

УДК 821.111 (73)

ИГРОВЫЕ КОДЫ В ПЬЕСЕ ТОМА СТОППАРДА «НАСТОЯЩЕЕ»

Бондаренко Л.В.

*Таврический национальный университет им. В.И. Вернадского, Симферополь, Украина
E-mail: svetoniya@mail.ru*

В контексте игровой природы современной литературы пьеса Тома Стоппарда «Настоящее» может быть прочитана и понята лишь в процессе расшифровки игровых кодов текста на различных уровнях.

Ключевые слова: игра, интертекстуальная игра, игровые коды, игровое пространство, правила игры

Постановка проблемы. Сегодня мировую культуру вообще и современную литературу в частности принято рассматривать в контексте игры как способа самовыражения и существования человека в социуме. В классической работе Хейзинги *Homo Ludens* дается следующее определение понятия «игра»: «Игра есть добровольное действие либо занятие, совершаемое внутри установленных границ, места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам, сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием «иноного бытия», нежели «обыденная жизнь [1;49]».

Жан Поль Сартр трактует игру как форму существования человеческой свободы. А, по мнению Ортега-и-Гассет, игра – это высшая страсть, доступная в полной мере лишь элите, самоценная деятельность, смысл которой состоит в ней самой [2;49]. Гадамер полагает, что игра вовлекает индивида в свою орбиту как «превосходящая его действительность [3;28]».

Таким образом, игра рассматривается как адогматичный тип миропонимания, совокупность определенных форм человеческой деятельности, в основе которых лежит подражание. Именно эта форма игры легла в основу религиозного ритуала, а позднее и различных видов искусства. Только человеку свойственна языковая игра или лингвистическая, а также игра лексико-семантическая или игра смыслов, построенная на уже имеющемся у человека (*homo Ludens*) опыте.

Проникнув во все сферы человеческой деятельности, игра становится основой священного действия и религиозных церемоний. Однако театр со сценической игрой актеров еще со времен Древней Греции считают не игрой, но действием, в отличие от ритуала, который рассматриваю как игру (подражание). Правда, современный герой больше способен на игру интеллектуальную, игру слов и смыслов, чем на физическое состязание. Протагонист-интеллектуал 21 века реализует себя в диалоге и споре скорее, чем на турнире или войне, где нужны решительные физические действия. Являясь художественным отражением реальности, изменился и современный театр, в основе которого теперь есть слово, которое в то же время является действием: говорить – значит делать. Особенно ярко эти принципы наблюдаются в интеллектуальных пьесах современного английского драматурга Тома Стоппарда, кото-

рого считают мастером современной английской интеллектуальной комедии и одним из лучших писателей эпохи. Творческая карьера Т. Стоппарда привлекает внимание филологов, драматургов и литературных критиков на протяжении последних десятилетий в Европе, Америке и в Украине. Многие пьесы английского драматурга переведены на русский язык и ставятся в отечественных театрах. Игровой аспект в пьесах Стоппарда рассматривался в работах М. Эпштайна, К. Степановой, Л. Мармазовой, Л.Бондаренко и других авторов, что является одним из факторов, определяющих **актуальность** данного исследования. Другим важным моментом является тот факт, что мировую культуру, включающую человеческие отношения рассматривают как игру. Актуальна проблема духовного начала в человеке, подразумевающая присутствие искренних чувств: счастья, любви, страсти, уважения, ревности, зависти, страдания, и других. Актуальным представляется вопрос о том, существует ли различие между игрой и реальностью, отражением и истинным. Именно так переведено Т. Тульчинской и О. Варшавер на русский язык название пьесы Т. Стоппарда "The Real Thing" – «Отражения, или Истинное».

Научная новизна статьи обусловлена тем, что в отличие от опубликованных до настоящего времени научных работ по творчеству Т. Стоппарда в данном исследовании впервые рассматриваются игровые коды как основной художественный прием, на котором построена структурная композиция пьесы «Настоящее», с одной стороны, и главная тема произведения – с другой.

