

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования  
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ им. В.П. АСТАФЬЕВА  
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Институт/факультет/филиал Филологический факультет  
(полное наименование института/факультета/филиала)

Выпускающая(ие) кафедра(ы) Кафедра мировой литературы и методики её преподавания  
(полное наименование кафедры)

Епланова Дениса Витальевича  
ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

Тема  
Модусная структура пьесы Э. Шеффера «Игра»  
(литературоведческий и методический аспекты)

Направление подготовки 44.03.05 Педагогическое образование

Направленность (профиль) образовательной программы Русский язык и литература /  
Русский язык и иностранный язык

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав.кафедрой  
канд. филол. наук, доцент Липнягова С. Г.  
(ученая степень, ученое звание, фамилия, инициалы)  
17.05.2017 Липнягова С. Г.  
(дата, подпись)

Липнягова С. Г. Руководитель  
канд. филол. наук, доцент Липнягова С. Г.  
(ученая степень, ученое звание, фамилия, инициалы)

Дата защиты 20.06.2017

Епланов Д. В. Обучающийся Епланов Д. В.  
(фамилия, инициалы)  
(дата, подпись)

Оценка \_\_\_\_\_ (прописью)

Красноярск 2017

## Оглавление

Введение .....	4
Глава I. Теория модуса как парадигма литературоведческого исследования .....	8
1.1 Модус.....	8
1.1.1 Модус (Модус как структурная единица художественного текста).....	8
1.1.2 Классическая теория модуса .....	8
1.1.3 Специальная теория модуса.....	11
1.1.4 Модус, архетип, миф, сюжет .....	12
1.2 Жанровая генерализация в аспекте теории модуса .....	15
1.2.1 Родовидовая специфика текста в аспекте общей теории модуса .....	15
1.2.2 Драма как модусная структура.....	15
1.3 Модусный инвариант детективного жанра .....	23
1.3.1 Жанровые и сюжетные генеративы.....	23
1.3.2 Инвариантная сюжетная схема детективного нарратива.....	26
1.3.3 Постмодернистский детектив как феномен смещения жанровых парадигм.....	31
1.4 Классификация модусов .....	33
1.4.1 Специальная теория модуса. Модальность.....	33
1.4.2 Модус и Модальность.....	33
1.4.3 Хаотическая и гармоническая модальность. Типы модальности .....	34
Выводы по первой главе.....	36
Глава II. Пьеса Э. Шеффера «Игра» как объект исследования модусного литературоведения.....	38
2.1 Пьеса «Игра» в историко-литературном контексте. Общая характеристика .....	39
2.1.1 Композиция и сюжет.....	40
2.1.2 Рецепция пьесы в англоязычном литературоведении и литературной критике .....	42
2.1.3 Авторское жанровое определение пьесы в контексте историко-литературной традиции .....	43
2.2 Общий анализ текста в рамках классической жанровой теории. Парадигмы измерения .....	46
2.2.1 Мотивный ряд пьесы Э. Шеффера «Игра» .....	50
2.2.2 Пьеса «Игра» как атипичная реализация жанровой формы детектива.....	53
2.3 Модусная структура пьесы .....	54
2.3.1 Смена жанровых и сюжетных генератив .....	54
2.3.2 Общая теория модуса. Парадигмы измерения .....	54
2.3.3 Структура жанровых генеративов.....	55
2.3.4 Смена сюжетных (событийных) генеративов .....	60
2.3.5 Смена сюжетных (ролевых) генеративов.....	64
2.4 Особенности модусной структуры пьесы.....	68

2.4.1 Поэтика театральности.....	68
2.4.2 Модусная реконструкция сюжетных структур пьесы.....	69
2.4.3 Этико-эстетические особенности.....	72
Выводы по второй главе.....	78
Глава 3. Реализация методологии модусного исследования в рамках школьной программы по литературе.....	81
Заключение.....	87
Библиографический список.....	90

## Введение

Проблема анализа художественных текстов с точки зрения теории модуса является одной из самых актуальных в отечественном и зарубежном литературоведении [Рогова, 2001, с. 130]. Модус как литературоведческая категория может быть представлена как с точки зрения формальной школы, где он встраивается в парадигму структурного измерения особенностей сюжетостроения текста, так и в рамках иных литературоведческих школ.

В терминологическом аппарате культурно-исторической школы категория модус сопрягается с наиболее общим понятием мотива (Веселовский). Так, мотив, рассматриваемый классиками культурно-исторического подхода как вызов времени, в общей теории модуса используется вне собственно исторического подхода, как структура, развивающаяся во времени, обладающая известной формальной преемственностью, но реализуемая в конкретных текстах произвольно, в аспекте усложнения-упрощения модусной структуры.

В парадигме комплекса позитивистских школ от собственно биографической до психоаналитической, с акцентуализацией на юнгианской концепции бессознательного, общая теория модуса приближается к последней. Так, термин архетип в данном контексте может быть рассмотрен как устойчивая модусная структура, природа которой может быть описана только с позиций философской феноменологии, то есть как беспредпосылочный опыт познающего сознания, реализуемый, в данном случае, в тексте искусства (художественном произведении).

