, предлагает ему сыграть партию. Игра оказывается шансом к избавлению от категоричности и одномерности жизни с помощью одного имеющего смысл действия: шахмат. Именно эта игра является лейтмотивом всего произведения, Попов на протяжении всего рассказа играет с полковником, измучивает его. Не случайно, «шахматные» детали постоянно возникают в тексте – это игра умов, игра памяти, – и читатель, вовлеченный в текст, становится судьей, наблюдателем за этой «битвой».

Внутрикадрово монтажный принцип осуществляется с помощью смены масштабов изображаемой картины. Е. Замятин виртуозно работает со сменой планов. Кадр общего плана сменяется на другой, крупный план, таким образом, происходит фиксация деталей. Актуализируя роль детали, автор реализует обозначенный им принцип неореализма – воплотить бытие через быт. Автор обращает внимание читателя на жестикуляцию персонажа: «закурив папиросу, помахал спичкой совершенно прежним ленивым жестом – и как бывало тогда, бросил спичку еще горячей» [там же], на «неожиданно» тонкой шее конвойного, на «прорванной перчатке», часах «с наискось треснувшим стеклом».

Особое внимание уделено последней детали: она связана с изображением времени в тексте рассказа, с той тотальной брешью между прошлым и настоящей жизнью в изгнании. Такие детали визуализируют пространство произведения, вынуждая читательскую и зрительскую рецепцию слиться воедино. Заслуживает внимания финал данной сцены,

который выполнен в технике *slow motion* (англ. – «эффект замедления времени»): «... Я все п-п-помню! – продолжал «Попов», хитро щурясь и понемногу, медленно вынимая руку из кармана. Полковник видел теперь только эту руку, она заполняла собою весь мир. Он увидел, как вышла кисть, увидел черные часы на ремешке с наискось треснувшим стеклом» [там же]. Замятин нарочито растягивает действие, играя и со своим героем, и с читателем, который ожидает трагической развязки.

Из рассказа «Встреча» мы можем понять, что автор близко знаком с искусством кинематографии, так как текст насыщен кинематографической лексикой: «занавес», «звонок, призывающий продолжать игру», «роль», «режиссер», «студия». По сути, это описание интерьера сцены, которое строится по законам сценичности также, как и жестикация героев.

Имитация «сценичности» необходима Замятину для расширения жанровых возможностей произведения малой формы. Автор подчеркивает сценичность рассказа, имитируя сюжетное действие, таким образом, он обнаруживает новые ресурсы для художественного обобщения и оценки реальности. Стилизация «под пьесу» сюжетных ситуаций присваивает рассказу жанровые возможности другого литературного рода – драмы (комедии, фарса), актуализирует алогизм революционного быта. Драматизация рассказа с использованием признаков фарса, буффонады формирует сатирическое обобщение и подобную же оценку предмета изображения.

Как мы уже упоминали, текст из прозаического трансформируется в драматическое, кинематографическое действие, так как автор активно использует стилистические приемы театрализации и сценичности. Финал рассказа «Встреча» корректнее всего определить как «развязку», нежели как «концовку», т.к. разрешения конфликта в прямом смысле не произошло, дальнейшее развитие событий автор оставил на воображение реципиента, который в таком случае может называться соавтором. Замятин, играя с читателем, не дает ему ожидаемого разрешения событий, используя

откровенно неожиданный драматический пуант, скомбинированный с открытым финалом. Происходит дублирование ролей, «полковник» и «Попов» меняются местами – «Кругом них в бредовом тумане мелькали ненастоящие цыгане, офицеры, мужики, нищие. Прежние свои роли играли только они двое: полковник – себя, Попов – революционера, хотя он и был теперь в офицерской форме» [там же]. Финальная смена ролей подготовила действие рассказа к новеллистическому пуанту, к неожиданному повороту. Таким образом, перед нами игра с читателем в первоизданном виде.

2.3 Драматический хронотоп рассказа «Дракон»

Знакомясь с рассказом «Дракон» Е.И. Замятина, читатель обращает свое внимание на заглавие, и перед ним возникает некий круг ожидания: сказочное ирреальное повествование о волшебных, мифологических зверях и героях. И с самого же начала в силу вступает игра: автор сознательно обманывает читателя, представляя его вниманию не сказку, а ужасающую картину действительности начала XX века. Замятин нарушает наши ожидания, наш настрой на фантастичность повествования, взламывая наши установки восприятия.

В первую очередь, рассказ «Дракон» Замятина интересен нам своим трехмерным хронотопом. Перед нами не просто два противопоставленных мира, а три: «бредовый, туманный» мир; мир человеческий и третий – «Царствие Небесное» [11]. Автор с первых строк начинает играть с читателем, перебрасывая его из одного мира в другой так, что читатель не с первого раза понимает, в каком из трех миров он сейчас находится.

Первый мир – «бредовый», «туманный», «несущийся» мир – мир реальный, где живут «драконо-люди», пролетарии постреволюционного времени [11]. Они же иронически называются автором «проводниками в Царствие Небесное». Этот мир отражает историческое пространство: революционный Петербург. Изобразительной доминантой этого мира является трамвай, который «скрежетал зубами и несся в неизвестное, вон из

человеческого мира». Знаковым является тот факт, что эта фраза повторяется в рассказе 3 раза, что неслучайно, так как несется этот трамвай, скорей всего в то самое «Царствие Небесное» [там же]. Только, если в христианской мифологии проводниками душ в загробный мир являются ангелы, то в современных автору реалиях душу человека в потусторонний мир «провожают» штыком драконо-человек и агрессивно скрежещущий по рельсам трамвай.

Второй локус рассказа – человеческий мир, который существует внутри драконо-человека, его внутренний мир, где нет желтоглазых трамваев, которые скрежещут по рельсам, драконов, а есть только человек с доброй душой, склонный к состраданию, но жалость в этом мире направлена не на собрата, а на маленькое, еле живое существо – «воробьеныша» [там же]. Замятин остро изображает человека реальности 1917-1918 гг., в которой нет места гуманности, выжить в таком мире может лишь звериная сущность. Причем зверь не дикий, а мифологический, сказочный – дракон. В славянской мифологии дракон, он же – бог Ящер, – символизирует подземный, нижний мир, мир предков. Дракон – Змей Горыныч из русских былин, одолеть которого мог только богатырь. В рассказе же драконы революции выглядят не столько ужасающе, как их «предки», сколько плачевно и даже жалко: «Картуз налезал на нос и, конечно, проглотил бы голову дракона, если б не уши: на оттопыренных ушах картуз засел. Шинель болталась до полу; рукава свисали; носки сапог загибались кверху – пустые» [там же]. Страшно в этом драконе то, что этот совсем молодой мальчишка с оттопыренными ушами так легко относится к смерти, к распоряжению чужими жизнями. Именно с целью усиления этого эффекта читателю и дано описание этого ребенка революции. Описательной доминантой этого мира является туман – все в мире рассказа растворено в тумане, окружающие предметы видны мутно, нечетко.

Третий мир – мир небесный, в который попадают в сложное революционное время только посредством штыка. Но это все-таки лучший

мир, вечный. Еще одна характеристика, которую дает автор выражается в цитате: «довел без пересадки» [11]. Пересадку делают в общественном транспорте, в данном случае в трамвае. Эти слова устанавливают логическая связь времен исторического/бегущего и вечного. Второй же мир, человеческий, представляется проводником, временной точкой при переходе из исторического мира в Царствие Небесное.

Перед нами некая мистерия, обусловленная историческими реалиями, читатель сначала не в состоянии понять в какой из трех миров он попал, и по ходу повествования автор направляет нас, помогает глубже войти в эти пограничные пространства, которые лексически выражаются во фразах, представленных в таблице 1.

Таблица 1 – Разделение пространства в рассказе «Дракон»

Мир трамвая	Граница	Мир человека	«Царствие Небесное»
1	2	3	4
«...Люто замороженный, Петербург горел и бредил...» [11];	«...временно существовал дракон с винтовкой...» [11];	«...но здесь – белые, круглые дымки выныривали и тонули в тумане...» [11];	«...– Довел: без пересадки – в Царствие Небесное. Штыком...» [11];
«... бредут вон желтые и красные колонны, шпили и седые решетки...» [там же];	«...И дыра в тумане: рот...» «... туман был видим и слышим...» [там же].	«...Дыра в тумане заросла: был только пустой картуз, пустые сапоги, пустая шинель...» [там же];	«...Проводник в Царствие Небесное поднял винтовку...» [там же].

Продолжение таблицы 1

1	2	3	4
«...Горячее, небывалое, ледяное солнце...» [там же];		«...И вдруг – из пустых рукавов – из глубины – выросли красные, драконьи лапы. Пустая шинель присела к полу – и в лапах серенькое, холодное,	

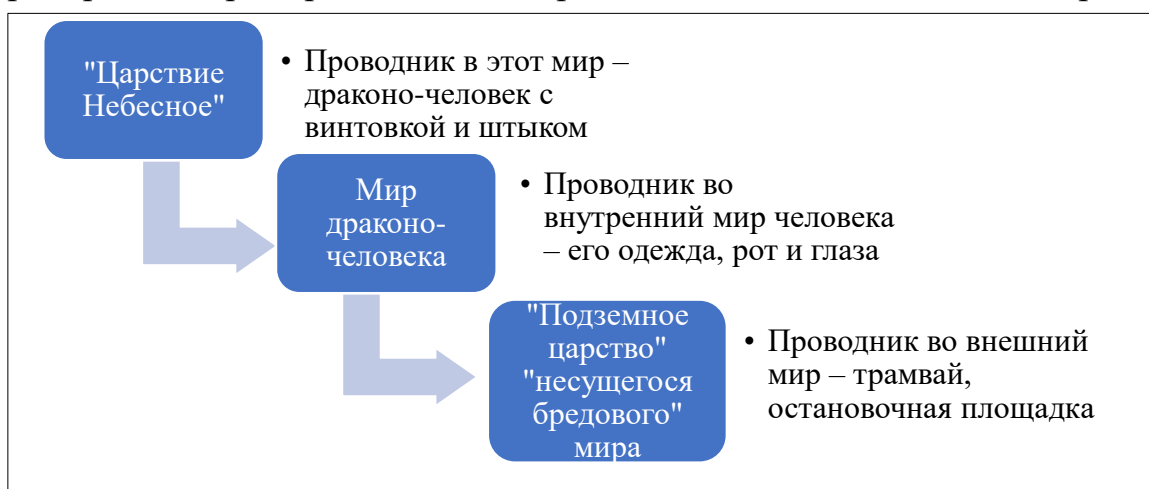
		материализованное из лютого тумана...» [там же];	
«...Из бредового, туманного мира выныривали драконо-люди, изрыгали туман, слышимый в туманном мире как слова...» [там же];		«...Дракон изо всех сил дул ртом в красные лапы, и это были, явно, слова воробьенышу, но их – в бредовом мире – не было слышно...» [там же];	
«...Медленно картузом захлопнулись щелочки в человеческий мир...» [там же];		«...Изо всех сил дунул. Винтовка валялась на полу. И в предписанный судьбою момент, в предписанной точке пространства серый воробьеныш дрыгнул, еще дрыгнул – и спорхнул с красных драконьих лап в неизвестное...» [там же];	
«...Картуз осел на оттопыренных ушах...» [там же].		«...Дракон оскалил до ушей туманно-польшающую пасть...» [там же].	

Так же, как и в случае рассказа «Пещера», мы можем говорить о драматургичности прозаического текста, о некоей родовой и жанровой трансформации: начинается действие с экспозиции, подготовленной автором, особой ремаркой – описанием города; далее действует завязка – появление из туманного мира «драконо-человека», кульминация – сцена спасения маленькой птички, и развязка конфликта – возвращение дракона в свой мир. Все действие «маленькой драмы» происходит в определенном статичном месте, в определенный временной промежуток (несколько минут). Конфликт также интересен – человек-дракон с замерзшей душой встречается с определенным испытанием – спасением живого существа, на секунду вырывается из того серого мира, но не выдерживает этого испытания, «щелочки в человеческий мир захлопнулись картузом» [там же], и дракон опять продолжает плыть по течению.

