

RU

«Записки у изголовья» Сэй Сёнагон и «Игра в классики» Хулио Кортасара: жанровые особенности

Курмаева И. И., Хафизова И. И.

Аннотация. Цель исследования - выявить сходство и различия структуры дзуйхицу «Записки у изголовья» Сэй Сёнагон и «Игры в классики» Хулио Кортасара в свете концепции «открытого произведения» Умберто Эко. Научная новизна заключается в отсутствии исследований, в которых бы особенности структуры этих произведений были рассмотрены в заявленном ракурсе. Полученные результаты показали, что принадлежность произведений Сэй Сёнагон и Хулио Кортасара к разным типам открытости, несмотря на их сходную структуру, отражается на средствах связи отдельных частей текста и модели взаимодействия автора с читателем («хор» у Сэй Сёнагон и «игровая партия» у Х. Кортасара).

EN

“The Pillow Book” by Sei Shōnagon and “Hopscotch” by Julio Cortázar: Genre Peculiarities

Kurmaeva I. I., Khafizova I. I.

Abstract. The paper provides a comparative structural analysis of Sei Shōnagon’s zuihitsu “The Pillow Book” and Julio Cortázar’s novel “Hopscotch” through the lens of Umberto Eco’s “open text” conception. Scientific originality of the research lies in the fact that the structure of these literary works has not been previously investigated in this aspect. The conclusion is made that the works under study have a similar structure but belong to different “open text” types, which influences the choice of cohesive devices and an “author - reader” interaction model (“chorus” with Sei Shōnagon and “game” with Julio Cortázar).

Введение

Актуальность темы исследования обусловлена значительным влиянием постмодернизма на мировую литературу, который во многом обогатил ее использованием новых художественных приемов, новым пониманием роли автора и читателя, экспериментами со структурой произведения. Каждое произведение литературы постмодернизма – это эксперимент, это новый жанр, который подчас трудно определить. Все это усложняет изучение постмодернизма как явления в литературе. В этой статье мы бы хотели обратиться к одному из самых значительных произведений Хулио Кортасара «Игра в классики», где автор не только отступает от линейности повествования, но и предлагает несколько вариантов прочтения книги: первый – привычное для нас последовательное чтение, второй – чтение в указанном автором порядке. Это предполагает разрозненность отдельных глав книги, наличие «книг в книге». В связи с такой структурой возникают параллели с особым жанром японской литературы – дзуйхицу. В данной работе с помощью метода сравнительно-сопоставительного анализа сделана попытка сопоставления жанровых особенностей, прежде всего структуры, «Игры в классики» и дзуйхицу «Записки у изголовья» Сэй Сёнагон в свете их принадлежности к двум разным типам «открытого произведения». В данной работе перед нами стояли следующие задачи:

- 1) охарактеризовать дзуйхицу и «Игру в классики» как жанр;
- 2) указать на связующие элементы отдельных элементов текста;
- 3) определить роль и место читателя в произведениях.

Сэй Сёнагон и Хулио Кортасар относятся не только к разным национальным культурам, но и к разным эпохам: «Записки у изголовья» датируют X веком, «Игра в классики» была написана в 1963 году. Однако жанровые особенности двух произведений позволяют характеризовать их как «открытые произведения» – термин, введенный Умберто Эко в своей работе «Открытое произведение». У. Эко выделяет два типа открытости:

первый подразумевает только одно возможное толкование и расширение текста, второй же – бесчисленное множество [6, с. 95-96]. Первый тип открытости он относит к произведениям искусства древности, второй – к произведениям современности, в особенности постмодернизма.

Теоретической базой исследования послужили работы: «Открытое произведение: форма и неопределенность в современной поэтике» У. Эко [Там же], «Очерки японской литературы» Н. И. Конрада [3] и «Дневники и эссе в японской литературе X-XIII вв.» В. Н. Горегляда [2]. Неоднократно предпринимались попытки охарактеризовать и роман Х. Кортасара «Игра в классики» с точки зрения его принадлежности к определенному жанру: Л. Г. Хорева выделяет в романе особенности характерные жанру сказки [5], А. В. Гладошук сравнивает произведение с французским «новым романом» [1]. Практическая значимость заключается в том, что методика сравнения произведений литературы постмодернизма на основе концепции У. Эко может быть применена и реализована в академических курсах сравнительного литературоведения и типологии текстов.