Общая теория модуса, разрабатываемая во второй половине XX века Н. Фраем, приближается к общим концептам структуралистской теории. Так, идея Л. Ельмслева о двух планах языка (конкретного текста как производного явления) – выражении и содержании – изучаемая теоретиками структурализма в бинарной парадигматике (теория оппозиций) оказала влияние на понимание сущности модуса, его внелитературной природы. Так,

модус не является умозрительной категорией, извлекаемой из текста и не существующей вне его. Но природа модуса соотносится с природой мыслительных структур и может быть рассмотрена как промежуточная категория между актом мышления и актом фактической реализации (создания, говорения или записывания, текста). При этом сама устойчивая модусная структура претерпевает изменения в процессе создания текста столь же естественно, как и в процессе формирования замысла, редакции текста или интерпретации его наррататором (читателем).

Избыточная широта методологии структурализма, её дальнейшая реализация в идеях постструктуралистов, смещение фокуса изучения с собственно художественного текста на социальные явления (Р. Барт) или общефилософские категории (Ж. Деррида), обнаруживает известную её уязвимость. Так, само литературоведение, «выходя за научные рамки» в данной методологической системе, делает проблемным статус литературоведения как науки, при этом, по словам П. де Мана, не отменяя его плодотворности.

В художественной практике XX века появилось множество текстов, не допускающих прямой однозначной интерпретации. Однако методология модусного исследования позволяет нам выявить объективно существующие в рамках текста смысловые и сюжетные элементы, которые, выстраиваясь в модусные конструкты, предлагают уже читателю целостную художественную структуру, текст.

Как отмечают исследователи [см., например, Хализев, 1978, с. 25], драма как род литературы в наибольшей степени располагает к «объективированному» изображению художественного мира. Поэтому извлечение модусных структур драматического текста представляется нам наиболее продуктивным.

Э. Шеффер, британский писатель и драматург, является одной из самых неординарных фигур британского детектива второй половины XX века. Ряд критиков отмечает, что он стал создателем литературной моды и

даже нового жанра. Более того, детектив «после Шеффера» (главным образом, эпохальной становится пьеса «Игра») приобретает качественно иные парадигмы жанрового и эстетического развития. Безусловно, подобные оценки свидетельствуют о большом и даже высоком значении этого автора для современной литературы.

Цель работы: на основе исследования модусной структуры пьесы Э. Шеффера «Игра» выявить основные закономерности её функционирования.

Задачи:

1. определение модусной структуры детективного нарратива;
2. описание магистральных жанровых генеративов пьесы Э.Шеффера «Игра»;
3. характеристика закономерностей реализации модусных конструкторов пьесы на уровне образной системы;
4. реализация методологии модусного исследования текста детективного жанра в рамках школьной программы по литературе.

Материалом исследования является пьеса Э. Шеффера «Игра» («Sleuth»).

Объект исследования: поэтика пьесы Э. Шеффера «Игра», особенности её композиции, приемов сюжетостроения и художественных стратегий автора.

Предмет исследования: модусная структура пьесы Э. Шеффера «Игра».

Теоретической основой послужили исследования отечественных и зарубежных ученых. В области жанрологии были использованы работы М. М. Бахтина, В. Е. Хализева и Вл. Лукова. Выявление инварианта текста детективного жанра и вопросы теории детектива были проанализированы с позиций А. Г. Адамова, А. З. Вулиса, Е. В. Жаринова, Е. И. Шейгала, Ю. К. Щеглова. Методологической базой работы стала теория модусов, разрабатываемая в работах Н. Фрая, В. И. Тюпы и М. М. Бахтина.

Источником для исследования структурных особенностей пьесы Шеффера «Игра» стали работы англоязычных исследователей и критиков. В их числе: Клив Барнс, Джеральд М. Берковиц, Марвин Карлсон, Каролин Г. Хейлбрун. Кроме того, были использованы публицистические материалы: интервью Алана Брауна с Э. Шеффером в «Sunday Times», интервью с Гримли Терри.

Теоретическая значимость исследования заключается в том, что оно способствует разработке общей теории модуса и методологии изучения художественного текста через призму идентификации модусных структур. Предлагается оригинальная схема описания типологических характеристик детективного текста на основе понимания модуса как средства осмысления и воспроизведения универсальных понятийных категорий.

Методы исследования. Для решения поставленных задач используется методика, основанная на методологии модусного исследования, которая включает сравнительные, контекстуальные, компонентные и лингвистические методы анализа.

## **Глава I. Теория модуса как парадигма литературоведческого исследования**

### **1.1 Модус**

#### **1.1.1 Модус (Модус как структурная единица художественного текста)**

Согласно философскому энциклопедическому словарю, модус (от лат. *modus*) — это мера, образ, способ, вид существования или действия чего-либо. В логике применяется для обозначения разновидностей форм умозаключений. Спиноза полагал, что модусы — различные состояния, которые принимает единая субстанция; представляет собой переходную форму. [Ивин, 2004, с. 347]

Сопряжение модусных структур в рамках художественного текста обнаруживает реализацию как на собственно языковом уровне, так и на уровне образном и мотивном. Целостные модусные структуры составляют сюжетные линии.

Попытка выявления модусов на уровне сюжетном является наиболее продуктивной. Сюжетные инварианты, в этом случае, представляют собой устойчивые и воспроизводимые контаминации модусов с заданными ролевыми и жанровыми генеративными конструктами.