Важны в рассказе временные характеристики. Мы уже говорили о хронологическом устройстве произведения, сейчас следует уделить внимание внутреннему времяисчислению. Трамвай, проезжающий три раза мимо драконо-человека, указывает нам на то, что действие в рассказе ограничено буквально 15-20 минутами, учитывая среднестатистическое расписание электротранспорта. Относительно трамвая и трамвайной остановки, которые являются границей между двумя мирами, существует человек-дракон с винтовкой, «временно существующий» на площадке станции. «Временно» – потому что не из этого мира, из мира «бредового», «несущегося»; и пар из его рта «был видим и слышим» по этой же причине [там же]. И этот самый пролетарий тоже, в свою очередь, является определенной границей. Его рот – «дыра в тумане» – еще одна переходная «площадка» из мира трамвайного в его внутренний мир, мир теплого, доброго человека. Таким образом, можно выстроить определенную «карту» того мира, изображенного Замятинным в своем рассказе, представленную на рисунке 1.

Рисунок 1 – Пространство рассказа «Дракон»

Как уже упоминалось, прозаический текст обращен в драматургический, следовательно, закономерно появление авторских ремарок, например, экспозиция рассказа – это одна большая ремарка,



подготавливающая читателя к последующему повествованию. Автор

растолковывает нам, где будет происходить действие, и по каким правилам будет проходить игра.

Образ города – Петербурга начала XX века, специфичен, он определенным образом визуализирован: «горел и бредил», – такой метонимический перенос помогает нам воспринимать город как один организм, обезличенную массу людей; все замороженное – серо-голубое; сливаются в одно и небо, и здания, и люди. Все – в массе, но «желтые и красные колонны, шпили и седые решетки» [там же] выделены отдельно, автор заставляет читателя думать, искать этому причину, и читатель ее находит: «желтый» – цвет Петербурга Достоевского, отвратительный, навязчивый цвет нищеты и трущоб; «красный» – цвет революции, как раз той эпохи, которая изображена в рассказе; «седые» – одновременно и серые, и старые решетки, – цвет одиночества, скуки, старости. Картина ужасающая. Сверху на этот обезличенный город смотрит «горячее, небывалое, ледяное солнце» [там же] – такой оксюморон опять сбивает читателя с толку. Солнце «ледяное», потому что вечная зима в городе, в сердцах людей не отступает; это солнце, в добавок ко всему, не видно в небе, т.к. его заволкло туманом.

Метафорические переносы в рассказе «Дракон» способствуют появлению «визуальных образов». Одежда драконо-человека будто оживает на нем, становится отдельным персонажем: «картуз налезал на нос», мог «проглотить голову», но «засел на оттопыренных ушах». Такое описание вещественных образов еще раз доказывает то, как нелепо выглядит тот самый «дракон», бог подземного мира, в реалиях Петербурга. Одежда человека в данном случае выступает границей между внутренним миром человека и жестоким «несущимся» миром, а также неким фоном, хромакеем, за которым не видно самого человека, т.е. сама личность не важна, она сливается с массой, важна ее принадлежность с определенным политическим и социальным слоям: пролетарий-революционер с винтовкой на спине.

Важным символом в рассказе выступает трамвай. Его трехчастное появление не случайно, связано, во-первых, с христианской мифологией: это число символизирует три начала – Отец, Сын и святой дух; во-вторых, с русским фольклором, где несет положительную коннотацию. В данном случае образ-символ трамвая можно назвать положительным, так как он проводит человека в «Царствие Небесное», где всяко лучше находиться, чем в ледяном, «седом» Петербурге.

Еще один символ в произведении – символ птицы, их тут две: «голубь над загоревшимся домом» и «воробьеньш», которого спасал драконо-человек. Голубь – символ мира, христианский образ птицы, которая символизирует святой дух. Но в замятинском тексте птица эта летает над огнем в тумане, и неизвестно, сможет ли она выбраться к светлому будущему. Воробей в славянской мифологии – символ ловкости и проворства, – в замерзшем, заледенелом Петербурге не может даже пошевелиться, находится на грани жизни и смерти. Слова поддержки, которые должны были помочь возродить птенца, не были услышаны, т.к. в этот момент мимо проезжал трамвай, заглушающий своим скрежетом окружающие звуки. Если в сказках есть волшебный помощник, то здесь этот «помощник» всеми силами мешает оживлению.

Синтаксический строй произведения тоже работает по правилам «игры с читателем». Конструкции нарочито усложнены, инверсивны, их тяжело воспринимать и понимать с первого прочтения: «Люто замороженный, Петербург горел и бредил. Было ясно: невидимые за туманной занавесью, поскрипывая, пошаркивая, на цыпочках бредут вон желтые и красные колонны, шпили и седые решетки» [там же]. Диалоги построены на обрывистых, резких фразах, как будто отчеканенных: «– ...Веду его: морда интеллигентная – просто глядеть противно. И еще разговаривает, стервь, а? Разговаривает!

– Ну, и что же – довел?

– Довел: без пересадки – в Царствие Небесное. Штыком» [там же]. Следует обратить внимание на пунктуацию – обилие восклицательных знаков, тире и двоеточий тоже создают ощущение экспрессивности, громкости произносимого. Прямо об убийстве здесь не говорится, и читатель, согласившийся на правила такой игры, должен сам додумать и осмыслить прочитанную ситуацию.

Замятин в своих произведениях тонко и виртуозно прячет важные детали так, чтобы читатель смог их отыскать и заставить работать на смысл всего текста. Так и в этом рассказе следует уделить внимание некоторым деталям. Во-первых, это туман, который изрыгали драконо-люди. Туман здесь – это произнесенные слова, но не услышанные окружающими; и этот же туман каждого человека перерастает в одну большую туманную дымку, которая покрывает весь город: люди постоянно говорят, но услышаны ли они? Вряд ли.

Во-вторых, «красные драконьи лапы», пытающиеся оживить птенца, вырастающие из глубины шинели, на самом деле появляются из глубины души человека. Красные – кровавые, вырванные из тела, они становятся центром внимания читателя, все остальное теряется и сливается «под одеждой». Постепенно остальные части тела дракона становятся видимыми: «в тумане два глаза – две щелочки из бредового в человеческий мир». Однако ненадолго: «медленно картузом захлопнулись щелочки в человеческий мир» [там же].

Еще одна деталь – винтовка, предназначенная для сопровождения в «Царствие Небесное» в момент спасения воробья падает на пол и становится не нужной, т.к. временно душа дракона «оттаивает», он на секунды начинает превращаться в человека. Но «в предписанный судьбою момент, в предписанной точке пространства серый воробьеныш дрыгнул, еще дрыгнул – и спорхнул с красных драконьих лап в неизвестное» [там же]. В нужном месте в нужное время – так проявляется фатализм Замятина. Он не думает, что революции можно было избежать, избежать миллионов

смертей, он уверен, что то, что произошло, должно было произойти: «Революция – всюду, во всем; она бесконечна, последней революции – нет, нет последнего числа. Революция социальная – только одно из бесчисленных чисел: закон революции не социальный, а неизмеримо больше – космический, универсальный закон (Universum) – такой же, как закон сохранения энергии, вырождения энергии (энтропии). Когда-нибудь установлена будет точная формула закона революции. И в этой формуле – числовые величины: нации, классы, молекулы, звезды – и книги» [14].

И в итоге, воробьеныш упорхнул в неизвестное, а дракон, так и не ставший человеком, вновь возвращается в свой «бегущий» мир, и на этот раз навсегда – «захлопнулись щелочки в человеческий мир. Картуз осел на оттопыренных ушах». Если раньше картуз застревал на ушах, то сейчас он осел полностью, пролетарий поднял винтовку и навсегда ушел обратно в «несущийся, бредовый» мир.

Таким образом, все приемы, которые были перечислены выше: игра с заглавием, трехмерный хронотоп, мифологизация, драматургичность, жанровая трансформация произведения, метафоризация, игра с синтаксисом и деталями, – способствуют установлению «игры с читателем»; заголовок рассказа и экспозиция задают правила, по которым автор собирается играть с реципиентом. Благодаря сценическим приемам и особому театральному хронотопу жанровые границы рассказа расширяются также, как и расширяются смыслы, заложенные в произведение.

2.4 Нарративная стратегия «игры с читателем» в рассказе «Лев»

В прозаических творениях Замятина читатель выполняет не просто роль реципиента, но и становится зрителем, а иногда и участником создания драматического произведения; автор же может как присутствовать в рассказе, так и отдаляться от повествования, тем самым меняя маски: он либо рассказывает о происходящем, либо сам же создает это происходящее, т.е. становится режиссером театрального или кинематографического

действия, либо отстраняется и наблюдает со стороны. Перемена масок персонажей направлена на создание иллюзии театрального действия. Художник не задается целью показать нам профессиональных актеров, персонажи его произведений «играют», как в жизни, т.е. будучи далекими от театральной деятельности, они играют самих себя, чтобы решить самые обыденные, житейские проблемы. Талант к лицедейству заложен в них их природой.

Так сцена становится универсальной формулой для представления мира, в которую вписывается и реципиент. Важно отметить, что Замятин не подменяет реальность симулякрами: такое восприятие мира позволяет оценить реальность взглядом «со стороны». При этом не жизненные события разыгрываются на сцене, а сама жизнь становится театральными подмостками: «Счастье еще, что это – рядом с театром, и счастье, что он застал милиционерку Катю дома. Это была теперь не милиционерка – это была просто Катя. Засучив рукава, она стирала в тазу белую кофточку. На носу, на лбу у ней проступали росинки - и никогда она не была милее, чем вот такая, домашняя» [12].

Рассказ «Лев» подразумевает начало игры с читателем с заголовка произведения и экспозиции. Парадокс сюжетной линии в начале воспринимается как нереальная ситуация: «Все началось с происшествия совершенно фантастического: именно – великолепный царь зверей, лев, оказался вдребезги пьяным» [там же]. Игра с читателем подразумевает шанс для реципиента выйти за пределы законов логики, допустить парадоксальную ситуацию, которая на данный момент существует в действительности, с одной стороны, и противоречит здравому смыслу, с другой. В том случае, когда игроки определились с правилами, появляется возможность трансформации пространства сцены и реального пространства, например, ленинградской улицы: «Если бы здесь, на мостовой, был люк, как на театральной сцене, Жеребякин провалился бы в люк – и это было бы спасение» [там же].

Театрализована и трансформация Петербурга в Ленинград: «В розовом стекле каналов дремлют опрокинутые деревья, окна, колонны, Петербург. И вдруг от какого-то легчайшего ветерка Петербург исчезает; вместо него – Ленинград» [там же]. Прозаическое повествование театрализуется, появляются декорации, авторские ремарки, реплики героев.

Автор втягивает реципиента в художественное пространство произведения, следовательно, последний не только находится в состоянии прочтения текста, но и является наблюдателем разворачивающейся перед ним последовательной смены сцен: «И пока Петя Жеребьякин бежит куда-то сквозь осенний петербургский дождь, мы можем переселиться на время в ту июньскую ночь, в которую родился его секрет» [там же].

Замятин в указанном рассказе использует излюбленный прием – игра с именами героев. Название, как и в «Драконе», наталкивает на мысль о мифологизации сюжета, однако перед нами вовсе не «царь зверей», а студент-статист по имени Лев. Герой максимально приближен к своему «собрату»: «он спотыкался на все четыре лапы и валился на бок», – заголовок и авторские ремарки («одетый в львиную шкуру») явно подчеркивают его животное начало. Замятин виртуозно играет с омонимичными номинациями героев, чередуя употребление собственных и нарицательных имен: «Лев обучался в Ленинградском университете» и «лев подложил такую свинью» [там же]. Таким образом стирается граница между человеком и животным.

Еще один перифраз – «красный директор», т.е. партийный директор театра: «В кабинете у “красного директора” театра шло SOS-ное заседание» [там же]. И опять же границы номинации стерты, метафора начинает жить своей жизнью: «“Красный директор” (он сейчас на самом деле был красный – от злости) накинулся на него» [там же]. Предметно-наглядный образ начинает передавать и психическое состояние персонажа, его злость «выходит» наружу, отчего тот становится красным. Таким образом метафорический образ становится символическим, многозначным.