Дзуйхицу и антироман как жанр

Прежде необходимо сказать несколько слов о том, что представляет собой жанр дзуйхицу, а также об «Игре в классики» как антиромане.

Если переводить буквально, слово «дзуйхицу» означает «следуя за кистью». Произведение, написанное в жанре дзуйхицу, отличается нелинейностью композиции, оно состоит из эссеистических отрывков, включающих, к примеру, бытовые сцены, пересказ услышанных историй, биографические зарисовки. Начало жанру дзуйхицу положило произведение Сэй Сёнагон «Записки у изголовья», написанное в конце X века, также известны произведения, написанные в более поздние периоды: «Записки из кельи» Камо-но Тёмэя (XIII в.), «Записки от скуки» Ёсида Кэнко (XIV в.). Особый интерес представляют дзуйхицу Камо-но Тёмэя и Ёсида Кэнко как более привычный для европейского восприятия текст: отдельные отрывки в нем связаны общей идеей непостоянства (Камо-но Тёмэй), бренности бытия (мудзё) (Ёсида Кэнко).

Произведение Хулио Кортасара «Игра в классики» (1963 г.), хотя его жанровая принадлежность до сих пор не определена, принято считать антироманом за нарушение линейности повествования, раздробленный, нецелостный внутренний мир героев, размытие сюжетной линии. Как произведение постмодернистской литературы, оно проникнуто идеями иррациональности бытия, его условности, невозможности его объективного познания.

Очевидно, что как произведения, написанные в жанре дзуйхицу, так и антироман «Игра в классики» объединяет прежде всего нелинейность повествования, его фрагментарность. Однако эта фрагментарность, тем не менее, отличная, она создается разными способами. Чтобы понять эти отличия, мы разберем структуру произведений более детально.

Структура дзуйхицу и «Игры в классики»

«Игра в классики» состоит из 155 глав, однако, если читать книгу последовательно, не следуя предложенной автором схеме, она завершается на 56 главе и включает в себя только главы непосредственно связанные с главным героем книги – Орасио Оливейрой. «Первая» книга включает в себя две части: «По ту сторону» (36 глав), рассказывающая о жизни Оливейры в Париже, и «По эту сторону» (19 глав) – жизнь Оливейры после возвращения в Буэнос-Айрес. «Вторая» книга (если читать в указанном автором в начале книги порядке) намного шире и включает также 99 необязательных глав («С других сторон»). Следует указать, что интерес для нас будет представлять именно «вторая книга». Необязательные главы содержат в себе главы-отрывки из жизни Оливейры, часть из них будто продолжает законченную на 56 главе первую книгу (главы 58, 65, 72, 77, 88, 135), однако последовательное чтение этих глав лишено смысла. Они перемежаются с главами, раскрывающими те или иные стороны жизни героев (19 глав), и теряются без привязки к предыдущим частям текста, некоторые главы включают в себя только размышления Оливейры (например, в главе 67 он размышляет о тоске, о вынужденности всего на земле) [4, с. 422-423], которые также имеют отношение к первым двум частям текста. Кроме того, автор активно смешивает жанры, использует газетные и журнальные вырезки (например, главы 119, 130, 134), отрывки из произведений других писателей и цитаты (например, главы 59, 81, 117, 118) и другое. Особое внимание следует уделить главам, которые названы «Мореллианой». Эти главы – текст о тексте, в них автор размышляет о том, какой должна быть книга, для чего она пишется (пойомон). Об их роли будет сказано дальше.

«Записки у изголовья» состоят из 306 данов (глав), которые не связаны между собой ни единой локализацией, ни героем (героями), ни единым повествователем. Отдельные даны также представляют собой тексты двух типов: отрывки, содержащие повествовательный элемент, и отрывки, в которых он отсутствует [9, р. 5]. В свою очередь, отрывки первого типа можно разделить на автобиографические заметки, рассказывающие о событиях, происходивших непосредственно с автором (так, в дане 8 рассказывается о том, как дайджин Наримаса принимал у себя императрицу и придворных дам, в числе которых была и автор [7, с. 53-57]); даны, описывающие «типичные» ситуации, в которых невозможно установить конкретное место и героев (в 7 дане рассказывается о том, как живет монахам [Там же, с. 53]). Отрывки без повествовательного элемента обычно делят на вадан (перечисления, объединенные предметной принадлежностью) и монодан (перечисления,

объединенные субъективной оценкой) [9, р. 5]. Примером вадан является следующий отрывок: «Горные пики. Горные пики Юдзурува, Амида, Аятака» [7, с. 62]. Примером монодан может выступить 28 дан, который называется «То, к чему постепенно теряешь рвение» [Там же, с. 74-77].