Тематическое и идейно-художественное своеобразие текста определяет смешение мотивных структур, определенных в данном тексте через разноуровневые его элементы, составляющих модусную структуру текста.

#### **1.1.2 Классическая теория модуса**

Понятие «модус» было введено в современное литературоведение Нортропом Фраем, в которой не проводилось разграничение между типами художественности и основными генологическими парадигмами. Это различие опускалось из-за особого статуса работы Фрая в отношении современного ему структурализма. Между тем эта особенность очень важна. О несоотнесимости идиллических, элегических, сатирических типов художественности к литературным жанрам, через которые они реализуются,



впервые в европейской эстетике писал Ф. Шиллер. Интересно, что отдельные тезисы этой работы упоминаются самим Фраем. [Шевцова, 2001, с. 346]

Если парадигмы художественности характеризуют литературные эпохи и тенденции, то модусы художественности, согласно теории Фрая, определяет их трансисторический характер. Героические, трагические, комические, идиллические, элегические, драматические, иронические и другие модификации художественного сознания определяют существования любого произведения словесного искусства (как эстетический принцип). [Крошнева, 2007, с. 67]

Особый способ объединения внутренней сущности бытия «я» и внешней предопределенности этого «я» (т. е. роль в мире) создает модус художественности. Итак, если мифологическое мышление не определяет личность как субъект самопознания, то художественное мышление самых старых литератур всегда стремилось прославить героя и его подвиги, и это ознаменовало начало первого из художественного модуса – героики. Героическое соположение внутреннего мира (персонажа) и внешнего мирового порядка объединяет эти два аспекта художественности. [Крошнева, 2007, с. 69]

Особенность понимания Фраем основных категорий поэтики заключается в рассмотрении им природы модуса как эстетической категории, берущей своё начало в текстах античных авторов. Поэтому определяемые им типологические модификации модуса могут быть рассмотрены как разноплановые.

Группировка модусов по принципу их историко-культурной общности может быть правомерна только с точки зрения историко-культурной школы. Так могут быть определены следующие группы: сатира-комизм-ирония, трагизм-драма, идиллия-элегия. Особняком стоит модус героики, рассматриваемый некоторыми исследователями как первичный и основной.

Основания для группировки, которые обнаруживает Фрай, гораздо сложнее. Как мы отметили, теория Фрая во многом лежит в парадигме

структурализма, где основным инструментом исследования текста стало составление бинарных оппозиций. Таким образом, Фрай предлагает следующие оппозиции: героика-сатира, трагизм-драма, идиллия-элегия, ирония-комизм.

Природа выявления данных оппозиций сложна. Для иллюстрации идеи Фрая мы воспользуемся умозрительной (что определено и формой эссе, в которую она была облечена) идеей Х.Л. Борхеса, представленной им в работе «Четыре цикла». Этот пример не несет цели доказать правильность тезисов исследователя, но позволяет нам понять структурную цельность представленных им оппозиций. [Борхес, 1992, с. 386]

Согласно работе Борхеса, в истории литературы могут быть выделены четыре основных сюжета: об осаде города, о возвращении, о поиске (вариация сюжета о возвращении) и о самоубийстве бога.

В теории Фрая мы видим четыре группы модусов. Идиллия и элегия, по мысли ученого, являются модусами циклическими, фокусирующими внимания на предмете изображения, чаще всего на герое и его внутреннем мире. Они имеют целью показать преобразование, но не прямое изменение героя, как в случае, например, эпического героического повествования, а изменения отношения к нему. Причем характер нарратора (природа повествования) здесь не играет ключевой роли. Сам модус преобразования, связывающий первичную и вторичную форму, находится вне влияния «точки зрения» (по терминологии Б.А. Успенского) и поэтому становится объективным содержанием текста.

Модусная пара ирония-комизм построена на разделении первичной образной структуры и обнаружении в ней вторичной, истинной, согласно замыслу. Поиск «внутреннего» в процессе создания художественного образа является основной творческой интенцией текстов, принадлежащих к данному типу модальности. Развитие внутреннего образа при этом происходит в соответствии с модусной структурой образа внешнего, то есть оно

последовательно и подчинено закономерностям поэтики художественного произведения.

Модусные пары трагизм-драма и героика-сатира бинальны. В теории Борхеса им могут быть соположены сюжеты о войне и о самоубийстве бога. Пара героика-сатира построена на «вертикальном» развитии художественного образа, рассмотрению его во временной протяженности. Можно сказать, что это нарочито «эпическая» модальность.

В то же самое время, основой модальной структуры пары «трагизм-драма» становится конфликт, сопряжение двух образов. Причем чаще всего это сопряжение происходит в парадигме «авторский образ» (образ-резонер) и художественное пространство текста. Иными словами, единичный (как структура) образ противопоставлен здесь художественному пространству во всем многообразии образов, деталей, локусов et cetera.

При этом мы определяем следующее соотношение «главных» сюжетов Борхеса и типов модусных структур: героика-сатира как самоубийство бога; трагизм-драма как война; идиллия-элегия как возвращение; ирония-комизм как поиск.