Театральность в рассказе «Лев» реализуется с помощью приема анимализации – грань между человеком и животным стерта. Мы уже говорили выше о Льве, играющем «царя зверей», но далее появляется еще один «зверь» – медведь-Жеребьякин с «веснушками и голубыми глазами», который, в свою очередь» переодевается в шкуру льва: «Лев Петя Жеребьякин выступал в львиной шкуре» [там же]. Причем в герое сразу уживаются несколько животных: он хотел играть льва, будучи похожим на медведя, но фамилия у него «Жеребьякин», что еще и сближает его с лошадью, жеребенком (он был таким же неуклюжим, как только что родившийся жеребенок: «он глянул вниз – и запнулся»)

Замятин играет не только с именами, но и с народным творчеством, модифицируя под нужную ситуацию фольклорные пословицы. Изначальное «назвался груздем – полезай в кузов» трансформируется в «назвался львом - полезай в шкуру». Таким образом в рассказе реализуются не только мифологические, но и фольклорные традиции мировой и русской культуры. Обращение Замятина к устному народному творчеству обусловлено как автобиографическими причинами (детство писателя прошло в г. Лебедяни Тамбовской губернии), так и собственно литературными (увлечение творчеством Н.В. Гоголя и Н.С. Лескова, влияние ремизовского фольклоризма в начале творческого пути) [34].

В произведении мы также имеем дело с нарративной игрой. «Виденье» героев сменяется «виденьем» автора-рассказчика и самого автора «Льва». Автор-рассказчик неустанно присутствует на страницах рассказа: «секрет был известен только Пете Жеребьякину – и, разумеется, автору этого рассказа» [12], вклинивается в повествование, будто является очевидцем происходящего. Также в его силах перенести нас в прошлое, чтобы «самовольно» рассказать нам все секреты Пети Жеребьякина. Что удивительно, два «сознания» сталкиваются и начинают спорить между собой: «Петя Жеребьякин понял, что лучше ему уйти и не возвращаться сюда больше: его дело - конченное...

Нет, не кончено! Бывают еще чудеса на свете!» [там же] Голос Пети вклинивается в авторское повествование, возражает ему.

Исходя из проведенного исследования, мы приходим к выводу, что перед нами не только игра именами героев, их анимализация, но и нарративная стратегия «игры с читателем», реализующаяся за счет перифразов, абсурдизма, «вклинивания» автора в процесс повествования наряду с театрализацией художественного пространства рассказа.

2.5 Драматический потенциал прозаического текста на примере рассказа «Десятиминутная драма»

Ставя эксперименты над жанром рассказа, обнажая его скрытый потенциал, Замятин создает «Десятиминутную драму». В рассказе автор является рассказчиком, он виртуозно комментирует происходящее, следуя театральным законам. Писатель вновь стилизует эпическое развитие событий под драматическое действие на сцене, перед зрителем. Тем самым он разрушает стереотипы жанра, вписывая фабулу в рамки сцены драматического произведения.

Писатель начинает игру с читателем, указывая на условный характер драматургичности текста, представляет описанное событие в отличном семантическом измерении: «Никто, кроме меня, не знал, что сейчас они забудут обо всем... и сделаются статистами моего рассказа, с волнением ожидающими, чем кончится десятиминутная трамвайная драма» [10].

Как и в рассказе «Лев» на страницах этого произведения присутствует автор, он будто парит сверху, попутно рассказывая нам о происходящем. Он здесь – и очевидец, и режиссер: «Молодой человек сел напротив меня» [там же]. Опять нарративная игра: «микрофон» передается от автора к мастеровому, от мастерового к кондуктору и обратно. Однако в «Драме» нет эффекта полифонии, «актеры» выдерживают паузы, ждут своей очереди, тем самым только подогревая интерес «трамвайной» публики.

Конфликт в «Десятиминутной драме» построен на антитезе предполагаемого и реального. Сюжет произведения театрализован: усиленная острота сцены в трамвае обусловлена предчувствием нарастающего скандала: мастеровой нацелен задеть своим поступком молодого человека в очках: «А и бить же мы вас, сукиных детей, будем!.. Ты кто? Ты – член капитала, вот ты кто»... «А вот как я сейчас тебя тресну по очкам, вот тогда и...» [там же].

Поведение персонажей соответствует законам драматического жанра: «Кондуктора нельзя винить: он не мог отправить дальше трамвай, пока в вагоне не появится второй элемент драмы» [там же]. Функциональность диалога нарочито усиливается, с его помощью действие приближается к развязке.

Автор играет с читателем, употребляя в описании «мизансцены» оксюмороны: «Дама контрабандой везла в корзинке щенка»; «кондуктор тихо беседовал с бывшим старичком о Боге» [там же]. Действительно ли щенок является контрабандой? Нет, речь идет о незаконной перевозке животного, но хозяйка, скорее всего, чувствовала себя преступником, не оплатив «проезд» щенка – перед нами еще одна наррация.

Не случаен образ трамвая, он уже встречался нам при анализе рассказа «Дракон». Трамвай – «портал» между двумя мирами. В нашем случае, между холодным миром Петербурга, раскинувшимся «вдоль замерзшей Невы» и теплым мирком внутри трамвая, где есть и «розовые комсомолки» – ангелочки, и «архангел Гавриил», который спешит к «полудеве Марии». Заметим, что перед завязкой конфликта кондуктор разговаривал с одним из пассажиров о Боге; и мастеровой ворвался в трамвай именно на Благовещенской площади. Неслучаен в данном рассказе религиозный мотив. В эпоху написания рассказа, 30-х гг. XX в., государство было атеистическим. Замятин целенаправленно использует христианский контекст в сниженном плане, что способствует меткому отражению противоречивой эпохи, обрисовывает картину действия. Автор иронически

обыгрывает происходящее, сравнивая обыденные ситуации начала XX века с элементами христианского вероучения: переименование улиц (Благовещенская – Труда, проспект Большой и Пролетарской победы), розовые комсомолки-ангелы обсуждают Троцкого, кондуктор, как истинный христианин, ведет разговоры о Боге с «бывшим старичком», молодой человек, «архангел Гавриил», спешит на свидание с «полудевой Марией», а второй герой драмы, зашедший в трамвай на остановке с символическим названием, мертвецки пьян и сквернословил.

Игра с цветом и светом также призвана визуализировать пространство за счет световых и цветовых эффектов. В рассказе цветовая и световая игра реализована по законам театрального топоса. Смена настроения мастерового сопряжена игрой со светом: «Вселенная, покачиваясь, плыла перед ним. Земля в нем совершила полный оборот в течение секунды, солнце заходило – и вот оно уже зашло, белые зубы потемнели. На лице была ночь» [там же]. Ранее игра с цветом и световым пространством осуществлялась по другим правилам. Этот «чудесный мир» был наполнен блеском, светом, раскрашен нежными красками – розовыми и жемчужно-серыми. С приближением столкновения окружающий мир начинает терять краски, «розовые» комсомолки, очки, зубы перестают сверкать, а герой больше не улыбается.

Характерной чертой сюжетостроения произведений Е.И. Замятина является ярко выраженная структурированность, порой даже схематичность сюжетной архитектоники. Однако это не предполагает намеренного упрощения автором сюжетостроения произведения, а, напротив, свидетельствует о мастерстве художника. Весь рассказ уместается на четыре страницы, вдобавок автор постоянно использует ремарки и паузы, разделяя текст на экспозицию, завязку, кульминацию и развязку конфликта.

В качестве замятинской особенности построения прозаических сюжетных конструкций зафиксирована нарочитая незавершённость; растягивание фраз за счет пауз и вводных конструкций: «Ну, – сказал он, –

я слезу и, может, никогда тебя больше не увижу. А на прощанье – я тебя сейчас...» [там же]; открытость финала многих произведений. Писатель часто ведёт повествование, показывая лишь вершинные, самые напряжённые моменты.

Художник, автор многочисленных пьес и драматических сюжетов, формулировал «закон эмоциональной экономии», в соответствии с которым самые напряжённые ситуации следует помещать в конец произведения, чтобы читатель мог наиболее полно воспринимать их. Отсюда вполне логическое требование включения в сюжет «интермедий», имеющих целью дать отдых читателю.

Замятин предложил несколько видов интермедийных приёмов, разберем некоторые из них на примерах. Эпизодические вставки; обязательно краткие пейзажные зарисовки и описания места действия: «Внутри вагона было светло. Две розовые комсомолки спорили о Троцком. Дама контрабандой везла в корзинке щенка. Кондуктор тихо беседовал с бывшим старичком о Боге» [там же]; фабулистическая пауза, задержание перипетий и намеренное запутывание фабулы: «Здесь, по законам драматургии, нужна была пауза – чтобы нервы у зрителей натянулись, как струна. Эту паузу заполнил кондуктор: он торопился к месту действия, чтобы выполнить свой долг христианина и главы пассажиров. Он схватил мастерового за рукав...» [там же].

Писатель постоянно употребляет сценическую лексику, дабы наметить сюжет и систематизировать его, перед читателем как бы разворачивается процесс создания и сценического воплощения драмы от ее замысла: «Кроме автора, никто из присутствующих не подозревал, что сейчас они станут действующими лицами в моем рассказе, с волнением ожидающими развязки десятиминутной трамвайной драмы» [там же], пролога, развития драматического конфликта, кульминационного момента и ее развязки: «Здесь, по законам драматургии, нужна была пауза – чтобы нервы у зрителей натянулись, как струна» [там же].

Таким образом начинает действовать игра с читателем, и объявляются правила дальнейших действий. Отметим, что автокомментирование – это распространенный прием концепции «игры с читателем», автор существует «здесь и сейчас» и диктует читателю правила этой игры: «Кроме автора, никто из присутствующих не подозревал, что сейчас они станут действующими лицами в моем рассказе» [там же].

В рассказе «Десятиминутная драма» репликами наделены только два персонажа – мастеровой в огромных валенках и кондуктор. Интересно, что в рамках антитезы существуют «лакированный человек» и мастеровой, однако при всем своем различии, ни один, ни второй не находятся в позиции фаворита для автора. Они оба смешны, оба в чем-то привлекательны: «Очки у молодого человека блестели. И блестели зубы у моего соседа – белые, красивые – от ржаного хлеба, от мороза, от широкой улыбки» [там же]. Молодой человек, умный, красивый, едет к своей «полудеве Марии» и пьяный мастеровой в валяных сапогах – такие люди живут в совершенно разных мирах, и их встреча в трамвае заранее предполагает драматический конфликт.

Замятин на сцену выдвигает не профессионалов, а обычных людей, которые далеки от театральной деятельности; в этой драме они играют самих себя, без притворства, ими движет не талант, а бытовые, житейские интересы. В конце всей драмы мастеровой пробуждает в себе талант к актерству, манера его поведения сменяется: он драматически выдерживает паузу, эффектно останавливает кондуктора: «Стой! Не смей! – крикнул мастеровой. – Дай кончить! Кондуктор снова окаменел. Мастеровой покачался секунду, как будто прицеливаясь, – и закончил фразу: «На прощанье. Красавчик ты мой – дай я тебя поцелую!» [там же].

Таким образом в рассказе «Десятиминутная драма» Замятин, как драматург, демонстрирует читателю сценический потенциал прозаического произведения. Реципиент не просто находится в ситуации прочтения текста, он становится очевидцем спектакля, статистом в театре, помощником

режиссера. Вовлекая читателя в «постановочный» процесс, автор диктует ему свод правил, которым тот должен следовать, чтобы «игра» удалась.

2.6 Виртуализация и компьютеризация художественного пространства в романе «Мы»

Роман «Мы» Е.И. Замятина является знаковой фигурой в мировой классической литературе как инвариант романа-антиутопии. Это уникальнейшее произведение, где, по замечанию О. Михайлова, «мир точных чисел и геометрических линий вторгнулся в «хаос» и «сон» творчества, помогая сюжетостроительству, кристаллизации характеров [25]. Впервые публика познакомилась с романом в 1924 г. (роман вышел в Нью-Йорке на английском языке), затем на чешском языке – в 1927 г. в Праге, на французском – в 1929. На языке оригинала лишь в 1959 г. (в Нью-Йорке), и в Россию произведение вернулось только в 1988 г.. Публикация состоялась в журнале «Знамя» № 4-5.

