

А. Е. Качоровская

НОВЫЙ ГЕРОЙ И НОВЫЙ ЧИТАТЕЛЬ В РОМАНЕ МАРИАННЫ ГРУБЕР «В ЗАМОК»

Статья посвящена последнему роману австрийской писательницы Марианны Грубер (р. 1944) «В Замок» (2004) (Ins Schloss), написанному в постмодернистском стиле и варьирующему тему кафковского «Замка». В рамках данной статьи делается акцент на концепциях «нового героя» и «нового читателя», связанных с ключевыми образами романа.

Ключевые слова: новый герой, новый читатель, игра с читателем, читатель-модель, образ-клише, роман-спутник, наивность, возможный мир, волшебная сказка, параболоа.

**NEW HERO AND NEW READER
IN THE NOVEL "INTO THE CASTLE" BY MARIANNE GRUBER**

The recent novel of an Austrian writer Marianne Gruber (1944) «Into the Castle» written in the post-modernistic style, a variation of the topic of the famous novel of Franz Kafka «The Castle», is analyzed. The paper focuses on the concepts of «a new hero» and «new readers» related to the novel key images.

Keywords: new hero, new reader, game with the reader, reader-model, image-cliché, image-matrix, naivety, possible world, magic fairy story, parabola.

Последний роман австрийской писательницы Марианны Грубер (р. 1944) «В Замок» (Ins Schloss) (2004) включает в себя некоторые из основных мотивов ее творчества, являясь своеобразным «интертекстуальным фреймом» [12, с. 43], восприятие которого «зависит от опыта читателя по чтению других текстов» [12, с. 43]. *Роман-спутник*, вращающийся на орбите кафкианского «Замка» (1926), остается в то же время аутентичным произведением в стиле постмодернизма. Изначально воспринимаемая читателем в качестве подобия кафкианской параболы, текст, по словам самой писательницы, представляет собой «притчу о современном человеке в современной ситуации» [5, с. 330]. Данное мнение Марианны Грубер о собственном произведении дополняет точка зрения автора-рассказчика (не совпадающего с личностью писательницы). Автор-рассказчик по отношению к собственному тексту предстает нейтральной и безликой фигурой, комментирующей происходящее, в то время как созданный текст карнавализуется, соответствуя «представлениям классического театра: рассказчик присутствует там лишь для того, чтобы поднять занавес; пьеса играется, по сути от имени вечности и как-бы без него» [2, с. 164].

Пользуясь терминологией Умберто Эко, можно сказать, что автор-рассказчик ведет некую интеллектуальную «игру с читателем» [12, с. 368], даже своеобразную охоту на читателя, причем в данном контексте под самим термином «читатель» подразуме-

вается идеальный воображаемый «*читатель-модель*» (Lettore Modello) [12, с. 17], соответствующий требованиям современного текста. Ему необходима, например, «*наивность*» [12, с. 350] и в то же время определенный интеллектуальный уровень, позволяющий попадаться во все сложные «текстовые ловушки» [12, с. 350] и, создавать собственный «*возможный мир*» [12, с. 371], находить выход из лабиринтов авторского текста. Так, например, учитель — один из протагонистов, действующих в романе, — внушает персонажу «К.-второму» (и читателю-интерпретатору) версию о сущности Замка, играя на многозначности притчи о нем:

«— Лабиринт? Вас бы это устроило. Ведь если замок — это лабиринт, то тем самым всему дано оправдание... Лабиринт невозможно понять» [4, с. 38].

С точки зрения читателя, внешней по отношению к тексту, роман представляет собой современный продукт бесконечных интертекстуальных напластований. Писательница следует сюжету романа Кафки, населяя романное пространство образами-двойниками, восходящими к богатейшей литературной традиции двойничества (от Э. Т. А. Гофмана до Ф. М. Достоевского). Подобие персонажам Кафки начинается с имен: главный герой романа, именуемый «К.», в определенный момент действия отличает свое романное «Я» от собственного прототипа, называя себя «К.-второй», а своего двойника — «К.-первый» [4, с. 100]. Самоидентификация главного героя романа

может напомнить читателю, интерпретирующему текст, в частности, и каббалистическую доктрину метемпсихоза — учение о перевоплощении. Например, по теории Мэнли П. Холла о перевоплощениях, «личность номер два содержит в самой своей ткани опыт личности номер один, но поскольку этот опыт полностью обезличился и усвоился сущностью, то в персоне номер два он проявляется уже как характер, темперамент и до какой-то степени даже как телесная структура» [11, с. 49]. В данной связи интересно, что некоторые положения доктрины метемпсихоза, нередко низведенные до уровня клише, используются в том числе в модернистской [6, с. 114] и постмодернистской литературе, где становятся элементами жанра pulp fiction — «механизма трансформации произведения элитарного искусства в массовое» [6, с. 73]. Подобный трансформирующий прием до некоторой степени касается исследуемого романа «В Замок», предназначенного как для интеллектуальной, так и для массовой читательской аудитории. В свою очередь, амбивалентная природа главного героя романа, обязанного своим существованием определенному интертекстуальному прототипу, также определяет универсальность образа для читательского восприятия.