Методологическая система, в которой происходил бы разбор конкретных художественных текстов, на сегодняшний день, не является достаточно разработанной. Изыскания Фрая в области теории модуса скорее можно назвать общефилологическими, неприменимыми в том виде специально к конкретному роду литературы или виду искусства.

### **1.1.3 Специальная теория модуса**

В теории литературы концепция модуса применима не только к субъективному аспекту художественного содержания (к типам пафоса, идеологической и эмоциональной оценке, к типам персуазивности), но и к типам ситуаций, героев, моделям читательского восприятия (субъект-объект-адресат). Этот вид теоретической проблемы разработан в работах М. М. Бахтина, В. И. Тюпы, Л. Е. Фуксана. Исследователи полагают, что каждый тип модуса включает в себя внутреннюю единую аксиоматику и

соответствующую ей поэтику: организацию художественных категорий времени и пространства, разветвленную систему мотивов и образную систему, ритмико-интонационную структуру текста. Однако ядром художественной здесь является «диада личности» и внешний мир, противостоящий ей: «я в мире». [Шевцова, 2001, с. 357]

Более подробный разбор художественных модальностей будет представлен ниже. Пока же следует отметить принципиальную несводимость двух теорий. Предметом измерения здесь служат различные категории. Модус как таковой измеряет текст в парадигме образ-мотив-сюжет, в то время как модальность характеризует пафос текста, его эстетическую тональность. Иными словами, при общей структурной тождественности двух текстов, в плане реализации один из них может быть «переигран в мажоре», что повлияет на читательскую рецепцию текста и идейно-художественное его своеобразие, однако окажет минимальное влияние на формальную структуру текста.

#### **1.1.4 Модус, архетип, миф, сюжет**

Итак, модус как категория художественности может быть определена как исторически продуктивный способ актуализации законов искусства. В отличие от парадигм художественности, характеризующих преходящие литературные эпохи и направления, модусы художественности имеют трансисторический характер: это типологические модификации бытования эстетической специфики данного рода культурной деятельности. [Чернец, 1982, с. 237]

Сам Фрай принадлежал к мифологической школе. Наряду с Робертом Чейзом, он стремится предложить новую методологию. Понимание Фраем мифа в основном соответствует концепции Чейза. Миф Фрая – это, прежде всего, произведение искусства (художественный текст) с особой повествовательной техникой, которая является одной из жанровых форм литературного искусства. В мифологии Фрай находит (как и некогда К. Юнг) матричные архетипы современной литературы. Основные элементы мифа

Фрай определяет как принципы «аналогии» и «идентификации». Первый способствует проведению параллели между жизнью человека и жизнью природы, а вторая создает богов (как метафоры тех или иных бытийных категорий). Функциональная нагрузка богов (в мифологии, религии и литературе) представляется автору в создании антропологической формы «неживой» природы. При построении структуры многочисленных моделей Н. Фрай использует теории З. Фрейда, К. Юнга, Дж. Фрейзера.

В работах «Архетипы литературы» (1951) и «Анатомия критики» (1957) он выдвигает основные концепции новой методологической системы. Автор призывает рассматривать текст и литературу не только как явление, определение природы которого и становится задачей литературоведения. По мнению Фрая, возможно найти оригинальную формулу в художественных текстах, более того, существует общая тенденция к воссозданию этих формул. Фрай стремился к сопряжению старых формул и определению конкретного мифа-первоисточника (мономифа). Это был мономиф о герое, который оставлял дом и отправлялся «на поиски приключений».

Автор ставит этот миф в один ряд с текстами о смене сезонов года (смерти и возрождения) и, наконец, считает, что его финальная реализация есть миф о «золотом веке», который позже станет художественным ядром жанра утопии.

Мифы и архетипы, по мнению Н. Фрая, определяют парадигмы развития художественных форм в историко-литературном процессе. Они определяют не только формы функционирования системы, в общем, но и генологические факты их реализации, в частности. Автор предлагает основу для классификации традиционных жанров и образов художественной литературы:

I. Весна, стадия рождения. Мифы о рождении героя и победы им тьмы, зимы и смерти. Второстепенные персонажи: мать и отец. Архетип приключенческого романа, жанров дифирамба и рапсодии в античной литературе.

II. Лето, триумф. Мифы о браке, рае, достижении цели. Второстепенные персонажи – невеста и друг героя. Этот архетип лежит в основе комедии, пасторали и идиллии.

III. Осень, стадия смерти. Мифы об умирающих богах. Архетип трагедии и элегии.

IV. Зима. Мифы о чудовищах хаоса. Архетип лежит в основе жанра сатиры.

Зачастую Н. Фрай сопрягает две параллельные интерпретации мифа как текста – взгляд Фрейзера и психоаналитическую концепцию Фрейда-Юнга. Кроме того, он определяет библейские тексты как архетип западной культуры, что ложится в основу символики многих художественных направлений (хотя он отмечает, что Библия родилась из первых дохристианских, мифологических по природе, источников). Для Н. Фрая миф, ритуал и архетип являются основой и источником искусства. В частности, принцип «мифологизации» в романах XX века есть спонтанное естественное перерождение, завершение очередного исторического цикла в развитии литературы. Н. Фрай говорит о постоянстве литературных жанров на основе мифологического характера литературы как вида искусства.