В основе романа – модель тоталитарного государства, в котором личность находится под давлением диктатуры и превращается в номер. Такая модель построения художественного произведения соотносится не столько со спектаклем, как это было, например, в «Десятиминутной драме», сколько с некой игрой, где персонажи живут по определенным правилам, диктуемым «вождем» Единого Государства.

Театральность в романе обусловлена четким распределением ролей, математической прописанностью Единого Государства. Ни один «актер» этой «пьесы» не может выйти за рамки своей роли, например, Д-503 – строитель ИНТЕГРАЛА, как только делает шаг в сторону – теряет шанс на успех победы чувства над разумом. Показные казни во время праздника Правосудия, театр с переодеванием и игрой на пианино в аудитории, четкие ремарки автора – все это говорит о театральности произведения Замятина.

Хронотоп произведения раздвоен, что происходит в силу вариаций развития реальности будущего: за Зеленой Стеной и внутри нее. Противопоставление пространств становится за счет образов природных и механических, живых и искусственных, зеленых и серых: «Вот уже видны издали мутно-зеленые пятна – там, за Стеною»; «Из необозримого зеленого океана за Стеной катился на меня дикий вал из корней, цветов, сучьев, листьев...»; «непреложные прямые улицы, брызжущее лучами стекло мостовых, божественные параллелепипеды прозрачных жилищ, квадратную гармонию серо-голубых шеренг...» [13]. Единственное, что связывает два эти топоса, – временная характеристика. В Едином государстве существуют дикие времена и современные, система летоисчисления за Стеной остается для читателя загадкой. Такое четкое разделение пространства является проявлением сценичности – смена декораций, поворот сцены, и романная локация изменяется на противоположную.

В романе «Мы» речь идет не только о театрализации и сценичности пространства, но и о его визуализации. Герои, жители Единого Государства, запрограммированные «нумеры», живущие в соответствии с выведенными алгоритмами. Например: «Почему красиво? Почему танец красив? Ответ: потому что это несвободное движение...» [там же]. Алгоритм: вопрос – ответ. Или алгоритм «сексуального дня»: «В 21 я опустил шторы – и в ту же минуту вошла немного запыхавшаяся О. Протянула мне свой розовый ротик – и розовый билетик. Я оторвал талон и не мог оторваться от розового рта до самого последнего момента – 22.15» [там же]. Перед нами четкое распределение ролей, конкретное исполнение действия за строго обозначенное время, все прописано с математической точностью.

Читатель, погружаясь в художественный мир романа, вместе с чтением первых строк становится новым игроком, попадает в неизвестную ему реальность, о которой автор пока ничего не сообщает, а только задает правила игры: есть «ИНТЕГРАЛ», Благодетель, Единое Государство: «Я просто списываю – слово в слово – то, что сегодня напечатано в

Государственной Газете: “Через 120 дней заканчивается постройка ИНТЕГРАЛА”...» [там же]. У читателя есть свой персонаж, которым он «играет» – Д-503, повествование идет от его имени, он автор заметок, которые составляют роман «Мы». Это «номер», который попробовал противостоять тоталитарной государственной системе, строитель ИНТЕГРАЛА. Так по ходу развития сюжета, читатель вместе с героем собирает фабульный пазл, проходит квесты, пытается «добраться до Босса». Причем с самых первых секунд попадания в иную реальность автор диктует нам определенные условия: читатель-игрок должен быть высокообразован, т.е. понимать все те математические формулы, какие использованы в тексте: «алгоритмы», «интегралы», «бином Ньютона», иначе понимание смысла произведения не может быть достигнуто. Таковы правила «игры с читателем», правила этого романа-квеста.

Роман-квест, «роман-компьютерная игра» – книга, которую можно не только читать, но в которую можно и играть. Такой роман построен по законам и логике компьютерной игры [1].

Квест (англ. quest), или приключенческая игра (англ. adventure game) – один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и исследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играет решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий [5].

Сюжет романа строго фиксирован, каждая новая глава – это «запись», т.е. эпизод своеобразной игры (можно провести аналогию с компьютерной игрой, в которой все действие разбито на эпизоды). Есть два вида эпизодов: динамические и статические. В динамических – действуют законы театральности, по сути, перед нами квест «на сцене», например, эпизод игры на рояле в аудитории: «Улыбка – укус, сюда – вниз. Села, заиграла» и далее – «Как обычно, стройными рядами, по четыре, через широкие двери

все выходили из аудитории» [там же]. Статические эпизоды – это головоломки, в этих «локациях» герой рассуждает о жизнеустройстве Единого Государства, пишет свою поэму: «Какой-то из древних мудрецов, разумеется, случайно, сказал умную вещь: «Любовь и голод владеют миром». Ergo: чтобы овладеть миром – человек должен овладеть владыками мира» [там же]. В таких эпизодах читателю предлагается разгадать загадку, подумать над высказыванием, решить головоломку или математический пример.

Следует также учитывать авторское определение жанра – фантастический авантюрный роман. Как правило, в произведениях этого жанра включены приключения героя в фантастической реальности. Герой, непременно, проходит испытания «на человечность», которые нужны автору для решения определенных задач (в нашем случае, герой проходит ряд квестов с целью попытки победить чувства разумом). Также этому жанру присуще испытание идеи, которое тесно переплетается с испытанием героя. Обычно идея испытывается посредством диалогического обсуждения, причем этот диалог не обязательно должен быть между двумя персонажами, это могут быть автор и читатель, персонаж и читатель. Еще одной характерной жанровой чертой является субъектно-речевая структура романа, повествование ведется от лица героя в форме рукописи: «повторяю: я пишу, ничего не утаивая». Внутри произведения создается еще одно творение – поэма во славу Единого Государства, которую пишет Д-503: «...Я попытаюсь записать то, что вижу, что думаю...Но ведь это будет производная от нашей жизни, от математически совершенной жизни Единого Государства, а если так, то разве не будет...поэмой?» [там же]. Перед нами роман в романе, не просто театрализация и виртуализация прозаического произведения, лирические переживания, искания Д-503 придают повествованию исповедальный характер, органично соединяя два начала – прозаическое и лирическое.

Лирические отступления Д-503 на протяжении всего романа создают эффект интерактивности.

«Интерактивность – («interactivity» – англ.) неклассический тип взаимодействия реципиента с артефактом, получивший развитие в 80-90 гг. XX в. под воздействием виртуальной реальности в искусстве, сетевых способов передачи художественной информации (Интернет). Интерактивность заменяет мысленную интерпретацию художественного объекта реальным воздействием, материально трансформирующим его. Принцип обратной связи, режим реального времени, чувственный, поведенческий контакт с иллюзорной квазиреальностью формируют новый тип эстетического сознания [3]. Интерактивность предполагает двустороннее взаимовлияние друг на друга читателя-реципиента и персонажа, которым «управляет» в настоящий момент читатель; такое влияние происходит в реальном времени и не зависит от внешних обстоятельств. Интерактивный принцип организации повествования направлен на достижение цели с помощью информационного обмена между элементами художественной системы произведения, т.е. всеми элементами взаимодействующей системы, при помощи которых происходит взаимодействие с другой системой/человеком (пользователем).

Д-503 неустанно ведет диалог с читателем, что и предполагает принцип диалогизации. Роль автора в этом случае – задать предельные границы подобного интерактива: на начало романа Д-503 ограничен своими знаниями о мире, мыслями, возможностями противостояния тоталитаризму, а в дальнейшем герой вместе с постижением действительности получает способность формулировать собственные умозаключения и выстраивать деятельность в соответствии с собственными установками.

Интерактивность поддерживает законы виртуализации и компьютеризации произведения. Таким образом, роман и игра сходятся в двух основных категориях: сеттинг – среда, в которой происходит процесс

игры, хронотоп игры, и геймплей – игровой процесс, в нашем случае, процесс прочтения и осмысления произведения.

Стоит отметить, что в романе, как и в анализируемых нами рассказах, большая смысловая нагрузка лежит на детализации и метафоризации образа. Персонажи запоминаются читателю благодаря отличительным особенностям, например, у Д-503 «лохматые руки», О-90 – «милая», «розовая», I-330 – «тонкая, резкая, упрямо-гибкая, как хлыст», «укус-улыбка», «глаза...как шторы». Руки Д-503 кажутся инородным элементом в этом идеальном мире Единого Государства, они словно отсылают нас к Древним временам (к началу XX века), в них что-то животное, живое. «Глаза – зеркало души» (Марк Тулий Цицерон); «окна внутри (головы): глаза» – но глаза I-330 «зашторены», мысли ее скрыты от посторонних: «Что там у ней за шторами? Зачем она сегодня позвонила и зачем все это?» [там же]. Когда же она открывается перед Д-503 («Ну, вот мои глаза»), ее мысли словно вихрь вырываются наружу: «...я определенно почувствовал себя пойманным, посаженным в эту дикую клетку, почувствовал себя захваченным в дикий вихрь древней жизни» [там же]. Также «Х» в выражениях лиц персонажей: «... в улыбке у ней был ... раздражающий икс»; «острые рожки икса». «Икс» – неизвестный элемент уравнения, нечто неразгаданное, непонятное и герою, и читателю.

В некоторых случаях деталь может вытеснить собой весь облик героя, например, из громадной фигуры Благодетеля выделяются руки: «неподвижная, как из металла, фигура того, кого мы именуем Благодетелем. Лица отсюда, снизу, не разобрать: видно только, что оно ограничено строгими, величественными квадратными очертаниями. Но зато руки... Так иногда бывает на фотографических снимках: слишком близко, на первом плане поставленные руки – выходят огромными, приковывают взор – заслоняют собою все. Эти тяжкие, пока еще спокойно лежащие на коленях руки – ясно: они – каменные, и колени – еле выдерживают их вес...» [там же]. Обратимся к Толковому словарю Ефремовой:

Каменный

каменный

прил.

1. Соотн. с сущ. камень 1., связанный с ним
2. Свойственный камню [камень 1.], характерный для него.
3. Перен. Твердый, непоколебимый, неподвижный, застывший.
4. Перен. Жестокий, бесчувственный.
5. Сделанный, построенный, состоящий из камня [камень 1.] или кирпича.
6. перен. Ничего не выражающий [8].

Руки Благодетеля совсем не сделаны из камня, они воспринимаются таковыми сознанием «номеров», жителей Единого Государства, которое управляется жестоким, бесчувственным правителем. Ему поклоняются как идолу, следовательно третье значение слова «каменный» также вносит свои оттенки в общую семантику. От «каменных» происходит эволюция до «чугунных рук» посредством воспринимающего сознания Д-503. Таким образом Замятин создает семантическую «игру с читателем», образуя полисемию образа персонажа. Этот «босс» опасен для «игрока», так как обладает несокрушимой аурой и НР («health points» – очки здоровья, мана, энергия). Деталь метафоризируется и становится образом, который из наглядного развивается в психический.

Замятин виртуозно сочетает в произведении религиозный и историко-культурный контексты. Благодетель – некий Спаситель всего человечества, который заменяет Христа, – Антихрист, стремящийся осчастливить людей вопреки христианскому пониманию счастья. В романе Благодетель привел все к рациональному объяснению: счастье, любовь, физиологические потребности, равенство. Таким образом, библейские понятия Замятин накладывает на художественную реальность Единого Государства, которые приобретают абсурдистские коннотации (например, донос на предателей Государства соотносится с божественным жертвоприношением). Даже

оппозиционная организация «Мефи» отсылает нас к Мефистофелю, противнику Господа, в романе – Благодетеля.

Историко-культурный контекст появляется, когда Замятин использует миф Ф.М. Достоевского о «хрустальном дворце», модифицируя его в стеклянный «рай» Единого Государства, где сосуществуют Благодетель, Бюро Хранителей, аудитории и др.