В основе интеллектуальной пьесы Т. Стоппарда лежит излюбленный прием автора «пьеса в пьесе», который он использует во многих своих работах: «Настоящий Инспектор Хаунд», «Розенкранц и Гильденстерн мертвы», «Прыгуны». Посредством двойной игры со зрителем, Стоппард показывает нам самих себя, в роли зрителей и участников действия одновременно, создавая таким образом симультантный эффект игры и реальности. Прием «пьеса-в-пьесе» производит эффект зеркала. Мы читаем (смотрим) пьесу, действующие лица которой – актеры, играющие роли в другой пьесе. Так, сцена первая начинается с диалога Шарлотты и Макса которые по всей видимости – муж и жена. Шарлотта якобы вернулась из Швейцарии, куда она не ездила, и в чем ее пытается уличить Макс, который рылся в вещах «жены» и нашел ее паспорт. Далее начинается ироничная интеллектуальная игра Макса, посредством которой он – «муж» выражает свое недовольство и возмущение изменой жены. Но не более. Во всяком случае, острые переживания и чувства, если таковые имеются, скрыты за игровыми кодами диалога:

Max: ... "How's Ba'l?" Charlotte: "Who?" ... Max: "I mean Ba'l". ... "How's old Basel then? Keeping fit?" ... Charlotte: ... "I Didn't go to Basil." Max: "No? Where did you go then?" Charlotte: "Geneva". ... Max: "How's old Geneva, then? *Franc* doing well?" Charlotte "Who?" ... Max: "A *Swiss franc*. Is it doing well?[4;11]"

Макс играет словами и смыслами имени собственного «Basel», которое является названием города в Швейцарии и мужским именем, а Шарлота, не будучи уверена насколько много известно мужу, не знает, как поступить, переводя разговор на Макса, она предлагает ему выпить еще один коктейль. Макс продолжает использовать игровые коды для выражения своих чувств и мыслей: Max: ... "They wouldn't call it Lake Geneva if it was at Ba'l or Basel. They'd call it Lake Ba'l or Basel. You know

the Swiss. Utterly reliable. And they've done it without going digital...[4;12] ”. За словесной игрой Макса скрывается тоска по настоящему человеческому теплу и искренности отношений, ностальгия по традиции. «Going digital» означает переход от механических часов, точностью которых всегда славилась Швейцария, к электронным, главным производителем и поставщиком которых стала Япония. Швейцария – икона, символ порядка, надежности, стабильности, спокойствия, в то время как Япония – новый брэнд прогресса, нового, лишённого души. Весь мир человеческих чувств теперь можно разложить на «01» и представить в цифровом виде. Макс заключает: “Digitals have got no class, you see. They are science and technology[4;14] ”.

Доверчивый зритель полагает, что наблюдает сцену супружеской измены, которая, судя по названию пьесы, лежит в основе конфликта, а «настоящее» или «истинное» и есть та самая правда, которой добивается Макс от Шарлотты. Однако это было бы слишком просто и скучно и совсем не в «стоппардовском» стиле, для которого характерно замысловатое переплетение игровых кодов на различных уровнях. Окапывается мы не просто смотрим пьесу, но «пьесу-в-пьесе», а Макс и Шарлотта – актеры и играют в пьесе Генри, настоящего мужа Шарлотты. В момент, когда открывается дверь и входит Шарлотта, рушится построенный Максом картонный домик, что символизирует крушение последней зыбкой надежды Макса на то, что Шарлотта все-таки верна ему. Одновременно картонный домик является интертекстуальным кодом, связывающим «Настоящее» Т. Стоппарда с «Кукольным домиком» Г. Ибсена, задавая начало интертекстуальной игры, построенной на явных и скрытых игровых кодах, раздвигая тем самым рамки игрового пространства и усложняя правила игры. Одним из игровых кодов является музыка. Звучание музыки служит также соединительным элементом между сценами первого и второго актов.

Некоторые критики и литературоведы считают «Настоящее» во многом биографичным произведением Тома Стоппарда, причем Генри называют героем протагонистом, выражающим мнение самого автора. Вряд ли стоит так категорично утверждать по поводу биографичности пьесы и звучания в голоса автора в словах писателя-драматурга Генри, который, разумеется, наряду с другими персонажами пьесы является выразителем мыслей автора. В данном исследовании творчества Т. Стоппарда мы отходим от постмодернистского подхода к интерпретации неклассического текста, подразумевающего «смерть автора», опираясь на традиционный взгляд «присутствия» и звучания голоса автора среди *многоголосья текста*.