Несводимость трех эстетических категорий при их формальной схожести обуславливает равноправное использование их в рамках конкретного исследования. В нашей работе доминанта термина модус (ввиду следования методологической парадигме и принципиальной однозначности восприятия термина модус в литературоведении) позволит нам рассмотреть текст пьесы Э. Шеффера как сюжетную структуру, отвлеченную от интерпретаций, связанных с литературным канон исследования. Через выявление и анализ модусной структуры нами будет представлена последовательная интерпретация текста пьесы, её идейно-художественного своеобразия.

## 1.2 Жанровая генерализация в аспекте теории модуса

### 1.2.1 Родовидовая специфика текста в аспекте общей теории модуса

В исследованиях, посвященных проблеме модуса, часто можно встретить определения, приближающие некоторые типы модусов, общих для всех родовых систем, к жанрам, выделяемых в классической жанровой теории драмы: комедия, трагедия, драма, сатира. Однако такое приближение можно рассматривать в высокой степени условно, модусные структуры рода и жанра в данном случае (с точки зрения теории модуса) не пересекаются.

Ясно, что категории жанрового модуса сопряжены с категорией рода напрямую. Однако каково, в данном случае, место категории модальности. Становится ли модальность чем-то, находящимся структурно *on the one line* с генеративным типом модуса, и, следовательно, с родом как категорией поэтики текста?

Оппозиция род-модальность может быть рассмотрена нами как основная структурная оппозиция общей теории модуса. Попробуем проанализировать её на примере такого рода, как драма.

Мы отметили, что в теории модуса основанием для выявления такой родовой категории, как драма, становится модус поведения, как генеративный тип модуса.

### 1.2.2 Драма как модусная структура

Одна из отличительных особенностей литературного процесса XX века – жанровая нестабильность, кризис традиционных, «канонических» жанров и стремление обрести жанровые структуры, соответствующие динамическому характеру времени. Синтез, пародирование синтеза, формально-содержательные эксперименты в области сложного (и подчас парадоксального) соединения литературных норм разных исторических эпох, литературных направлений и жанров становятся определяющими для развития словесности. [Подлубнова, 2007, с. 294]

Проблема классификации в генологии на сегодняшний день является одной из самых актуальных филологических проблем. С одной стороны,

поскольку ни одна классификация не может стать исчерпывающей. С другой стороны, основания для типологии обыкновенно неоднозначны, субъективны, и зависят от взглядов отдельных исследователей или методологических парадигм, к которым они принадлежат.

Любопытным открытием отечественной теории генологии является выявление жанровых генерализаций. Впервые данный термин был предложен Вл. Луковым в работе «История литературы: Зарубежная литература от истоков до наших дней». Согласно работе Лукова, понятие жанровой генерализации может быть применимо по преимуществу к литературе XX века, когда терминов «жанр» и «система жанров» становится недостаточно. Так, литература Нового времени и классицизма предлагает принцип чистоты жанров и их внутреннюю иерархию. «Архаические» (античные и средневековые) поэтики возникали по большей части стихийно. «Однако этот термин используется для обобщенной характеристики жанровой ситуации в литературе той парадигмы художественного творчества в XX веке, которую можно условно определить как литература «культурного запроса» («концептуально-авторская»), хотя он применим и к парадигме литературы «массового спроса» (литературному производству), и, таким образом, связан с общей спецификой культуры этого столетия». [Луков, 2006]

Само понятие «генерализация» может быть определено как обобщение, подчинение частных явлений общему принципу. Как отмечает Луков, в этом случае необходимо отметить две структуры: генерализация как «некий принцип» и генерализация как «некий процесс». В первом случае мы имеем дело с вариацией принципа выявления типологических связей в искусстве. Под процессом же включение текстов в более широкий контекст, связанный с проблемно-тематическими генерациями (по Лукову, в парадигме «жанры – жанровые системы – жанровые генерации»). [Луков, 2006]

Жанровая система Лукова предполагает явление «тяготения» текста к той или иной жанровой генерации. Когда «на место ослабленных жанровых



структур в качестве организующих центров приходят выработанные литературой в разные века и утвердившиеся в ней принципы философствования, психологизма, морализма, историзма, биографизма, документализма и др. <...> возникают философская, психологическая, моралистическая, историческая, биографическая, документальная и другие жанровые генерализации».

Однако система жанровых генерализаций по принципу доминантной парадигмы художественного осмысления не позволяет объяснить «тяготение» жанровых категорий к родовым. Таким образом, попытка определить жанровую систему через генерации имеет хронологически локальный характер. А то, что национальные литературные традиции предполагают возможность существования различных художественных принципов, возможных в рамках данной художественной системы, делает теорию лукова локальной в историко-культурном отношении. [Луков, 2006]

Между тем, само понятие генерализации применимо не только в качестве способа осмысления формирования какой-либо жанровой системы, но и «процесс внедрения соответствующего принципа в самые разнообразные пласты искусства».