После посещения Древнего Дома сознание Д-503 начинает меняться, это определенный level-up (эволюция) персонажа, доказательство того, что он преодолел квест и теперь может перейти на следующий уровень. Level-up в произведении может сопровождаться двумя различными состояниями – отрицанием и принятием. Как раз свою первую эволюцию Д-503 принял как болезнь: «... что за абсурд? Ясно: я болен. Раньше я никогда не видел снов» [13]. Растет уровень – увеличивается набор игровых опций. Герой развивается и на долю приближается к финалу (Но дойдет ли он? Это зависит от создателя «игры», т.е. от автора). Следующий уровень – разрыв треугольника «Д-О-Р» и появление у Д-503 души; опять же проходит, как болезнь, но на этом этапе уже нет такого отрицания, Д принимает свое «обновление»: «... кругом что-то корявое, лохматое... Что же, значит, эта нелепая «душа» – так же реальна, как моя юнифа, как мои сапоги – хотя я их и не вижу сейчас? И если сапоги не болезнь – почему же «душа» болезнь?» [там же]. Новый уровень – появление смелости. После допроса у Благодетеля Д-503 саморазрушает свои слабости, теперь «вождь» воспринимается не как «чугунный» правитель: «...я засмеялся – поднял глаза. Передо мною сидел лысый, сократовски-лысый человек, и на лысине – мелкие капельки пота.

Как все просто. Как все величественно-банально и до смешного просто» [там же].

Однако, несмотря на пройденные квесты, герой не доходит до финальной «схватки с Боссом», его поглощают все пройденные level-уровни/уровни игры, бьющиеся вихрем внутри него. Разум персонажа не

выдерживает чувств и «форматирует данные», перезагружается: «...мы были привязаны к столам и подвергнуты Великой Операции». На другой день я, Д-503, явился к Благодетелю и рассказал ему все, что мне было известно о врагах счастья. Почему раньше это могло мне казаться трудным? Непонятно. Единственное объяснение: прежняя моя болезнь (душа)» [там же].

Таким образом, перед нами фантастический авантюрный роман, который синтезирует в себе все три рода литературы: органично в повествование вплетаются лирические, исповедальные переживания и мысли главного героя; художественная реальность театрализуется с помощью четкого распределения ролей между персонажами, авторскими ремарками, игра с читателем происходит также на семантическом уровне (игра с полисемией). Помимо этого, пространство романа компьютеризируется и трансформируется в виртуальное за счет непрерывной интерактивности («общение» между персонажем и игроком-читателем), фактической точности и фиксированности времени и действия (структурированность «Записей» Д-503).

Выводы по главе 2

Разработанная Замятиным идея нового «диалогического» [6] языка искусства предполагает наличие равноправия между автором и реципиентом, в свою очередь читатель выполняет роль «нового контекста». Таким образом рождается игра с читателем, приемами которой являются театральность, сценичность, кинематографичность, эксперименты с композицией, хронотопом и нарративом.

Так в рассказе «Пещера» сюжетные ситуации стилизуются «под пьесу», таким образом присваивая прозаическому произведению жанровые возможности драмы. Игра с именами героев, метафорические переносы, «драматургичность» сюжета за счет распределения театральных «масок»,

четкое разделение пространства, монологи героев и авторские ремарки способствуют созданию ситуации «игры с читателем».

Игра с заголовком, прием монтажности, ситуация неразграничения двух миров, визуализация художественного пространства, лейтмотив шахматной игры, который предполагает семантическую «игру с читателем» – основные стилистические приемы театрализации и сценичности в рассказе «Встреча», которые превращают прозаическое произведение в кинематографическое действие.

Трехмерный хронотоп, мифологизация, драматургичность, жанровая трансформация произведения, метафоризация, игра с синтаксисом и деталями, – все это способствует установлению «игры с читателем» в рассказе «Дракон»; заголовок рассказа и экспозиция задают правила, по которым автор собирается играть с реципиентом. Благодаря сценическим приемам и особому театральному хронотопу жанровые границы рассказа расширяются также, как и расширяются смыслы, заложенные в произведение.

В рассказе «Лев» перед нами не только игра именами героев, их анимализация, но и нарративная стратегия «игры с читателем», реализующаяся за счет перифразов, абсурдизма, «вклинивания» автора в процесс повествования наряду с театрализацией художественного пространства рассказа.

В рассказе «Десятиминутная драма» Замятин, как драматург, демонстрирует читателю сценический потенциал прозаического произведения. Реципиент не просто находится в ситуации прочтения текста, он становится очевидцем спектакля, статистом в театре, помощником режиссера. Вовлекая читателя в «постановочный» процесс, автор диктует ему свод правил, которым тот должен следовать, чтобы «игра» удалась.

«Мы» – фантастический авантюрный роман, который синтезирует в себе все три рода литературы: органично в повествование вплетаются лирические, исповедальные переживания и мысли главного героя;

художественная реальность театрализуется с помощью четкого распределения ролей между персонажами, авторскими ремарками, игра с читателем происходит также на семантическом уровне (игра с полисемией). Помимо этого, пространство романа компьютеризируется и трансформируется в виртуальное за счет непрерывной интерактивности («общение» между персонажем и игроком-читателем), фактической точности и фиксированности времени и действия (структурированность «Записей» Д-503).

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Прозаические произведения Е.И. Замятина навсегда определили место этого великого художника в мировом литературном процессе. Он внес свой вклад в развитие литературы и литературоведения не только как прозаик и драматург, но и как теоретик, изучающий творчество современников и развитие литературного процесса 20-30-х гг. XX в. Замятин относился к тем писателям, которые пытались заглянуть в будущее и предугадать ход истории, открыть на это глаза своему читателю. Не случайно вокруг художественного метода писателя возникало столько споров. Исследователи творчества прозаика до сих пор не могут прийти к единому мнению, называя его модернистом, реалистом, экспрессионистом и т.д.; сам же Замятин определял манеру своего творчества как синтетическую, идеи и принципы последней он изложил в своей статье «О синтетизме»: отсутствие каких-либо рамок и границ; восприятие объектов действительности сквозь призму, «стекла», открывая перед собой «гротескные множества миров»; особая роль читателя-зрителя [15].

Проза Замятина аллюзийна, полна библейских и историко-культурных отсылок, сочетает в себе диалогичность языка повествования, жанровые и родовые взаимопроникновения, актуализирует роль читателя таким образом, что руководителем творческого процесса создания текста становится не только автор, но и реципиент. Игра с читателем реализуется с учетом этой отличительной чертой произведений Замятина. Ключевое условие реализации этого феномена является способность читателя принимать правила игры (или их отсутствие) и воспринимать аллюзийный фон.

В соответствии с поставленными в исследовании задачами работа базируется на исследовании художественной системы писателя; выявлении особенностей синтетизма художественного метода писателя; изучении феномена игры с читателем и реализации его в конкретных произведениях

автора; а также разработке конспекта двухчасового урока для 10 класса (Приложение 1) в соответствии с программой Зинина, Чалмаева.

Нами были изучены следующие исследования литературоведов, занимающихся проблемой определения художественной модели творчества Замятина: Е.Г. Мущенко ««В художественном мире А. Платонова и Е. Замятина. Лекции для учителя-словесника»; М.В. Моклица «К вопросу о модернизме Е. Замятина»; И.А. Костылева ««Традиции и новаторство в творчестве Е. Замятина (синтез реализма и экспрессионизма)»; М.Л. Слоним «Портреты советских писателей». Также мы опирались на такие исследования в области реализации приемов театрализации, кинематографичности, монтажности и диалогичности языка прозы Замятина, как статья В.А. Келдыша «Избранные произведения. Повести, рассказы, сказки, роман, пьесы», работа И.А. Мартыановой «К вопросу о модернизме Е. Замятина», статьи М.А. Хатямовой «Эстетические поиски Е.И. Замятина: концепция «диалогического языка»» и «Фольклорная стилизация в малой прозе Е.И. Замятина», статья Л.И. Стрелец «Игра с читателем в «театральных» рассказах Е. Замятина».

Исходя из изучения вышеперечисленных исследований, мы пришли к выводу, что синтетическая манера писателя, актуализирующая роль диалогического языка, предполагает наличие игры с читателем, которая реализуется в театрализации, сценичности и кинематографическом принципе, абсолютном взаимопонимания между автором и читателем-реципиентом; предполагает родовые и жанровые взаимопроникновения и трансформации. Театральность и сценичность прозы Замятина обусловлена таким историко-культурным стремлением искусства XX века, как склонность модернистских течений и произведений искусства к эстетической перестройке действительности, способности производить яркое впечатление, искусственности, масочности

Особое внимание мы уделили анализу реализации феномена игры с читателем с помощью конкретных приемов и способов театрализации,

виртуализации и сценичности.

Так, в рассказе «Пещера» игра с читателем реализуется за счет следующих приемов: игра с заглавием, театрализация, специфический конфликт, игра с цветом и светом, т.е. визуализация пространства, диалогизм, авторские ремарки, внутренние монологи героев, метафоризация физических и психических состояний персонажей, деление пространства, игра с именами героев, детализация. Автор заранее подготавливает читателя к рецепции произведения, поэтому рассказ производит на последнего должное впечатление. Сценичность прозаического текста помогает расширить жанровый потенциал произведения малой формы, стилизация сюжета «под пьесу» присваивает рассказу родовые возможности драмы.

Текст рассказа «Встреча» из прозаического трансформируется в драматический, кинематографический с помощью стилистических приемов театрализации и сценичности. Финал рассказа определяется как «развязка», т.к. разрешения конфликта в прямом смысле не происходит, дальнейшее развитие событий автор оставляет на воображение реципиента, который в таком случае может называться соавтором. Таким образом, игра с заголовком, прием монтажности, ситуация неразграничения двух миров, визуализация художественного пространства, лейтмотив шахматной игры, который предполагает семантическую «игру с читателем» – основные стилистические приемы театрализации и сценичности в рассказе «Встреча», которые превращают прозаическое произведение в кинематографическое действие.

В рассказе «Дракон» все приемы: игра с заглавием, трехмерный хронотоп, мифологизация, драматургичность, жанровая трансформация произведения, метафоризация, игра с синтаксисом и деталями, – способствуют установлению «игры с читателем»; заголовок рассказа и экспозиция задают правила, по которым автор собирается играть с реципиентом. Благодаря сценическим приемам и особому театральному

хронотопу жанровые границы рассказа расширяются также, привлекая за собой и расширение заложенных в произведение смыслов.

Исходя из проведенного исследования, мы пришли к выводу, что в рассказе «Лев» перед нами не только игра именами героев, их анимализация, но и нарративная стратегия «игры с читателем», которая осуществляется за счет перифразов, абсурдизма, «вклинивания» автора в процесс повествования и театрализации художественного пространства рассказа.

В рассказе «Десятиминутная драма» игра с читателем реализуется за счет четкого определения автором правил, которым должен следовать читатель; также Замятин демонстрирует драматический потенциал эпического произведения, возводя читателя в ранг очевидца, зрителя спектакля.

В романе «Мы» театральность и сценичность проявляется в четком распределении ролей между персонажами, строгим хронотопическим разделением произведения (разделение пространства на две части: за Стеной и внутри; строгий временной распорядок дня персонажей, алгоритмическая фиксированность); родовые взаимопроникновения реализуются в драмагургичности (авторские ремарки и внутренние монологи героев) и лиричности повествования (форма ведения «записей» Д-503 – поэма). Сюжет романа компьютеризируется и виртуализируется, возникает непрерывная интерактивность (диалог персонажа и читателя, обмен информацией для достижения определенной цели) и фиксированная точность времени и действия.

Перевоплощение читателя в эстетический субъект, который про этом участвует в творческом процессе создания шедевра или наблюдает за развитием событий – главная цель игры с читателем. Она реализуется благодаря включенным в текст «высказываниям о высказывании». Такого рода вставками насыщены «театральные» [31] произведения Замятина, они и актуализируют роль адресата, и предоставляют ему возможность

рассматривать эпическое произведение в качестве драматического. Более того, такая проза максимально диалогична, динамична, обрывиста, причем границы отрывков можно представить как границы кадра кинофильма или мизансцены.