Т. Кристева [8, р. 24], М. Моррис [9, р. 31] находят связь между вадан и японской поэзией вака, с обычаем устраивать утаавасэ, утакаи (соревнования поэтов) при дворе, на которых поэтам задавали определенную тему. Вадан сравнивается с утамакура, он вовлекает читателей в создание текста [8, р. 28]. Монодан предположительно имеет начало в китайских «Разнообразных записках» (Tsa-Tsuan) [9, р. 42-50]. Он представляет собой еще один способ взаимодействия с читателем, настраивая его на определенный тон повествования, задавая настроение.

Таким образом, становится очевидно, что каждое произведение имеет сложную структуру, фрагменты произведения представляют собой отрывки разных типов. Однако если в «Игре в классики» это известные всем журналы, газеты, произведения других писателей (пусть даже выдуманные), в дзуйхицу это традиционные для японской культуры построения текста, которые являются своеобразным стимулом, требуя определенной реакции от прочитавшего: сказать свою партию в хоре, ответить на фразу собеседника.

Связь между частями текста произведений

Теперь мы обратимся к связям между отдельными частями текста в данных произведениях.

В книге Х. Кортасара «Игра в классики» в главах «Мореллиана» присутствует сам автор, его мысли о своем произведении, и можно было бы сказать, что именно эти главы являются основой произведения, цементирующей ее частью. С одной стороны, это так: повествование начинается с размышления об истине, и в пример приводится рассказ из книги Морелли о неаполитанце и шурупчике (глава 73) [4, с. 434]; Морелли присутствует не только собственно в главах, где говорится о Морелли (их не так много: десять собственно глав «Мореллиана» (61, 71, 82, 94, 105, 112, 115, 137, 145, 151), еще 16 глав, где разворачиваются мысли Морелли благодаря его собственным цитатам или выписанным им цитатам других авторов (60, 62, 66, 73-74, 79, 86, 95-98, 107, 109, 116, 124, 136)). Он всегда находится вместе с Орасио (хотя в сюжетном плане встреча происходит только в 154 главе), в стиле его мышления (здесь примером может служить глава 98, где герой сам проводит параллель между своими догадками и наблюдениями Морелли) [Там же, с. 388]. С другой стороны, в произведении присутствуют сцены, где герои обсуждают Морелли (главы 95, 99, а также к ним можно отнести главу 141). Таким образом, через мир Морелли мы лучше можем понять героев, но не можем объединить разрозненные куски повествования, и сама сюжетная линия следует за историей Орасио, не Морелли. Поэтому объединяющим, сцепляющим элементом текста является не Морелли и его рассуждения, а Орасио и его поиски самого себя.

Отметим и наличие сюжетной линии, присутствующей в этом произведении (в дзуйхицу сюжет отсутствует). В сюжетной линии внешние события немногочисленны и не имеют большой значимости, основное внимание уделяется внутреннему миру главного героя, но, несмотря на это, сюжетная линия ведет читателя: события, хоть и даются не в хронологическом порядке, все-таки складываются в единую картину с каждым событием на своем определенном месте.

Основу произведения составляют главы первых двух частей. Во «второй» книге они использованы все, кроме 55. Ее заменяют главы 129, 133, повторяющие содержание 55, но дополненное чтением Тревелера книги Сеферино. Между ними вплетены «необязательные» главы. Все главы сцеплены между собой тематически, одна дополняет другую. Это можно наблюдать с самых первых глав. Повествование начинается с 73 главы, и размышления об истине, начатые в ней, продолжает первая глава, рассказывающая о Маге, которая стала истиной для Оливейры. Далее идет вторая глава, раскрывающая взаимоотношения Маги и Орасио, о них рассказывает сам Орасио; в конце он переходит к размышлениям, заканчивая следующими словами: «Фигурка, роман. Смерть, фигурка. Мага щекочет меня языком. Рокамадур, этика, фигурка, Мага. Язык, щекотка, этика» [Там же, с. 23]. Следующая глава, 116, – это цитаты из Морелли о писательстве без дополнительного приукрашивания, «без кухни, без макияжа» [Там же, с. 431] и о необходимости говорить не об образе, а о фигуре. Таким образом соединены все главы в книге.