Главный герой пьесы – писатель-драматург Генри имеет жену Шарлотту, друга Макса, любовницу Анье (жена Макса) и дочь Дебби. Генри – новый герой-интеллектуал, признанный писатель, которого приглашают на телевидение, а пьесы его ставят в театре. Однако реальная жизнь для Генри становится сложнее, чем театральная. Макс точно подмечает относительно Генри: “There’s something wrong with you. You’ve got something missing. You may have all the words, but having all the words is not what life’s about [4; 34]”. Макс сравнивает Генри с его противоположностью – начинающим и не особенно талантливым писателем Броди, который не имеет такого изящного стиля, как у Генри, зато может писать реальную жизнь»: “That’s what life is about – messy bits of good and bad luck, and people caring not necessarily having all the answers [4; 34]”.

Главными составляющими игровых кодов в текстах Т. Стоппарда являются эмоционально-эстетическое переживание, выражающееся в музыке и танце («Аркадия», «Настоящее») или даже эпатажных номерах («Прыгуны», «Травести») и логика, рамках которой четко определяются правила игры, и строго требуется их соблюдение. Без правил нет игры. [3;11] Нарушение правил ведет к исключению из данной игры. Нарушение правил может выражаться, например, в бунтарстве или шулерстве. Первое подразумевает открытое игнорирование каких-либо правил, в то время, как шулерство – это скрытое несоблюдение правил игры. Так, тайная измена при внешней благопристойности в пьесе «Настоящее» - не является игрой, поскольку несет моральный смысл, что противно самой природе игры, которая, по Хейзинге - вне морали. Зато способы сокрытия отношений Генри и Анье, Анье и Броди есть игровые коды, составляющие стиль игры в рамках определенных правил, с одной стороны, и риск – с другой.

Выводы и перспектива. Система правил создает специфическое игровое пространство, моделирующее реальность. В процессе игры возникают «иные миры», лишаящие ореола сакрального. Внутри игрового пространства действуют особые правила. В несовершенном мире и сумбурной жизни игра создает временное, ограниченное совершенство. Игра есть творческий процесс, позволяющий индивиду обрести себя в окружающей его парадоксальной реальности, как это делают герои «Настоящего». Игра со зрителем, о которой последний даже не подозревает, подразумевает иронию ситуации, временные и вовсе неразрешимые загадки, экивоки, эффект обманутого ожидания. Эти и другие литературные приемы, используемые автором, способствуют созданию напряжения, что является неотъемлемым элементом игры.

Измена у Стоппарда представлена как игра, точнее как один из видов игры. В ней нет трагизма и глубоких чувств, собственно как нет выигравших и проигравших – лишь игра ради игры – в этом главный смысл пьес Стоппарда. Игра есть главная тема его интеллектуальных комедий. Она заменяет тему любви и измены, а классический любовный треугольник превращается в игровое поле; обманутые и обманывающие – в участников. С игрой типа «измена» встречаемся во многих пьесах Стоппарда, но наиболее ярко эта тема представлена в пьесах «Настоящее», «Прыгуны», где измена имплицирована и не проявляется явно. В «Аркадии» игра - измена одна из основных сюжетных линий.

В отличие от классической драмы, где читателю (зрителю) предлагается проблема и вариант ее решения, в интеллектуальной комедии Стоппара читателю самому предстоит стать участником творческого процесса, стать игроком, приняв правила, предложенные текстом. Игра у Стоппарда выступает как способ находить порядок среди хаоса. В интеллектуальной комедии Стоппарда не находим ни одного однозначного ответа на то, что же такое «настоящее». У всех персонажей разные взгляды на мир, да и они сами являются воплощением разнообразия, порой полярности этих взглядов. Например, что касается любви, для подростка Дебби, любовь не имеет ничего общего с верностью: «экссклюзивные права – не любовь», заявляет она, «это колонизация». Ответ Генри звучит наставительно: «Господи всемогущий. Еще один шедевр подделка. Как если бы Микеланджело работал на полистироле». [4,63].