Подводя итоги, можно заметить, что игра с читателем является одним из наиболее активно используемых приемов в литературе модернизма. Тексты произведений представляет читателю возможность не просто насладиться чтением, но и самому активно принимать участие в создании текста. Проблема игры с читателем, особенно авторских жанровых номинаций, является малоизученной в современном литературоведении, поэтому дальнейшая разработка этого вопроса несомненно будет ценным дополнением в формировании целостного представления о системе современной русской драматургии и литературы в целом.

Материалы данной исследовательской работы апробированы в ходе участия в XV Международной научно-практической конференции молодых ученых «Язык. Культура. Коммуникация» в ЮУрГУ (2020 г.), а также в рамках урока на педагогической практике в 2018 г. в 10 классе.

Методической частью работы является разработка методических материалов для использования в работе в 10 классе (приложение 1), а именно конспект урока в соответствии с программой Зинина и Чалмаева, рассчитанный на два академических часа.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Акунин Б. Квест / Б. Акунин. – Москва: АСТ, 2015. – 640 с. – ISBN 978-5-17-088033-1.
2. Богданова О. В. Е. И. Замятин : Pro et contra. Личность и творчество Евгения Замятина в оценке отечественных и зарубежных исследователей / О. В. Богданова, М. Ю. Любимова. – Санкт-Петербург : НП «МОПО» Апостольский город – Невская перспектива, 2014. – 976 с. – ISBN 978-5-93112-011-13.
3. Бычков В. В. Лексикон нонклассики. Художественно-эстетическая культура XX века / В. В. Бычков. – Москва: Росспэн, 2003. – 606 с. – ISBN 5-8243-0420-3.
4. Ванюков А. И. О синтетизме Евгения Замятина / А. И. Ванюков // Творческое наследие Е. И. Замятина: Взгляд из сегодня. В 11 кн. Кн. 2 / отв. ред. Л. В. Полякова. – Тамбов: ТГУ, 1994. – 269 с. – ISBN 5-94809-084-1.
5. Википедия: свободная энциклопедия [сайт] // Adams E. Fundamentals of Game Design. 2 ed. – URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Квест#cite_note-fundamentals-1 (дата обращения: 20.04.2020).
6. Геллер Л. Евгений Замятин: уникальность творческого почерка / Л. Геллер // Кредо: Научно-популярный и литературно-художественный журнал. – 1995. – № 10–11. – 96 с.
7. Голубков М. М. Русская литература XX века. После раскола: Учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по направлению «Филология», специальностям «Филология» и «Литературоведение» / М. М. Голубков. – Москва: Аспект Пресс, 2001. – 267 с. – ISBN 5-7567-0155-9.
8. Ефремова Т. Ф. Современный толковый словарь русского языка. В 3 т. Т. 1. А–Л / Т. Ф. Ефремова. – Москва: АСТ, 2006. – 1115 с. – ISBN 5-17-029521-9.

9. Замятин Е. И. Встреча / Е. И. Замятин // Замятин Е. И.: Собрание сочинений – URL: http://az.lib.ru/z/zamjatin_e_i/text_0110.shtml (дата обращения: 10.04.2020). – Режим доступа: электронный ресурс.
10. Замятин Е. И. Десятиминутная драма / Е. И. Замятин // Замятин Е. И.: Собрание сочинений – URL: http://az.lib.ru/z/zamjatin_e_i/text_0110.shtml (дата обращения: 15.04.2020). – Режим доступа: электронный ресурс.
11. Замятин Е. И. Дракон / Е. И. Замятин // Евгений Замятин. Малое собрание сочинений / сост. И. Кучма. – Санкт-Петербург : Азбука, 2014. – С. 501–502. – ISBN 978-5-389-06785-1.
12. Замятин Е. И. Лев / Е. И. Замятин // Замятин Е. И.: Собрание сочинений – URL: http://az.lib.ru/z/zamjatin_e_i/text_0110.shtml (дата обращения: 14.04.2020). – Режим доступа: электронный ресурс.
13. Замятин Е. И. Мы / Е. И. Замятин // сер. оф. Е. Ферез. – Москва: АСТ, 2020. – 224 с. – (Эксклюзив: Русская классика). – ISBN 978-5-17-110724-6.
14. Замятин Е. И. О литературе, революции, энтропии и прочем / Е. И. Замятин // Евгений Замятин. Малое собрание сочинений / сост. И. Кучма. – Санкт-Петербург : Азбука, 2014. – С. 569–576. – ISBN 978-5-389-06785-1.
15. Замятин Е. И. О синтетизме / Е. И. Замятин // Евгений Замятин. Избранное / сост. С. Федякин. – Москва: ОГИ, 2009. – С. 95–102. – ISBN 978-5-94282-584-3.
16. Замятин Е. И. Пещера / Е. И. Замятин // Евгений Замятин. Малое собрание сочинений / сост. И. Кучма. – Санкт-Петербург : Азбука, 2014. – С. 503–512. – ISBN 978-5-389-06785-1.
17. Замятин Е. И. Психология творчества / Е. И. Замятин // Евгений Замятин. Избранное / сост. С. Федякин. – Москва: ОГИ, 2009. – С. 172–177. – ISBN 978-5-94282-584-3.
18. Замятин Е. И. Собрание сочинений. В 5 т. Т. 3. Лица / Е. И. Замятин // сост. С. С. Никоненко, А. Н. Тюрина. – Москва: Русская книга, 2004. – 608 с. – ISBN 5-268-00570-7.

19. Замятин Е. И. Современная русская литература. Вступительная лекция / Е. И. Замятин // Евгений Замятин. Избранное / сост. С. Федякин. – Москва: ОГИ, 2009. – С. 154–171. – ISBN 978-5-94282-584-3.
20. Замятин Е. И. Техника художественной прозы / Е. И. Замятин. – Москва: Рипол Классик, 2018. – 232 с. – ISBN 978-5-386-10668-3.
21. Замятин Е. И. Я боюсь / Е. И. Замятин // Евгений Замятин. Малое собрание сочинений / сост. И. Кучма. – Санкт-Петербург : Азбука, 2014. – С. 538–542. – ISBN 978-5-389-06785-1.
22. Зинин С. А. Программа курса «Литература». 10-11 классы. Базовый уровень / авт.-сост. С. А. Зинин, В. А. Чалмаев. – Москва: ООО «Русское слово – учебник», 2018. – 48 с. – (ФГОС. Инновационная школа). – ISBN 978-5-533-00609-5.
23. Костылева И. А. Традиции и новаторство в творчестве Е. Замятина (синтез реализма и экспрессионизма) / И. А. Костылева // Творческое наследие Е. И. Замятина: Взгляд из сегодня. В 11 кн. Кн. 1 / отв. ред. Л. В. Полякова. – Тамбов: ТГУ, 1994. – С. 296. – ISBN 5-94809-084-1.
24. Мартыанова И. А. Киновек русского текста: парадокс литературной кинематографичности / И. А. Мартыанова. – Санкт-Петербург : Сага, 2001. – 224 с – ISBN 5-9016009-04-2.
25. Михайлов О. Н. Гроссмейстер литературы / О. Н. Михайлов // Замятин Евгений. Избранное / ред. Н. Н. Кудрявцев. – Москва: Правда, 1989. – С. 3–28.
26. Моклица М. В. К вопросу о модернизме Е. Замятина / М. В. Моклица // Творческое наследие Е. И. Замятина: Взгляд из сегодня В 11 кн. Кн. 1 / отв. ред. Л. В. Полякова. – Тамбов: ТГУ, 1994. – С. 296. – ISBN 5-94809-084-1.
27. Мущенко Е. Г. В художественном мире А. Платонова и Е. Замятина. Лекции для учителя-словесника / Е. Г. Мущенко. – Воронеж: Логос, Траст, 1994. – 84 с. – ISBN 5-87930-026-9.
28. Николукин А. Н. Литературная энциклопедия терминов и понятий / под ред. А. Н. Николукина. Институт научн. информации по общественным

- наукам РАН. – Москва: НПК «Интелвак», 2001. – 799 с. – ISBN 5-93264-026-Х.
29. Ромм М. И. Избранные произведения в 3-х т. Т. 1. Теория. Критика. Публицистика / М. И. Ромм. – Москва: Искусство, 1980. – 575 с.
30. Слоним М. Л. Портреты советских писателей. / М. Л. Слоним. – Paris: Парабола, 1933. – 170 с.
31. Стрелец Л. И. Игра с читателем в «театральных» рассказах Е. Замятина / Л. И. Стрелец // Вестник Томского государственного педагогического университета. – 2019 – Выпуск 1. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igra-s-chitatelem-v-teatralnyh-rasskazah-e-zamyatina> (дата обращения: 14.03.2020).
32. Тырышкина Е. В. Русская литература 1890-х – начала 1920-х годов: от декаданса к авангарду / Е. В. Тырышкина. – Новосибирск: Изд. НГПУ, 2002. – 150 с. – ISBN 5-85921-301-8.
33. Тюпа В. И. Дискурсные формации: очерки по компаративной риторике / В. И. Тюпа. – Москва: Языки славянской культуры, 2010. – 320 с. – ISBN 978-5-9551-0447-8.
34. Хатямова М. А. Фольклорная стилизация в малой прозе Е. И. Замятина / М. А. Хатямова // Вестник Томского государственного педагогического университета. – 2006 – Выпуск 8. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/folklornaya-stilizatsiya-v-maloy-proze-e-i-zamyatina/viewer> (дата обращения 14.04.2020).
35. Хатямова М. А. Эстетические поиски Е. И. Замятина: концепция «диалогического языка» / М. А. Хатямова // Творческое наследие Евгения Замятина: взгляд из сегодня. В 13 кн. Кн. 12. / под ред. Л. В. Поляковой. – Тамбов: Изд. ТГУ им. Г. Р. Державина, 2004. – С. 199–212 – ISBN 5-89016-150-4.
36. Чехов А. П. Полное собрание сочинений и писем: В 30 т. Т. 3 Письма. Октябрь 1888 – декабрь 1889 / редкол.: Н. Ф. Бельчиков [и др.]. – Москва: Наука, 1974. – С. 273–275.

37. Шмид В. Орнаментальный текст и мифическое мышление в рассказе Е. Замятина «Наводнение» / В. Шмид // Е. И. Замятин: pro et contra, антология / сост. О. В. Богданова, М. Ю. Любимова. – СПб: НП «МОПО» Апостольский город – Невская перспектива, 2014. – С. 670–690. – ISBN 978-5-93112-011-13.
38. Щирова И. А. Многомерность текста: понимание и интерпретация / И. А. Щирова, Е. А. Гончарова. – СПб: Издат. РГПУ им. А. И. Герцена, 2018. – 438 с. – ISBN 978-5-8064-2567-7.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Конспект урока по литературе для 10 класса

Тема: Игра с читателем в романе Е.И. Замятина «Мы»

В качестве методической части нашей исследовательской работы мы предлагаем конспект урока для 10 класса, рассчитанный на 2 академических часа.

Урок проводится в 10 классе по программе курса «Литература» С.А. Зинина, В.А. Чалмаева, которая соответствует Федеральному государственному образовательному стандарту [22].

ИГРА С ЧИТАТЕЛЕМ В РОМАНЕ Е.И. ЗАМЯТИНА «МЫ»

(ЛИТЕРАТУРА 20-Х ГГ.)

Цели:

- *предметные*: формировать литературоведческую компетентность обучающихся, работая с терминологией; актуализировать аналитическую работу над произведением; познакомить учеников с изучаемым автором и его произведением («Мы»); формировать умение проводить параллели между тремя родами литературы; расширять читательский кругозор учеников;
- *метапредметные*: ставить учебную задачу, планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей, контролировать способ действия и его результат с заданным эталоном, оценивать, что уже усвоено и что еще подлежит усвоению; сравнивать и группировать литературный материал, структурировать знания в виде таблицы; владеть монологической и диалогической формами речи в соответствии с нормами литературной речи; аргументировать свою

точку зрения; объяснять содержание совершаемых действий; с помощью вопросов добывать недостающую информацию, слушать и слышать друг друга;

- *личностные*: воспитывать в учениках чувство прекрасного; формировать умение осознанного восприятия информации; формировать интерес к классической литературе.