Прием карнавализации читательского восприятия имеет много общего с организацией *возможного мира* по принципу *волшебной сказки*, как их понимает Умберто Эко. Так, понятие *возможного мира*, употребленное Эко в исследовании по семиотике текста «Роль читателя» (1979), предполагает такую читательскую точку зрения на текст, с которой «мир персонажей выглядит как мир самого читателя» [12, с. 354]. * Речь здесь идет не о классической волшебной сказке как литературном жанре, но о некоторых неизменных канонах сказочного жанра, используемых, в частности, в постмодернистской литературной игре автора с читателем — потенциальным потребителем массовых сюжетов.

Подобная игра понимается как «мидкульт» или «китч» [12, с. 277] и в качестве одной из возможных составляющих постмодернистского стиля характеризует сюжеты массового романа, «основанные на бинарных оппозициях волшебной сказки» [12, с. 277].

По мысли Эко, форма произведения во многом определяется законами сотворения читателем-демиургом возможного мира, существующего в пределах интерпретирующего читательского восприятия и оттого являющегося истинной тайной. Понятие возможного мира у Эко означает также и «возможный ход событий — мир воображаемый, желаемый, чаемый, искомый и т. д.» [12, с. 375], близкий в том числе и миру сказки.

Можно предположить, что структура романа Марианны Грубер также не лишена некоторых черт волшебной сказки, что в рамках данной статьи рассматривается как «признак постмодернизма» [3, с. 47]. Некоторые классические каноны волшебной сказки, используемые автором текста в качестве литературного приема, помогают читателю романа при создании собственного возможного мира, убеждая его в том, что «свои желания и ожидания можно принимать за (или даже превращать в) действительность» [12, с. 365]. Так, например, объект поисков героя — Замок — в соответствии с некоторыми классическими канонами волшебной сказки (например, с «тезисом о полном единообразии строения волшебных сказок» [8, с. 80]) пребывает как-бы в ином измерении или, в сказочной терминологии, в ином царстве. Герой в своем стремлении к Замку в данном случае — часть устойчивой сказочной системы, где «невозможное возможно» [12, с. 364].

Наивность, упомянутая Эко в качестве одной из характерных черт, присущих образу нового идеального читателя-модели, отличает и главного героя романа М. Грубер, К.-второго. И если, по теории М. Бахтина, некоторые классические герои

«весьма наивно сами высказывают ту завершающую их морально-этическую идею, которую они воплощают с точки зрения автора» [1, с. 47], то К.-второй не просто объясняет читателю свою роль, утверждая тождество роли и жизни, но и постулирует ее серьезность:

«Я, как актер, играю свою жизнь, хотя не хочу быть актером, не знаю своей роли и не вижу, что нарисовано на заднике сцены, где происходит спектакль...» [4, с. 56].

Новый герой — не только эквивалент постмодернистского «*homo ludens*» — человека играющего, по Й. Хейзинга [10, с. 17]. Скорее, его можно было бы определить как ***homo ludens amoto ludo*** — человека, играющего всерьез**, образ, продолжающий мотив грустного арлекина, характерный для прозы Марианны Грубер. В рамках постмодернистского дискурса, предполагающего в качестве авторской «игры с читателем» «**хэппенинг**» [7, с. 6] — эпатаж читательского восприятия, — само существование подобного нового героя говорит о возможности выхода из бесконечных «тупиков постмодернизма» [9].

В отличие от героя Кафки, К.-второй, напоминающий многих американизированных героев современного «мира возможностей», кажется запрограммированным на достижение конкретной цели — проникновение в Замок. В ходе действия романа новый К., а вместе с ним и **новый наивный читатель**, вошедший в роман как двойник литературного персонажа, обнаруживают что «новый Замок» также эволюционирует, подобно живой структуре. Уверовав в то, что Замок — живое существо, К.-второй борется с ветряными мельницами собственных представлений о нем:

«Замок живой, подумал К., еще раз оглянувшись и устремив взгляд во тьму, скрывающую теперь Замок. Живой — и в этом его уязвимость» [4, с. 83].

Борьба между новым героем и новым читателем сопровождает развитие сюжета, и недоверие читателя нередко перевешивает

веру героя, однако герой все же одерживает победу над читательскими сомнениями. В середине романа «новый К.» исполняет роль Иисуса Христа, неожиданно объявляя себя первым и последним... завоевателем:

«Я хочу покончить с моим старым миром, — подумал К., внезапно охваченный отчаянием. — Я должен покончить с моим старым миром, чтобы смог явиться новый» [4, с. 180].

Кажется, что новый герой и новый читатель двигаются по ленте Мебиуса — лицевой и изнаночной поверхности текста, превращаясь в двуликий образ и объединяясь в одной и той же точке текстового пространства: внутри Замка. В конце романа герой все же попадает в Замок. В пустом Замкетеатре К.-второй, подобно карточному джокеру переигравший других актеров, в одиночестве предполагает построить новый мир:

«И все показалось К. превозданно новым и покорным ему, словно земля и молчание ждали, чтобы он овладел ими и всему дал новые имена...» [4, с. 325].