Попытка определить структуру и содержание жанра с точки зрения классической теории модуса позволяет нам ввести понятие генеративного модусного типа, при возможном тяготении к тому или иному типу каждого конкретного текста. Исходя из модусной теории восприятия текста, в литературе возможны три генеративных модусных типа:

- 1) модус восприятия (смысловая реализация – рефлексия, формальное выражение - монолог);
- 2) модус осмысления (смысловая реализация – нарративный ряд, формальное выражение – линейное повествование);
- 3) модус поведения (смысловая реализация – акциональный акт, формальное выражение - диалог).

Подобная типология представляется нам недостаточно продуктивной ввиду общей своей оторванности от классической теории жанров. Однако на уровне же жанровых генерализаций, три генеративных модусных типа соответствуют трем родам литературы: лирике, эпосу и драме.

Вопросу о сопряжении драматического и эпического рода посвящены разделы работ В. Хализева. Основанием для выявления эпического и драматического рода и отделением его от лирики здесь служит сюжетность текста. Очевидно, что в данном случае Хализев продолжает античную линию поэтики (Платон-Аристотель). Признакам же эпоса и драмы посвящен один из разделов работы. Мы не будем пересказывать основные положения, достаточно лишь отметить, что в драме «нет свойственных повествованию (эпическому – прим.) двух пространственно-временных ситуаций. Есть только одна: само изображаемое действие. Монологи и диалоги, составляя неотъемлемую часть воссоздаваемых событий, сами воздействуют на их дальнейшее течение. Ведение речи здесь тождественно воспроизводимому действию. Монологи и диалоги протекают в то же время, что и изображаемое событие». [Хализев, 1978, с. 74]

Наше исследование посвящено анализу модусной структуры пьесы, драматического текста. Поэтому в дальнейшем рассуждение об особенностях родовидовой классификации мы продолжим относительно драматических жанров. Предваряя анализ модусной структуры текстов, принадлежащих исследуемому нами роду, мы отметим теоретическое допущение, возможное в рамках общей теории модуса.

Так, с позиций структурной поэтики, в генологии возможны жанровые контаминации в лиро-эпической, лиро-драматической и эпико-драматической формах. Лиро-эпическая форма в классической жанровой теории реализуется в таких вариантах как баллада и поэма. Лиро-драматическая и эпико-драматическая формы не выявляются как таковые, однако, на протяжении многих веков в литературе появлялись фактологические вариации этих форм.

Появление текстов эпико-драматической формы в литературе может быть хронологически отнесено к началу XIX века, однако, как отмечает Хализев, лишь в 30-х годах XX века подобные формы были зафиксированы, сначала теоретически, затем практически. Так, «две традиции освоения театрально-драматическим искусством пространства и времени... в современной эстетике обозначаются как собственно драма (классическая) и эпическая (архаико-эпическая) драма; или как драматургия «аристотелевская» и «неаристотелевская». Эти два типа театрально-драматического искусства были рассмотрены Ю. Бабом, который ввел в конце 20-х годов термин «эпический театр», ставший общеизвестным благодаря Б. Брехту». [Хализев, 1978, с. 82]

Соотношение драмы и лирики представляется нам структурно гораздо более сложным. Рассуждая о соотношении монолога и диалога как драматических форм, Хализев отмечает, что драма невозможна вне диалогической формы. При этом монолог становится атрибутивной характеристикой эпического как способа художественной реализации заданных модусных структур.

С точки зрения истории жанров (диахрония), атрибуция текста в качестве лирического, драматического или эпического может быть произведена по ряду формальных признаков. Тем не менее, синхронный срез существующих на данный момент вариантов и инвариантов жанровых моделей (общепризнанных и встречающихся единично, авторских) позволяет нам установить, что классическая жанровая теория не может вместить в себя всю палитру существующих текстов.

Так, «базовые» роды литературы (лирика, эпос и драма) с точки зрения модусной теории могут получить контаминативную реализацию не только в синтезированном лиро-эпическом роде, но и в лиро-драматическом, и в эпико-драматическом. Причем первый в практике художественной литературы может быть встречено нами в текстах жанра «пьеса-монолог» (или приближающихся к нему по форме, например, «Последняя лента

Крэппа» С. Беккета), а второй в практике пьес для чтения («Фауст» Гёте) или эпического театра Брехта.

Следуя классической жанровой теории, дальнейшая жанровая дифференциация возможна по ряду количественных атрибуций (в случае эпического повествования), либо тематических доминант и сюжетных конструкций (драма и лирика).

Хализев указывает, что ряд суждений о природе драматического сюжетостроения («порой весьма авторитетных») не согласуется с художественной практикой. «Это побуждает начать разговор о драматических сюжетах с положений исходных, аксиоматических: обозначить необходимые, закономерно существующие отличия драмы от эпоса в сфере художественного овладения пространством и временем». Так, повествовательно-эпическая роль, с одной стороны, монологи и диалоги драмы – с другой, осваивают место и время изображаемого действия по-разному. [Хализев, 1978, с. 73]

«В том же направлении развивал восходящую к античности теорию литературных родов Ю. Петерсен, утверждавший, что эпос – это монологическое изображение состояния; драма – диалогическое изображение действия». [Хализев, 1978, с. 31]

С точки зрения теории модуса, выявление конкретных жанровых вариантов возможно в парадигме вычленения сюжетной структуры текста, его инварианта, наиболее общего (абстрактного) перечня мотивов, образов и словесных структур, встречающихся в текстах данного жанра.