Оборудование: школьная доска, проектор, компьютер, презентация Power Point; текст романа; тетради.

Домашнее задание к уроку: перечитать указанный отрывок романа (глава 6), знать сюжет произведения.

ХОД УРОКА

Добрый день, садитесь, приготовьтесь к уроку.

Сегодня мы познакомимся с новым для вас автором, но прежде, чем я назову фамилию, предлагаю вам самим попытаться угадать, что это за человек:

«На трамвайной площадке временно существовал дракон с винтовкой, несясь в неизвестное. Картуз налезал на нос и, конечно, проглотил бы голову дракона, если бы не уши: на оттопыренных ушах картуз засел. Шинель болталась до полу; рукава свисали; носки сапог загибались кверху – пустые. И дыра в тумане: рот.

Это было уже в соскочившем, несущемся мире, и здесь изрыгаемый драконом лютый туман был видим и слышим:

– ...Веду его: морда интеллигентная – просто глядеть противно. И еще разговаривает, стервь, а? Разговаривает!

– Ну, и что же – довел?

– Довел: без пересадки – в Царствие Небесное. Штыком» [11].

? Итак, как вы думаете, автор – мужчина или женщина?
(мужчина, т.к. язык повествования резкий, без украс).

? В какую эпоху писал этот человек? (послереволюционная эпоха, на это указывают слова «трамвай», «винтовка», «картуз», «шинель»).

Вы все верно подметили, писатель, с которым мы сегодня знакомимся, – это Евгений Иванович Замятин (1884-1937 гг.), писатель, который по натуре и миросозерцанию был бунтарем.

«Настоящая литература может быть только там, где ее делают ... безумцы, отшельники, еретики, мечтатели, бунтари, скептики. А если писатель должен быть благоразумным, ... должен быть сегодня полезным... тогда нет литературы бронзовой, а есть только бумажная, которую читают сегодня и в которую завтра заворачивают глиняное мыло...», – таково писательское кредо художника [21].

И произведение, с которым нам предстоит сегодня поработать, стало художественным воплощением этого принципа.

Многие из вас знакомы с такими книгами, как «451 градус по Фаренгейту» Р. Бредбери, «Голодные игры» С. Коллинза, «Бегущий в лабиринте» Д. Дэшнера, «Метро 2033» Д. Глуховского; даже если вы не читали этих произведений, то уж точно видели экранизации. Не случайно я указала вам на этот список: ни одного этого произведения могло не быть, если бы в 1920 году Е. Замятин не написал свой роман «Мы», именно этот шедевр и послужил отправной точкой развития жанра «антиутопия».

Мы еще не познакомились с этим жанром, но все же давайте попробуем определиться, что такое антиутопия?

Антиутопия – пародия на жанр утопии, либо на утопическую идею. Авторы антиутопии предлагают читателю разобраться, как расплачивается простой обыватель за всеобщее счастье. Основной конфликт А. – герой восстает против власти [28].

Антиутопия – очень уникальный, довольно молодой жанр, произведения этого жанра интересно и читать, и исследовать. Так давайте вместе с вами сегодня окунемся в атмосферу Единого Государства и

определим, как проявляется художественное своеобразие романа «Мы» и как реализуется феномен игры с читателем.

Тема нашего урока – Игра с читателем в романе Е.И. Замятина «Мы»

По ходу урока мы будем заполнять схему приемами и способами игры с читателем (Рисунок 2). Схемы у вас на партах, если возникнут вопросы по заполнению, поднимите руку, и я объясню, что нужно делать.

Работаем мы с 6 главой романа.

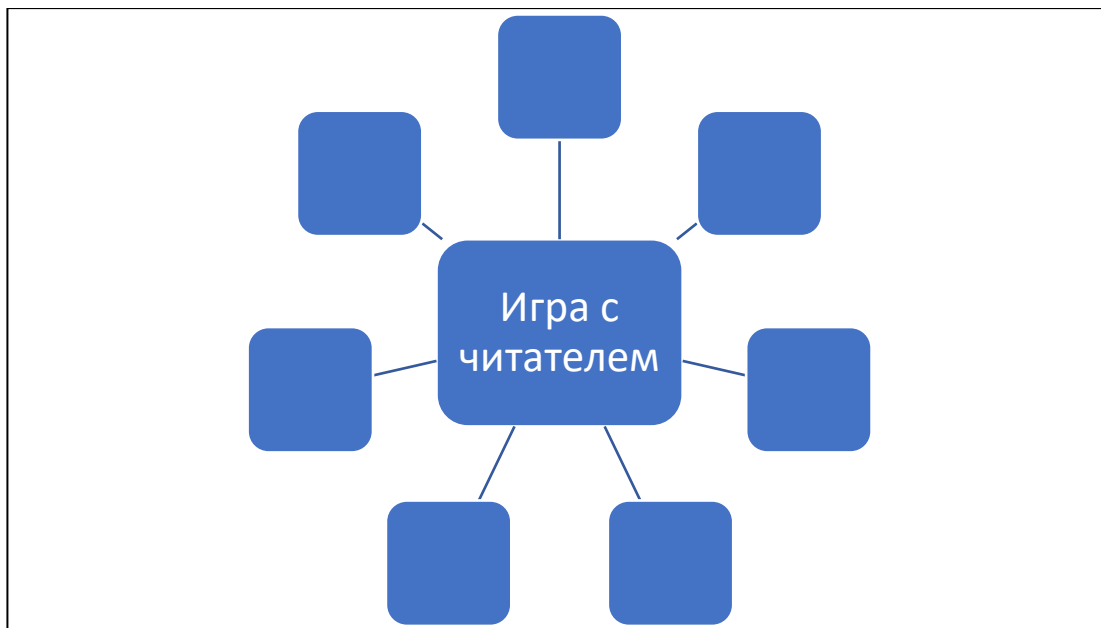


Рисунок 2 – Игра с читателем в романе «Мы»

? Для начала нам нужно определиться, что такое игра с читателем, как вы думаете? Что предполагает любая игра? (это диалог между автором и читателем; игра предполагает наличие игроков, в нашем случае – автор и читатель, наличие правил и определенных приемов).

Действительно, игра с читателем – это диалог между автором и читателем, где автор задает правила игры, а читатель их безоговорочно принимает. Тактика игры складывается из тех выводов, которые делает читатель на основе конкретного произведения.

? Вы упомянули, что игра предполагает определенные приемы для взаимодействия с читателем, о каких приемах идет речь в случае литературной игры? (говорящие имена, игра с заголовком, особая композиция, многозначность, игра со звукописью и т.д.).

Верно. Прошу заметить, что сегодня мы знакомимся с необычным автором. Возьмем, к примеру, А.С. Пушкина. Каков был его художественный метод? (романтизм и реализм). Да. А вот творчество Замятина мы не можем уложить в четкие рамки. В его произведениях есть и черты реализма, и символизма, и экспрессионизма, некоторые ученые отмечают черты импрессионизма. Единого мнения нет, сам же Замятин называл свой метод синтетическим, т.е. синтетизм [15].

Давайте попробуем дать определение понятия «синтез».

Синтез – это процесс соединения или объединения ранее разрозненных вещей или понятий в целое или набор.

? Как вы думаете, что мог синтезировать в своем творчестве автор? (жанры, роды литературы, приемы).

Действительно так. И синтез родов, жанров и стилистических приемов также является игрой с читателем. Т.е. автор намеренно синтезирует в произведении, например, прозу и драму или прозу и лирику, а может и все три рода литературы. Художник так играет с читателем, чтобы тот смог расширить условные границы произведения, а затем и смыслы, заложенные в него.

Так давайте же на примере 6 главы романа «Мы» определим: по каким правилам с нами играет писатель и какие приемы он для этого использует. Не забывайте заполнять схему по ходу урока, в конце мы с вами обсудим ваши результаты.

Открываем 6 главу. Начинаем читать 1 абзац («Повторяю: я вменил себе в обязанность писать, ничего не утаивая...») [13].

? Кто такой этот «я» и о чем он пишет? (Д-503 – талантливый ученый, математик, строитель космического корабля. Он, частица Единого Государства, абсолютно уверен в правомерности того, что в этом Государстве происходит, служит идее Благодетеля – идее тирании. Более всего он мечтает о скорейшем завершении строительства «Интеграла» и

полете к другим планетам. Пишет поэму по заказу ЕГ, чтобы прославить подвиги Благодетеля).

Итак, внутри романа существует живущее своей жизнью отдельное произведение, вспоминаем о синтезе, какого рода сочетание перед нами? (жанровое и родовое, поэма + роман, эпос + лирика).

? Какие признаки лирического произведения мы можем указать? (исповедальность, лирические мысли и переживания главного героя)

«...на площади Куба через два дня состоится праздник Правосудия. Стало быть, опять какой-то из номеров нарушил ход великой Государственной Машины, опять случилось что-то непредвиденное, непредвычислимое» – почему одного из номеров казнят? Ведь преступников обычно арестовывают и отправляют в тюрьму. (в ЕГ у каждого номера своя роль, выходить за рамки нельзя, их жизнь расписана по секундам, за каждым шагом следят) [13].

? А где еще мы можем встретить такое четкое распределение ролей? (в театре) Какая роль отведена Д-503, мы уже определили, но раз он один из «винтиков» Государственной Машины, значит и жизнь его расписана по минутам? Что мы узнаем о его распорядке дня в 6 главе? (да, его день как алгоритм, каждая минута и каждое действие отслеживается с математической точностью:

1. «И кроме того – нечто случилось со мной. Правда, это было в течение Личного Часа, т. е. в течение времени, специально отведенного для непредвиденных обстоятельств, но все же...»;

2. «Около 16 (точнее, без десяти 16) я был дома»;

3. «Ровно в 17 я был на лекции. И тут почему-то вдруг понял, что сказал старухе неправду: I была там теперь не одна. Может быть, именно это – что я невольно обманул старуху – так мучило меня и мешало слушать. Да, не одна: вот в чем дело»;

4. После 21 ½ – у меня был свободный час. Можно было бы уже сегодня пойти в Бюро Хранителей и сделать заявление. Но я после этой

глупой истории так устал. И потом – законный срок для заявлений двое суток. Успею завтра: еще целых 24 часа» [13].)

? Так значит роман вбирает в себя еще и драматические приемы? Давайте найдем доказательства (внутренние монологи Д-503: «Гм... Вероятно, моя спутница – тут частый гость. Мне хочется что-то с себя стряхнуть – мешает: вероятно, все тот же неотвязный зрительный образ: облако на гладкой синей майолике»; «I-330!.. Эта I меня раздражает, отталкивает – почти пугает. Но именно потому-то я и сказал: да»; ремарки автора: «Там – стукнула дверь шкафа, шуршал шелк, я с трудом удерживался, чтобы не пойти туда и – точно не помню: вероятно, хотелось наговорить ей очень резких вещей» [13]). Запишем наши находки в схему.

Замятин – великолепный художник, он не мог ограничиться только родовым и жанровым принципом. Давайте обратим наше внимание на пространство произведения, точнее на хронотоп. Для начала, вспомним, что включает в себя хронотоп произведения.

