

УДК 1

DOI: 10.34670/AR.2021.53.97.021

Игра как принцип мышления в литературе Борхеса

Королева Ксения Аркадьевна

Аспирант,
Институт философии Российской академии наук,
109240, Российская Федерация, Москва, ул. Гончарная, 12/1;
e-mail: ksenia.koroleva@gmail.com

Аннотация

Данная статья посвящена анализу понятия игры в литературном наследии Борхеса. Принцип конструирования литературных миров Борхеса мы называем игровым. Данный тезис можно понимать в нескольких смыслах. При рассмотрении работ аргентинского писателя мы выявляем три аспекта игрового мышления. Анализируя генеалогию эстетической сущности понятия игры, мы приходим к пониманию игры как особого принципа мышления. Так, игра понимается как способ познания. Второе значение игры для конструирования литературных миров Борхеса заключается в его обращении к структурам, организованным по принципу игры – сочетающих в себе структурный детерминизм и имеющих в своем основании возможность контингентности. При рассмотрении конструкций игрового типа мы обращаем особое внимание на проблематику времени и приходим к выводу о том, что Борхес отходит от линейного понимания темпоральности, в связи с чем в статье отдельным образом рассматривается соположенность возможных миров (или, в терминах Ж. Делеза, «несовозможных событий»). Наконец, мы рассматриваем понимание игры в контексте постмодернистского романа, где наличие вариативности представленных сюжетных развилок в рамках одного литературного произведения позволяет читателю участвовать в со-производстве смысла при выборе магистрального нарратива или же способа прочтения.

Для цитирования в научных исследованиях

Королева К.А. Игра как принцип мышления в литературе Борхеса // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2021. Том 10. № 6А. С. 189-195. DOI: 10.34670/AR.2021.53.97.021

Ключевые слова

Игра, философия игры, Борхес, постмодернизм, литературная игра, герменевтика игры.

Введение

В данной статье мы ставим своей целью выявить значение понятия игры для конструирования литературных миров аргентинского писателя Хорхе Луиса Борхеса, творчество которого неоднократно становилось предметом рефлексии многих философов и мыслителей. Используя понятие «игрового мышления», мы рассмотрим функционирование игры как принципа организации множественных миров постмодернистского романа, способа выстраивания со-производства смыслов с читателем и, что представляется наиболее интересным, способа познания.

Игра как принцип эстетики: герменевтический подход

Для того чтобы выявить основы «игрового мышления», о котором мы будем говорить более подробно в контексте творчества Борхеса, обратимся к генеалогии понятия игры в немецком идеализме, в которой оно из используемого в обыденном языке определения деятельности человека переходит на уровень особого принципа.

В немецкой классической философии понятие игры выступает важным инструментом, который вводится мыслителями в эстетическую плоскость и постепенно приобретает вид способа познания. В «Критике способности суждения» Кант вводит понятие «свободная игра», занимающее важное место в его представлении об эстетике, задающее линию размышлений об игре как об эпистемологическом принципе. Именно «свободная игра познавательных способностей», делающая возможной эстетическое суждение вкуса, ведет к постижению нерационального [Кант, 1994, 111-112].

Говоря о человеческой познавательной способности, Кант указывает на известного рода двойственность, принадлежность человека к двум мирам: чувственному и интеллигибельному. Игровой деятельности, как известно, присуще выстраивание активности в двух планах: игрок пребывает одновременно в действительности и игровом виртуальном пространстве, с присущими обоим сферам определенными правилами. Ключевым моментом для игры становится освоение, выстраивания двух линий поведения параллельно и умение переключаться между этими двумя планами.

Схожий «медиальный» процесс лежит в основе созерцания искусства: воспринимающий субъект переключается между действительностью, в которой он пребывает, и пространством произведения искусства. Определенный параллелизм между игрой и искусством, в общем виде, выстраивается так же по основанию отсутствия конечной цели у этого рода деятельности: игра играется ради захваченности самим процессом игры, а прекрасное созерцается ради эстетического удовольствия.

Фридрих Шиллер развивает эти идеи и выражает свое представление об эстетическом через принцип игры. Для разрешения проблемы дуализма человеческой природы в поисках принципов нравственного воспитания личности, он находит выход в создании третьего вида, восстанавливающего единство человека. Человеческой природе присущи два противоборствующих импульса – чувственного побуждения, исходящего из материального мира (Stofftrieb) и рационального, индивидулирующего (Formtrieb)¹. Третьим импульсом

¹ «Оба побуждения нуждаются в ограничении... первое — чтобы оно не вмешивалось в область законодательства, второе — чтобы оно не проникло в область ощущений» (письмо 13)

движения духа, призванным примирить противоречие между «естественным» и «рациональным» началом человека, становится побуждение к игре (Spieltrieb), лежащее в основе творчества: «...игра делает [человека] совершенным и сразу раскрывает его двойственную природу» [Шиллер, 1957, 301].