В дзуйхицу же мы можем видеть, что все даны представляют собой отрывки совершенно разного характера и содержания. Но в то же время нельзя сказать, что они совершенно не имеют между собой никакой связи. Иногда есть отдельные даны, по два, иногда по три, которые тематически между собой связаны. Так, например в дане 171 говорится о доме, где женщина живет в одиночестве, а в следующем конструируется ситуация, где дама возвращается домой к родителям, и к ней приходит возлюбленный [7, с. 231-233]. Связующим словом здесь является «дом». Это иллюстрирует художественный прием связи между отдельными частями текста в японских произведениях – «котобадзуки» (дословно «связь с помощью слов»).

Однако, в целом, в дзуйхицу связующим же звеном всего текста можно считать автобиографические заметки, наличие единой «души» у произведения – «кокородзуки». «Записки у изголовья» требуют активного собеседника, успевающего следить за быстрой сменой тем. Их задают в первую очередь вадан и монодан, отрывки повествовательного типа также в этом участвуют в связи с неярко выраженной авторской позицией, либо ее отсутствием. В «Записках у изголовья» автобиографические заметки знакомят читателя-собеседника с автором-собеседником.

Таким образом, связующим звеном в «Игре в классики» и дзуйхицу является главный герой, совпадающий с автором в дзуйхицу и не совпадающий в «Игре в классики». В произведении Х. Кортасара важную роль играет и наличие сюжетной линии.

Роль читателя в произведениях

Труднее выявить роль и место читателя в данных произведениях. Открытое произведение подразумевает значительную роль реципиента в завершении произведения. Автор либо ведет с ним беседу, либо играет с ним. Однако во взаимодействии между читателем и автором произведений, относящихся к двум разным типам «открытого произведения», есть существенная разница, которая отражается в том числе и на его структуре.

О том, как видит автор роль читателя в «Игре в классики» можно прочитать в главах, связанных с Морелли. В главе 79 приведены записи Морелли, где он выделяет читателя-самку, «потребителя», «желающего не проблем, а готовых решений, или проблем, ему далеких» [4, с. 389] и говорит, что хотел бы создать не обычную книгу для типичного читателя-самки, но текст, который бы делал его «непрерывно собеседником» [Там же, с. 445], который бы походил на «картинки гештальтпсихологов, где некоторые линии побуждали бы человека, на них смотрящего, провести в воображении те, которые недостает для завершения фигуры» [Там же, с. 421], создать условия для «вовлеченного читателя» [10, р. 240].

Однако «Игра в классики» – это игра. В этой игре участвует прежде всего Орасио: «...в этой головокружительной погоне за призрачным счастьем, похожей на детскую игру в классики, в этой скачке, с запеленутыми в мешок ногами, я видел себя, я значился среди участников», – но вместе с ним ее переживает и читатель. При этом эту игру он играет не один, вместе с ним играет и сам автор [11, р. 84]. Именно он ведет читателя: он выбирает «клетку», он же объясняет, как не промахнуться. Орасио и Клуб, разбирающие Морелли и пытающиеся разобраться в себе, учат читателя разбираться в истории Орасио и задавать вопросы самому себе. Таким образом, читатель здесь является скорее не собеседником, а таким же героем, как и Орасио, за чьими попытками разобраться в себе наблюдает автор. Здесь интересной параллелью являются коаны, которыми, как говорится в книге, увлекался Морелли (глава 95). В дзэн-буддизме коаны задают мастера своим ученикам, чтобы подтолкнуть их к пониманию сути, здесь же автор хочет подтолкнуть читателя к более глубокому пониманию себя.

Авторы дзуйхицу подразумевали знакомство читателей с темой, их близость к тематике произведения. Читатели и автор представляют собой хор, где каждый знает свою партию: авторы в своем произведении используют слова и приемы, идеи, имеющие значимость прежде всего для высших слоев, служащие определенным символом и должны вызвать определенный ответ.