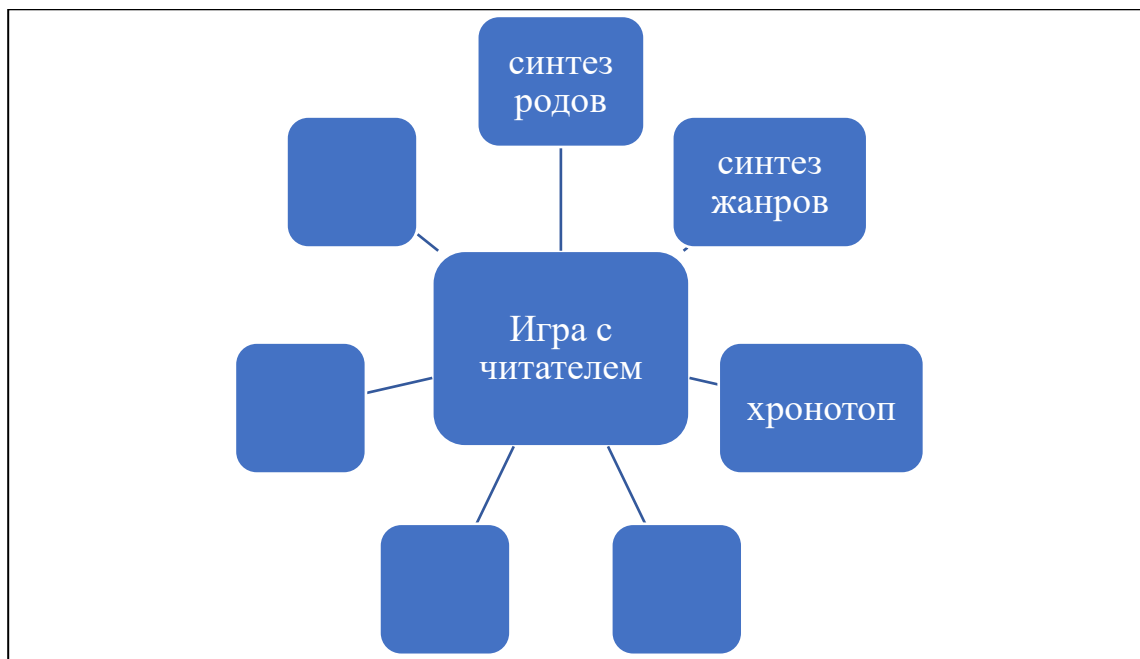
Хронотоп – взаимосвязь временных и пространственных отношений в произведении [28].

? Каким образом разделено пространство в романе? Обратимся к тексту 6 главы. (пространство разделено на 2 «мира»: за Зеленой стеной и внутри нее. Внутри ЕГ – все серое, механизированное, искусственное, сделанное из стекла «Наше теперешнее – прекрасное, прозрачное, вечное – стекло было только в виде жалких хрупких квадратиков-окон»; за Зеленой Стеной: природа, зелень, деревья – все живое. «Вот уже видны издали мутно-зеленые пятна – там, за Стеною»; «...мы у Древнего Дома. Все это странное, хрупкое, слепое сооружение одето кругом в стеклянную скорлупу: иначе оно, конечно, давно бы уже рухнуло») [13].

? Как мы уже поняли, эти два топоса противопоставлены друг другу, но что их может объединять? (время действия – 28 век, главные действующие лица: Д-503 и I-330).

Действительно, в одном временном промежутке существуют два таких разных мира, как будто в театре играют два спектакля одновременно, или сцены сменяются как кадры фильма. Опять перед нами театр/фильм – хронотоп в романе театральный, раздвоенный.

Продолжение рисунка 2 – Игра с читателем в романе «Мы»



? По вашему мнению, как синтез родов и жанров помогает автору играть с нами? (границы произведения расширяются за счет сочетания 3 родов литературы, следовательно, мы начинаем активно вчитываться в текст и искать зацепки для улавливания смысла произведения, мы начинаем вдумываться, смотреть на происходящее в книге шире)

Перейдем к основным образам в 6 главе романа.

? Какие ключевые образы мы можем выделить в этой «Записи»? Давайте найдем в тексте характеристики этих персонажей, посмотрим, с помощью каких деталей автор раскрывает для нас их внешность и характер.

На детализации и метафорах лежит большая смысловая нагрузка в романе, т.е. автор может играть с нами и с помощью ярких деталей.

Начнем с образа I-330. С помощью каких деталей автор характеризует персонажа? (таблица 2)

Таблица 2 – Характеристика персонажей

Герой	Характеристика
1	2
Д-503	«В этот момент – я видел только ее глаза» [13].
I-330	Частый гость в Древнем Доме; «глаза опущены – как шторы» [там же]; «что у ней там, за шторами?» [там же]; «укус-улыбка, белые острые зубы» [там же]; «в улыбке у ней был все время этот раздражающий икс» [там же]; «(глаза) два жутко-темные окна, и внутри такая неведомая, чужая жизнь. Я видел только огонь – пылает там какой-то свой «камин» – и какие-то фигуры, похожие...» [там же]; «смех: звонкую, крутую, гибко-упругую, как хлыст, кривую этого смеха» [там же].
старуха	«вся сморщенная – и особенно рот: одни складки, сборки, губы уже ушли внутрь, рот как-то зарос – и было совсем невероятно, чтобы она заговорила. И все же – заговорила» [там же]; «морщины засияли» [там же]; «Старухин рот снова зарос» [там же].

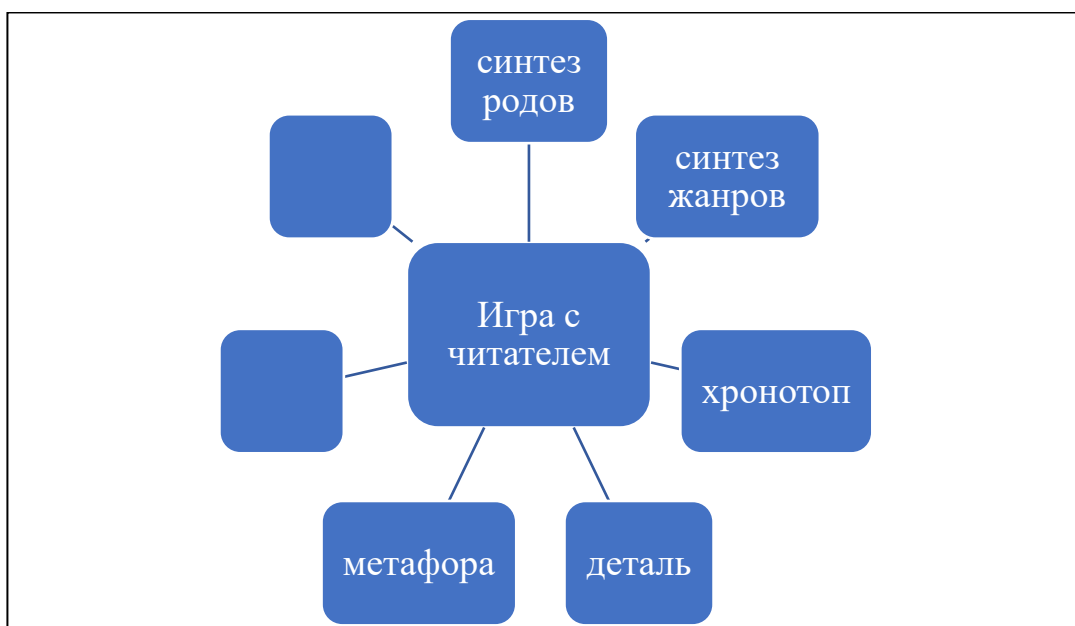
? Какой смысл заложен в указанных деталях? (глаза I-330 «зашторены», мысли ее скрыты от посторонних; «Икс» – неизвестный элемент уравнения, нечто неразгаданное, непонятное и герою, и читателю; улыбка и зубы – несуразные, не такие, как у всех, неровные, выделяющиеся) [там же].

? Как автор «рисует» старуху из Древнего Дома? (таблица 2; все детали указывают на ее древность, заросший рот, губы, которые почти не видны, стертые, уши во внутрь).

? Какую роль играют детали в характеристике персонажей? (мы запоминаем персонажей благодаря отличительным особенностям, с помощью деталей и метафор мы глубже проникаем вглубь героя, узнаем мотивы его поведения).

? Таким образом, перед нами еще один элемент игры, как он реализуется? (читатель замечает ключевые детали и метафоры образов, начинает «разгадывать» персонажа, тем самым вступая в диалог и с автором, и с самим героем, причем разгадка деталей и метафоры действует только в рамках данного текста, согласно правилам, заданным автором в начале произведения). Обратимся к нашей схеме, заполним еще одно окошко.

Продолжение рисунка 2 – Игра с читателем в романе «Мы»




Давайте отвлечемся от 6 главы на минуту. Посмотрите на слайд:



Рисунок 3 – Сюжет романа-квеста

? Как вы думаете, на что похож сюжет романа? Какие у вас возникают ассоциации? (на слайде представлена игра по сюжету романа, значит роман соотносим с квестом, компьютерной игрой). Верно, давайте докажем на примерах, что перед нами не простой роман, а некий квест. Можете опираться на слайд и текст романа:

- Читатель с первых строк погружается в события романа и знакомится с персонажем Д-503, вместе с ним он проходит испытания-квесты и пытается дойти до финала.
- Д-503 и читатель – единый организм, один игрок, внутри которого сосуществуют 2 сознания – читателя и персонажа, они постоянно общаются между собой, чтобы успешно пройти «игру»
Интерактивность – это принцип организации системы, при котором цель достигается информационным обменом элементов этой системы.
- Каждая Запись – новый эпизод, например, «Запись 6-я» – эпизод посещения локации «Древний Дом», после ее прохождения Д-503 повышает уровень, становится на ступень ближе к становлению человеком (а не бездушной машины)
- Некоторые повышения уровней воспринимаются как болезнь, потому что герой не осознает, что с ним происходит: «... что за абсурд? Ясно: я болен. Раньше я никогда не видел снов».
- Записи-эпизоды можно разделить на два вида: эпизод-справка, где Д-503 усваивает новые правила и сообщает о них читателю (), и эпизоды-действия, где Д-503 посещает разные локации и проходит испытания-квесты.
- В финале нужно пройти итоговое испытание, как встреча с Боссом, но Д-503 не может пройти это испытание, т.к. (условно) у него не хватает на это энергии (НР), поэтому в финале ему удаляют фантазию, и он становится «автоматом, машиной».

? Какой мы можем сделать вывод, исходя из того, что вы только что указали? (автор организует игру с читателем не только с помощью синтеза родов, жанров, детализации и метафоризации, но и с помощью включения интерактивных, виртуальных элементов, т.е. за счет введения в роман механизмов компьютерной игры).

Даю вам минуту, чтобы заполнить до конца ваши схемы.

Продолжение рисунка 2 – «Игра с читателем в романе «Мы»



? Итак, как вы думаете, в чем заключается художественное своеобразие романа-антиутопии «Мы» Замятина?

(Перед нами фантастический авантюрный роман, который синтезирует в себе все три рода литературы: органично в повествование вплетаются лирические, исповедальные переживания и мысли главного героя; также синтезируются жанры: роман – поэма – пьеса. Художественная реальность театрализуется с помощью четкого распределения ролей между персонажами, авторскими ремарками, внутренними монологами героев. Помимо этого, пространство романа компьютеризируется и становится виртуальным за счет интерактивности («общение» между персонажем и игроком-читателем), соотнесенности с компьютерной игрой (аватар, квесты, повышение уровня, финальное испытание)

Сегодня мы познакомились с уникальным произведением, судьба которого сложилась довольно трагично:

Близорукие рецензенты увидели в этой вещи не больше, чем политический памфлет. Это, конечно, неверно: этот роман – сигнал об опасности, угрожающей человеку, человечеству от гипертрофированной власти машин и власти государства – все равно какого, – упоминал Замятин в одном из интервью 1932 года.

Не только Замятиным руководил в XX веке страх за судьбу человечества. За первенцем антиутопий – романом «Мы» – последовали «Прекрасный новый мир» (1932 г.) О. Хаксли, «Скотный двор» (1945 г.) и «1984» (1949 г.) Д. Оруэлла, «451 градус по Фаренгейту» (1953 г.) Р. Брэдбери. Так же как роман Замятина, эти произведения звучат как трагедийно-сатирическое пророчество о будущем.

Ваше домашнее задание (одно на выбор)

1) определить приемы игры с читателем на примере любой главы романа (можно нескольких). Оформить выводы в виде схемы с указанием приема и цитатой из текста в качестве примера.

2) эссе на тему: «“Я” и “мы” в романе Замятина».

3) создать квест на основе романа (или его отдельных глав) в любом удобном для вас формате.