Эстетическая сущность игры по-новому преломляется у Гадамера в связи с отказом от субъективного значения игры, которое прослеживалось в работах Канта и в его рецепции Шиллером. В работе «Истина и метод» понятие игры онтологизируется, перестает исходить из перспективы играющего субъекта. Так, у Гадамера игра раскрывается как самостоятельная модель, в которой нет субъекта игры в привычном смысле: игра подразумевает способ бытия самой игры, воплощение которой осуществляется через втягивание в себя игроков, «играет сама игра» [Гадамер, 1988, 148].

Исходя из кратко рассмотренной нами эволюции понятия игры в немецкой классической философии, можно говорить о том, что игровой принцип мышления предполагает попытку примирения противоположных импульсов и поиск некоего медиального инструмента познания, который позволяет постигать иррациональное. С другой стороны, медиальность игрового принципа выражается в переключении установок и переходе от действительности, в которой существует субъект, к игровой реальности.

Игра в литературном мире Борхеса

Принцип конструирования литературных миров Борхеса можно было бы назвать игровым. Данный тезис можно понимать сразу в нескольких смыслах. Во-первых, Борхес вводит в свои рассказы структуры, организованные по принципу игры – с одной стороны, с присущим им детерминизмом, а с другой, парадоксальным образом функционирующие благодаря возможности случайности.

«В борхесовском «театре в театре» невозможно установить ту грань, за которой жизнь не превратилась бы в сон. Эта модель напоминает барочную игру мнимостей, в которой границы между реальностью и видимостью размыты и обоюдно иллюзорны. Но поскольку у Борхеса все сущее приравнено к работе сознания, в его текстах нет барочного драматизма и мучительных антиномий» [Беликова, 2015, 60].

Примером такой конструкции выступает лабиринт в одной из самых обсуждаемых работ аргентинского автора, в рассказе «Сад расходящихся тропок».

В самом тексте этого рассказа Борхес демонстрирует работу принципа организации текста как игровой структуры, в данном случае лабиринта: «Видимо, однажды Цюй Пэн сказал: „Я уйду, чтобы написать книгу“, а в другой раз: „Я уйду, чтобы построить лабиринт“. Всем представлялись две разные вещи; никому не пришло в голову, что книга и лабиринт — одно и то же» [Борхес, 2005, 141]. Не будет лишним предположение, что в приведенной цитате автор напрямую говорит о своем же тексте в рамках этого текста и демонстрирует собственный способ обращения с ним.

Работа по созданию множественных миров в рамках единого текста позволяет Борхесу подступиться к проблематике времени, разрабатывая ее в логике принципа игры. В отличие от традиционного нарратива, где повествование разворачивается в рамках линейно протекающего времени, в «Саду расходящихся тропок» создается особая реальность, конструирующая собственный временной резервуар. По сюжету, как известно, Цюй Пэн создает роман, в котором множатся и переплетаются, накладываясь друг на друга различные возможности развития

сюжета – бесчисленность временных рядов. Герой романа выбирает все представленные ему возможные линии-«тропки» одновременно.

Подобно тому, как в процессе игры происходит переключение на «реальность игры» с ее собственным временем, ускользающим от законов действительности, в рассказе выстраивается безвременное пространство, в котором возможно единовременное столкновение со смертью героя в одной главе и сохранение его жизни в другой. Такое «безвременье» может быть обусловлено игрой игры саму в себя.

Так, роман Цюй Пэна становится бесконечным, а его мир не подчиняется логике единого времени и, следовательно, традиционного нарратива. Процесс производства «расходящихся тропок» определяется примерно так же, как это происходит во время игры, когда игроки на ходу уточняют или переопределяют правила, по которым разворачивается игровой процесс.

Крайне интересным кажется обратить особое внимание на небольшой рассказ Борхеса «Лотерея в Вавилоне». В нем повествование идет от имени жителя древнего Вавилона (Вавилон оказывается наделен фантастическими чертами), который повествует об устройстве своей страны. Примечательным аспектом рассказа является то, что он содержит в себе элементы философского эссе, в рамках которого Борхес делает ряд интересных замечаний, относящихся к теории игр.

Социальная организация описываемого общества тотально подчинена случаю, розыгрышу, имеющему форму лотереи. Первоначально, речь шла о крайне примитивной форме лотереи: «цирюльники в обмен на новые монеты давали квадратики из кости или пергамента с начертанными на них знаками. Разыгрывали их при полном свете дня: счастливыцы получали, по чистому произволу случая, чеканные серебряные монеты» [Борхес, 2005, 114].