Таким образом, «Игра в классики» ярко показывает особенности открытого произведения второго типа, где читатель выстраивает собственные ассоциации. Однако для того чтобы связать отдельные части между собой, автор вынужден постоянно вести и направлять читателя, каждая глава – это новый скачок, в произведении отсутствует плавность. В дзуйхицу же важную роль играет культурный код, в произведении, несмотря на его фрагментарность, все же присутствует плавность.

Заключение

В результате исследования мы пришли к следующим выводам. Жанр дзуйхицу и антиромана характеризуют одинаковые принципы в построении произведения: нелинейность композиции, мозаичность, наличие отрывков разного типа. Однако произведения Х. Кортасара и Сэй Сёнагон относятся к разным культурам и периодам, разным типам открытости. В связи с этим возникает разница в способах связи отдельных частей текста и взаимодействии автора и читателя. Для дзуйхицу характерно наличие традиционных приемов связи отрывков: котобадзуки, кокородзуки. В качестве связующего элемента также выступает автор, сюжет отсутствует. Это говорит о необходимости обладания культурным кодом высшего сословия японского общества для полного понимания произведения: то, что отсутствует непосредственно в тексте, читатель должен восполнить пониманием культуры. В «Игре в классики» связующую роль выполняет автор и сюжет. В проанализированных нами произведениях представлены две различные модели взаимодействия автора с читателями («хор» – в случае дзуйхицу, «игорная партия» – в случае Х. Кортасара), при этом целеустановка обоих текстов созвучна: вовлечь читателя и заставить его быть не только зрителем, но и активным участником происходящего.

В дальнейшем перспективу представляет выявление общих закономерностей способов связи между частями произведений и роли читателя в текстах, относящихся к разным типам «открытого произведения». Также вызывает интерес обращение к хронотопу произведений магического реализма и дзуйхицу с целью выявления выбора авторами такого построения произведения: именно пространство и время в текстах являются решающими при определении структуры текста. Здесь играет роль интерес авторов магического реализма к культуре Японии: в частности, известно знакомство Х. Борхеса с литературой древней Японии.

Источники | References

1. Гладошук А. В. Проза Хулио Кортасара и французский «новый роман» // Литература двух Америк. 2019. № 6. С. 134-186.
2. Горегляд В. Н. Дневники и эссе в японской литературе X-XIII вв. М.: Наука, 1975. 380 с.
3. Конрад Н. И. Очерки японской литературы. М.: Художественная литература, 1973. 466 с.

4. Кортасар Х. Игра в классики. М.: АСТ, 2015. 480 с.
5. Хорева Л. Г. Нарративные стратегии сказки как отражение национального менталитета в романе Хулио Кортасара «Игра в классики» // Филологический класс. 2018. № 4 (54). С. 148-152.
6. Эко У. Открытое произведение: форма и неопределенность в современной поэтике. СПб.: Академический проект, 2004. 512 с.
7. Японские дзуйхицу / пер. В. Марковой. СПб.: Северо-Запад, 1998. 630 с.
8. Kristeva T. The Pillow Hook ("The Pillow Book" as an "Open Work") // Japan Review. 1994. Iss. 5. P. 15-54.
9. Morris M. Sei Shonagon's Poetic Catalogues // Harvard Journal of Asiatic Studies. 1980. Vol. 40. Iss. 1. P. 5-54.
10. Percival A. Reader and Rayela // Revista Canadiense de Estudios Hispánicos. 1982. Vol. 6. Iss. 2. P. 240-255.
11. Valdes M. Documents and fiction in Julio Cortazar's Rayuela // Reflection. 1978. Vol. 2. Iss. 4. P. 83-86.

Информация об авторах | Author information

RU

Курмаева Ирина Ильдаровна¹, к. филол. н., доц.
Хафизова Ильсеяр Ильгамовна²
^{1,2} Казанский (Приволжский) федеральный университет

EN

Kurmaeva Irina Ildarovna¹, PhD
Khafizova Ilseyar Ilgamovna²
^{1,2} Kazan (Volga region) Federal University

¹ irinakurmaevakfu@gmail.com, ² lilijakhafizva@yandex.ru

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 24.02.2021; опубликовано (published): 31.05.2021.

Ключевые слова (keywords): открытое произведение; дзуйхицу; антироман; Х. Кортасар; Сэй Сёнагон; open text; zuihitsu; anti-novel; J. Cortázar; Sei Shōnagon.