«Скачок от Ветхого Завета к Новому состоит в перемещении акцента со справедливости на милосердие, от закона — к любви» [5, с. 345], — утверждает писательница в собственном эссе-комментарии к роману. Так, игра ветхого и нового в романе приводит к ряду трансформаций: текст из театра абсурда превращается в законченную картину, новый герой претерпевает эволюцию, последовательно проходя различные стадии становления: от повторного рождения до проникновения в замок, а новый карнавализованный читатель увлекается текстом и включается в игру.

Последняя сцена романа своей живописностью напоминает уже не театрализованное действие, а, скорее, полотна старых мастеров, что также характерно для многих произведений Марианны Грубер: новый герой смотрит из окна Замка на заснеженную равнину и покидающих деревню лю-

дей. Новый наивный читатель романа — уже не участник сценического действия: он снова находится вне текста, превращаясь в созерцателя картины, оставляющей впечатление законченности и вместе с тем тайны, молчания. Такова тенденция, к которой тяготеют все постмодернистские произведения.

Таким образом, многоуровневая структура авторского текста зиждется на трех составляющих — идее *возможного мира* читательской фантазии, наличии *нового*

читателя, создающего возможный мир, и *нового героя*, действующего в данном возможном мире. В силу своей изначальной двойственности новый герой уподобляется постмодернистским «амбивалентным героям» [3, с. 11], его инаковость делает его также героем «аномальным» [3, с. 15]. Образ нового героя К.-второго дополняет характерный для творчества Марианны Грубер мотив грустного арлекина и дает основание говорить о данном герое, как о homo ludens amoto ludo — человеке, играющем всерьез.

ПРИМЕЧАНИЯ

* В философском смысле понятие «возможный мир», вероятно, пересекается с явлением современного «поссибилизма» [9, с. 7] — «акцентуированной модальности возможности» [9, с. 7], помогающей «выходу из тупиков постмодернизма» [9, с. 7].

** Термин homo ludens встречается в том числе и в одном из романов братьев Стругацких, чье творчество хорошо известно Марианне Грубер.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бахтин М. Автор и герой. К философским основам гуманитарных наук. — СПб.: Азбука, 2000.
2. Бланшо Морис. От Кафки к Кафке. — М.: Логос, 1998.
3. Богданова О. В. Современный литературный процесс. — СПб.: Изд-во СПбГУ, 2001.
4. Грубер Марианна. В Замок. Symposium. — СПб., 2004.
5. Грубер Марианна. Изобретение нового мира // Марианна Грубер. В Замок. — СПб. Symposium. 2004.
6. Грякалова Н. Ю. Человек модерна. — СПб.: Дмитрий Буланин, 2008.
7. Ильин И. П. Некоторые концепции искусства постмодернизма в современных зарубежных исследованиях // Общие проблемы искусства: В. 2 т. — М., 1988.
8. Пропп В. Я. Морфология волшебной сказки. — М.: Лабиринт, 1998.
9. Тульчинский Г. Л. Предисловие // Эпштейн. М. Н. Философия возможного. — СПб.: Алетейя, 2001.
10. Хейзинга Йохан. Homo ludens. Человек играющий. — СПб.: Азбука-классика, 2007.
11. Холл Мэнли П. Перевоплощение. — МЛ: Изд. Духовной Литературы. Сфера, 2001.
12. Эко Умберто. Роль читателя. Исследования по семиотике текста. Symposium. — М., 2007.

REFERENCES

1. Bahtin M. Avtor i geroy. K filosofskim osnovam gumanitarnykh nauk. — SPb.: Azbuka, 2000.
2. Blansho Moris. Ot Kafki k Kafke. — M.: Logos, 1998.
3. Bogdanova O. V. Sovremennyy literaturnyy process. Izd. SPbGU. — SPb., 2001.
4. Gruber Marianna. V Zamok. Symposium. — SPb., 2004.
5. Gruber Marianna. Izobretenie novogo mira // Marianna Gruber. V Zamok. — SPb. Symposium, 2004.
6. Grjakalova N. JU. Chelovek moderna. — SPb.: Dmitrij Bulanin, 2008.
7. Il'in I. P. Nekotorye koncepcii iskusstva postmodernizma v sovremennykh zarubezhnykh issledovaniyah. //Obwie problemy iskusstva. V. 2. — M., 1988.
8. Propp V. JA. Morfologija volshebnoj skazki. — M.: Labirint, 1998.
9. Tul'chinskij G. L. Predislovie. // Epshtejn. M. N. Filosofija vozmozhnogo. — SPb.: Aletejja, 2001.
10. Hjozjinga Johan. Homo ludens. Chelovek igrajuvij. — SPb.: Azbuka-klassika, 2007.
11. Holl Mjenli P. Perevoplowenie. — ML: Izd. Duhovnoj Literatury. Sfera, 2001.
12. Jeko Umberto. Rol' chitatelja. Issledovanija po semiotike teksta. Symposium. — M., 2007.