Однако со временем розыгрыш стал расширяться. Так, в лотерею была добавлена возможность серьезного проигрыша, подразумевавшего выплату существенного штрафа, что в итоге привело к увеличению значимости происходящего розыгрыша и к повышению степени вовлеченности общества в игру. Конечной фазой организации данного общества стало то, что практически все аспекты жизни и смерти жителей Вавилона оказались подчинены постоянному разыгрыванию, притом число конкретных актов розыгрыша стало приближаться к бесконечности.

«В действительности число жеребьевок бесконечно, ни одно решение не является окончательным, все они разветвляются, порождая другие. Невежды предположат, что бесконечные жеребьевки требуют бесконечного времени; на самом же деле достаточно того, чтобы время поддавалось бы бесконечному делению, как учит знаменитая задача о состязании с черепахой» [Борхес, 2005, 118].

Представляется, что именно самовоспроизводимость процесса розыгрыша и бесконечность производимых операций распределения случайностей в данном случае приводит к подрыву логики линейного времени. Линейное понимание времени требует картины мира, в которой есть последовательно разворачивающаяся череда причин и следствий, подчиненных закономерностям и законам, но не броску игральные костей.

Более того, в описанном Борхесом мире отсутствует возможность адекватной реконструкции исторического процесса – все возможные свидетельства подвержены влиянию случайности: «Палеографический документ, откопанный в храме, может оказаться продуктом вчерашней жеребьевки или жеребьевки столетней давности. Ни одна книга не издается без разночтений в каждом из экземпляров. Переписчики приносят тайную клятву пропускать, интерполировать, искажать. Применяется также прямой обман» [Борхес, 2005, 118].

Описанная картина еще раз отсылает нас к представлению об «играющей в саму себя игре». В представленном фантастическом обществе все выступают в качестве участников бесконечного количества розыгрышей. Разделение на тех, кто участвуют в лотерее и организует ее оказывается размытым, неким образом единственным полноправным субъектом игрового процесса оказывается процесс игры сам по себе.

Хотя в тексте и упоминается некая таинственная Компания, модерлирующая процесс лотереи, однако степень ее реального участия в разворачивающемся процессе и сам факт действительного существования покрыты тайной. Таким образом, в представленном рассказе игра онтологизируется, функционирует как фундаментальный принцип реальности, и тем самой, единственной адекватной моделью мышления и включения себя мир становится позиция игрока — практически религиозная готовность отдаться воле судьбы и принять все возможные последствия разыгрываемых случайностей распределения благ и невзгод.

Игровое мышление в литературе постмодернизма

Наличие одновременно присутствующих событий, состоящих друг с другом в дизъюнктивном логическом отношении, отсылает к проблематике выбора в монадологии Лейбница. Однако стратегия Борхеса состоит в подрыве единого, абсолютного времени и переходе к мышлению о сети сходящихся и параллельных времен. Вместо метафизического основания — фигуры Бога, выбирающего лучший из возможных миров, в литературных мирах Борхеса царит контингентность и возможность выбора всего сразу.

«Стоит герою любого романа очутиться перед несколькими возможностями, как он выбирает одну из них, отмечая остальные; в неразрешимом романе Цюй Пэна он выбирает все разом. Тем самым он творит различные будущие времена, которые в свою очередь множатся и ветвятся» [Борхес, 2005, 142].

О сети бесчисленных временных рядов романа-лабиринта-сада можно говорить как о невозможных событиях, которые распределяются в плоскости текста как сингулярные точки [Делез, 2011, 153-155]. Коммуникация невозможных событий подчинена «свободному принципу игры» — броску кости, при котором в процесс производства сюжета входит контингентность, присущая постмодернистскому роману.

Для Борхеса как для автора, традиционно причисляемого к постмодернистскому течению в литературе, игровой принцип конструирования романа организует со-участие читателя в производстве нарратива. Наличие представленных возможностей позволяет читателю выбрать один из невозможных миров, рассматривать его магистральный и, тем самым, участвовать в расстановке акцентов и выборе исхода. В этом состоит еще один аспект «игрового мышления» в работах Борхеса.

Игровой принцип работы с текстом перенимает и развивает земляк Борхеса, Хулио Кортасар, — его роман «Игра в классики» организован таким образом, что читатель может выбрать последовательность чтения имеющихся в работе глав: «Эта книга в некотором роде — много книг, но прежде всего это две книги. Читателю представляется право выбрать одну из двух возможностей» [Кортасар, 1986, 26]. В зависимости от того, придерживается ли читатель линейного способа расположения глав, предпочитает ли порядок, предложенный самим автором, или придумывает собственный альтернативный способ, история перестраивается в соответствии с выбранной логикой.