Стоппард использует немецкое слово «ersatz», что означает ошибка, подделка, нечто не настоящее в противоположность «настоящему». В характерном для автора дуалистическом стиле, Стоппард пытается определить «настоящее» и в других своих пьесах: «настоящая» музыка - против фальшивки; «настоящий» секс - против «карнального объятия» («Аркадия»); «настоящее» «я» против разнообразных масок («Изобретение любви» «Травести»); «настоящие» мотивации, которые стоят за обещаниями политиков («Ночь и День»). И, что важнее всего для художника, «настоящее письмо» - против мусора («Травести», «Изобретение любви», «Настоящее», «Аркадия») - т.е. «настоящая игра» против шулерства. В каком-то смысле все самые значительные пьесы Стоппарда – это попытка определить, что же такое «настоящее», будь то философия, искусство, политическая свобода или пресса. Меняется территория поиска, а объект остается постоянным. Другими словами, поиск «настоящего» – это поиск правды в различных контекстах. А техникой этого поиска, методом, если хотите, у Стоппарда выступает игра, которая сама по себе и есть истина.

Игра в отношении современного текста распространяется и на понятие истины, которая, по Мишелю Фуко, понимается как «совокупность правил», которыми руководствуется субъект, организующий свои когнитивные практики в соответствии с нормативными требованиями, характерными для того или иного типа дискурса [5;120]. По оценке Фуко, именно игра в культурном контексте выступает главным предметом проблематизации для интеллектуалов, каковыми являются большинство протагонистов в пьесах Стоппарда – Генри в «Настоящем», Септимус и Брендон Найтингейл в «Аркадии», Флора Крю в «Индийской туши», Хаусман в «Изобретении любви», Милне в пьесе «Ночь и день».

Выводы и перспектива. Игра не способна выразить «настоящие» чувства, она способна лишь театрализовать их, создавая симулякры. Ни один из видов игры, по Гадамеру, не способен отразить реальность, поскольку в основе игры все же лежит язык, который сам по себе лжив. И, даже театр, основанный на действе, ритуале подчиняется сегодня законам языка, что особенно ярко проявляется в комедии идей Стоппарда. Литературные и театральные критики, среди которых Кеннен Тиннан, Джон Флеминг, Мэл Гассоу, Пол Делани, Ира Надель, Джим Хантер единодушно признают его виртуозное владение языком и чувство стиля. Сам автор считает, что главное для художника – «писать хорошо», не зависимо от темы и формы изложения, выбранной автором. Другими словами, у Стоппарда реальность превращается в игровое поле, персонажи в игроков, среди которых и сам автор.

В перспективе предполагается провести более глубокое комплексное исследование игры структуры в пьесах Т. Стоппарда.

Список литературы

1. Хезинга И. Homo Ludens / И. Хейзинга. – М.: Прогресс-Традиция, 1997. – 416 с.
2. Ортега-и-Гассет Х. Эстетика: Философия культуры / Х. Ортега-и-Гассет. – М.: Прогресс-Традиция, 1991. – 258 с.
3. Гадамер Х. Истина и метод / Х. Гадамер. М.: Высш. шк., 1988. – 357 с.
4. Stoppard T. The Real Thing / Tom Stoppard. – NY.: F&F, 1984. – 81 p.
5. Фуко М. Забота об истине//Воля к истине / Мишель Фуко.- М.: Бизнес-информ, 1996. – 448 с.
6. Hunter Jim. Tom Stoppard / Jim Hunter. – L.: F&F Ltd, 2000. – 240 p.

Бондаренко Л.В. Ігрові коди у пєсі Тома Стопарда “Дійсне” / Л.В. Бондаренко // Вчені записки Таврійського національного університету ім. В. І. Вернадського. Серія «Філологія. Соціальні комунікації». – 2011. – Т. 24 (63), № 3. – С. 99-104.

У контексті ігрової природи сучасної літератури пєса Тома Стопарда “Дійсне” може бути прочитана та зрозуміло тільки у процесі декодування ігрових кодів тексту на різних рівнях.

Ключові слова: гра, інтертекстуальна гра, гральні коди, гральний простір, правила гри.

Bondarenko L.V. Play codes in Tom Stoppard’s play “The Real Thing” / L.V. Bondarenko // Scientific Notes of Taurida V. I. Vernadsky National University. – Series: Philology. Social communications. – 2011. – Vol. 24 (63), No 3. – P. 99-104.

In the context of the playing nature of modern literature Tom Stoppard’s intellectual play “The Real Thing” can be perceived and interpreted exclusively in the process of decoding the playing codes on different levels of the text.

Key words: play, intertextual play, playing codes, playing space/field, play rules.

Поступила в редакцію 01.09.2011 г.