Рассмотрим классическую жанровую модель драматического рода. Однако рассмотрение классической модели невозможно без указания на два принципа измерения явления общественной жизни: синхронию и диахронию.

Так, с точки зрения синхронии возможно выделение таких драматургических жанров, как трагедия, драма, водевиль, комедия и др. Однако диахронный анализ позволяет нам сказать, что Античная трагедия

отличается от Елизаветинской, а выделение жанра, например, Средневековой трагедии вообще является затруднительным.

Очевидно, что с течением времени одни жанры сохранялись в рамках литературных систем в качестве текстов, присущих определенным эпохам, другие же, напротив, приобретали внеисторический характер. Подобная судьба постигла и жанр трагедии. Трагедии Шекспира положили начало качественно новому этапу рецепции жанра в европейской культуре. Так, жанр трагедии стал рассматриваться вне собственно литературных своих реализаций, а стал чем-то вроде способа мировидения. Апогеем этого, на наш взгляд, стала работа Ф. Ницше «Рождение трагедии из духа музыки» и далее, развитие идей в культурологической оппозиции «аполлонического» и «дионисийского» начал европейской культуры.

В XX веке стала очевидна необходимость пересмотреть жанровую систему, складывавшуюся на протяжении века XIX, когда она преодолевала идеи эпохи Просвещения. Так, жанры восточных национальных литератур стали основными для американской культуры, хотя они не были известны европейской генологии. Такие жанровые формы как хайку и коан вошли в литературный дискурс через тексты Ричарда Райта и Дж. Д. Сэлинджера, породив не только литературную моду, но и художественную традицию.

В общей теории модуса проблема выявления структурных генератив стоит особенно остро. Как мы уже отметили, генеративный тип модуса лежит в основе родового разделения. Следовательно, он объединяет и жанровые формы внутри данного рода.

«Существуют две взаимно не согласующиеся традиции рассмотрения эпоса, драмы и лирики, которые до настоящего времени не отделены одна от другой сколько-нибудь отчетливо. Одна из них – понимание родов как способов выражения художественного содержания. Эта традиция восходит к эстетике древнего мира. Так, Платон, впервые выдвигая понятие эпоса, драмы и лирики, ставил во главу угла способы ведения речи в произведении. В лирике, по словам античного философа, «поэт говорит от себя и не

стремится изменить направления наших мыслей так, будто кроме него говорит еще кто-то». Драма понималась Платоном как противоположность лирике (здесь высказываются герои, но не автор), а эпический род рассматривался как смешанный, соединяющий начала, которые присущи драме и лирике». [Хализев, 1986, с. 22]

«В свете другой традиции, более поздней, но не менее влиятельной. Эпос, лирика и драма выступают, прежде всего, как определенные типы художественного содержания». [Хализев, 1986, с. 24]

Тем не менее, «соотнесение литературно-родовых форм с общеэстетическими категориями в принципе плодотворно. Однако подмена характеристик родовых форм словесно-художественного творчества отвлеченными философско-психологическими категориями неминуемо наносит ущерб науке о литературе». [Хализев, 1986, с. 28]

Инвариантные модели жанров могут быть рассмотрены в диахроническом и синхроническом аспекте. Однако, как отмечает С. Аверинцев («Историческая подвижность категории жанра: опыт периодизации») остается открытым вопрос о жанровых сближениях внутри текстов одной жанровой категории (н-р, трагедия) или одной эпохи (н-р, елизаветинский театр). Иными словами, остается открытым вопрос о том, насколько близки между собой древнегреческая и елизаветинская трагедия? Возможно, структурное сходство может быть скорее определено между древнегреческими же комедией и трагедией? Ответ на этот вопрос лежит за пределами данного исследования.

Тем не менее, попытки выявить инвариантные (сюжетные) признаки исторически конкретных жанровых структур продуктивны и позволяют во многом определить внутренние закономерности развития жанра. По Хализеву, существует две разновидности сюжетов. «Сюжеты, где доминируют чисто временные связи между событиями, являются хроникальными. Сюжеты же с преобладанием причинно-следственных

связей называют сюжетами единого действия, или концентрическими». [Хализев, 1978, с. 87]

Сегодня формы художественного творчества заметно усложнились и обогатились. Это вызвало неоднократные попытки дополнить традиционные три литературных рода иными. Хализев указывает, что рассмотрение сатиры, юмора, патетики в одном ряду с эпосом, лирикой и драмой, предложенное Ю.В. Боровым, не представляется убедительным. Мы согласны с этим суждением. Попытка актуализации жанровой теории не должна проходить в парадигме включения в дискурс категорий иных парадигм. [Хализев, 1986, с. 36]

Жанровая парадигма в случае драматического рода имеет разветвленную структуру. Более того, жанровые факты, существующие или существовавшие в литературе, позволяют говорить о драматических жанрах, как о сложной системе, в которой имеют место как «общие», «всевмещающие» жанры, активно использующиеся и по сей день, так и локальные, хронологически и географически.

Таким образом, структура драматического текста в аспекте теории модуса может быть представлена в соотношении двух оппозиций: родовой (жанровой) и модальной. Расширением родовой (жанровой) категории являются модусы сюжетные, образные и мотивные. Расширением же модальной категории становятся модальные модусы, лежащие в основе выделяемых исследователями типов.