Заклучение

Итак, мы продемонстрировали, каким образом в литературных произведениях Хорхе Луиса Борхеса преломляются различные стратегии интерпретации игрового опыта, и то, какое место они занимают в его творчестве и мышлении. Артикулируем три ключевых аспекта.

Во-первых, для Борхеса практика игры выступает в качестве эпистемологического принципа – игра трактуется им в качестве универсальной модели ориентации в структуре окружающего мира и выстраивания жизненных практик.

Во-вторых, Борхес конфигурирует ряд своих собственных произведений в качестве своего рода литературной игры, предлагаемой читателю, для которого процесс чтения становится сродни поиску пути сквозь лабиринт.

В-третьих, Борхес предвосхищает постмодернистские интерпретации игры, разрабатывая проблематику из-себя развивающегося, самовоспроизводимого игрового опыта.

Библиография

1. Беликова Е.В. Метафизика «Чудесной реальности» Х.Л. Борхеса // Наука о человеке: гуманитарные исследования. 2015. № 2 (20). С. 57-61.
2. Борхес Х.Л. Собрание сочинений: в 4 т. СПб.: Амфора, 2005. Т. 2. 847 с.
3. Гадамер Х.-Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики. М.: Прогресс, 1988. 704 с.
4. Делез Ж. Логика смысла. М.: Академический Проект, 2011. 472 с.
5. Кант И. Критика способности суждения. М.: Искусство, 1994. 367 с.
6. Кортасар Х. Игра в классики. М.: Художественная литература, 1986. 573 с.
7. Шиллер Ф. Статьи по эстетике // Собр. соч.: в 7 т. М.: Художественная литература, 1957. Т. 6. 794 с.

Play as a thinking principle in Borges' literature

Kseniya A. Koroleva

Postgraduate,
Institute of Philosophy of the Russian Academy of Sciences,
109240, 12/1, Goncharnaya str., Moscow, Russian Federation;
e-mail: ksenia.koroleva@gmail.com

Abstract

This article analyses the notion of play in the works of Borges. We call the principle of the construction of Borges' literary worlds a play principle. This thesis can be understood in several dimensions. When examining the works of the Argentinean writer, we identify three aspects of play thinking. Analyzing the genealogy of the aesthetic essence of the notion of play, we come to the understanding of play as a specific principle of thinking. Thus, play is understood as a way of cognition. The second meaning of the play for the construction of Borges' literary worlds lies in his appeal to structures organized on the principle of the play — combining structural determinism with the possibility of contingency in its basis. When considering play-type constructions, we pay particular attention to the problematic of time and come to the conclusion that Borges departs from a linear understanding of temporality, whereby the article deals separately with the juxtaposition of possible worlds (or, in the terms of J. Deleuze, “incompatible events”). Finally, we consider the

understanding of play in the context of the postmodern novel, where the variability of presented plot developments within a single literary work allows the reader to participate in the co-production of meaning when choosing the main narrative or the way of reading.

For citation

Koroleva K.A. (2021) Igra kak printsip myshleniya v literature Borkhesa [Play as a thinking principle in Borges' literature]. *Kontekst i refleksiya: filosofiya o mire i cheloveke* [Context and Reflection: Philosophy of the World and Human Being], 10 (6A), pp. 189-195. DOI: 10.34670/AR.2021.53.97.021

Keywords

Play, philosophy of play, Borges, postmodernism, literary play, hermeneutics of play.

References

1. Belikova E.V. (2015) Metafizika «Chudesnoi real'nosti» Kh.L. Borkhesa [The metaphysics of J.L. Borges. The Marvelous Reality]. *Nauka o cheloveke: gumanitarnye issledovaniya* [Human Science: Humanitarian Studies], 2 (20), pp. 57-61.
2. Borges J.L. (2005) *Sobranie sochinenii: v 4 t.* [Collected Works in 4 vols.]. St. Petersburg: Amfora Publ. Vol. 2.
3. Cortázar J. (1986) Igra v klassiki [Hopscotch]. Moscow: Khudozhestvennaya literatura Publ.
4. Deleuze G. (2011) *Logika smysla* [The Logic of Sense]. Moscow: Akademicheskii Proekt Publ.
5. Gadamer H.-G. (1988) *Istina i metod: Osnovy filosofskoi germeneytiki* [Truth and Method: Foundations of philosophical hermeneutics]. Moscow: Progress Publ.
6. Kant I. (1994) *Kritika sposobnosti suzhdeniya* [Critique of Judgment]. Moscow: Iskusstvo Publ.
7. Schiller F. (1957) Stat'i po estetike [Articles about aesthetics]. In: *Sobr. soch.: v 7-mi t.* [Collected Works in 7 vols.]. Moscow: Khudozhestvennaya literatura Publ. Vol. 6.