### **1.3 Модусный инвариант детективного жанра**

#### **1.3.1 Жанровые и сюжетные генеративы**

Жанр — термин литературоведения, позволяющий объединять отдельные литературные произведения в группы по общим признакам или соотнести произведение с другими произведениями по тем же признакам. Как мы указали выше, перечень жанров не определен, как не определены и

сами принципы выделения жанров. В литературоведении ведется спор о том, считать ли жанр свойством формы или содержания. [Луков, 2006]

Ряд зарубежных ученых включает жанр в категории «внешней формы» (Ю. Петерсен и Р. Петш — в категории «внутренней формы»). Р. Уэллек и О. Уоррен в «Теории литературы» указывали, что «...жанром условно можно считать группу литературных произведений, в которых теоретически выявляется общая «внешняя» (размер, структура) и «внутренняя» (настроение, отношение, замысел, иными словами — тема и аудитория) форма». Г. Н. Пospelов и его последователи видят в жанре тип содержания. [Луков, 2006]

Вновь обратимся к теории жанровых генерализаций Вл. Лукова. Подробнее рассмотрим её в аспекте общей теории модуса. Применительно к литературе XX века терминов «жанр» и «система жанров» уже недостаточно. Луков вводит термин «жанровые генерализации» для обобщенной характеристики жанровой ситуации в литературе «культурного запроса» («концептуально-авторской»), хотя он применим и к литературе «массового спроса» (литературному производству), и, таким образом, связан с общей спецификой культуры этого столетия.

Жанровая генерализация означает процесс объединения, стягивания жанров (нередко относящихся к разным видам и родам искусства) для реализации нежанрового (обычно проблемно-тематического) общего принципа. [Луков, 2006]

На место ослабленных жанровых структур в качестве организующих центров приходят выработанные литературой и утвердившиеся в ней принципы философствования, психологизма, морализма, историзма, биографизма, документализма и др. Соответственно возникают философская, психологическая, моралистическая, историческая, биографическая, документальная и другие жанровые генерализации. К ним примыкает особая жанровая группа, возвращающая литературу к фольклорным истокам (фолклитературная жанровая генерализация). [Луков, 2006]



С точки зрения теории модуса, в этом случае проблематично выделить генератив – инвариантное структурно-семантическое ядро текста, обозначающую принадлежность текста к конкретной жанровой генерализации. Чаще всего, генератив представлен как амбивалентная единица текста, содержащего в себе разножанровые элементы. Так, правомерно выявление нескольких генеративов в рамках конкретного художественного произведения.

В работе Ю. С. Подлубнова «Метажанры, мегажанры и другие жанровые образования в русской культуре» прослеживается одна из отличительных особенностей литературного процесса XX века – «жанровая нестабильность, кризис традиционных, «канонических» жанров и стремление обрести жанровые структуры, соответствующие динамическому характеру времени. Синтез, пародирование синтеза, формально-содержательные эксперименты в области сложного (и подчас парадоксального) соединения литературных норм разных исторических эпох, литературных направлений и жанров становятся определяющими для развития словесности». [Подлубнова, 2007, с. 294]

Автор фокусирует внимание на категориях «метажанр» и «мегажанр». Под метажанром, обобщая существующие концепции, понимается «структурно выраженный, устойчивый инвариант художественного моделирования мира». Выявление в рамках «метажанра» конкретных модусных структур представляется затруднительным ввиду природы данного жанра. Очевидно, что сам термин здесь служит для описания текстов, возникших на стыке жанровых форм. С одной стороны, теория жанровых генерализаций Лукова так же решает проблему функционирования жанров, обозначая спаянность конкретных жанровых форм в тексте и выявление некоей жанровой доминанты. С другой, термин «метажанр» принадлежит иной эстетической парадигме. Поэтому его включение в дискурс направлено на решение иных исследовательских задач.

Итак, проблема разграничения жанровых и сверхжанровых единств актуальна. Выходы во внежанровость — постоянный закон в обновлении искусства, который проявляется на протяжении всего нашего столетия и в романе, прежде всего, затрагивая, преображая форму.

На жанровом уровне категория модуса может быть выявлена довольно условно. Попытка определить инвариант текста, инвариант жанра может считаться в высокой степени условной. Конечно, существуют тексты, которые можно считать «каноническими», т.е. содержащими в себе основные жанровые модусы и наиболее приближенными к жанровому генеративу. Однако варианты и здесь разнообразны, зависят от фабульной структуры и конкретных авторских задач.

Мы обратим особое внимание на модусную структуру жанра детектив.

### **1.3.2 Инвариантная сюжетная схема детективного нарратива**

Пьеса «Игра» при общей трагико-комедийной модальности имеет детективный сюжет. По крайней мере, детективное жанровое начало пьесы обозначено автором жанрово («детектив в 3-ёх сетах»). Попытка выявить в пьесе иные жанровые генеративы будет осуществлена во второй части работы. В настоящий момент мы ставим задачу определить инвариантную структуру текста детективного жанра в аспекте общей (жанровой) теории модуса.

М. Можейко, определяя детектив как литературный жанр, интрига которого организована как логическая реконструкция эмпирически не наблюдавшихся событий (а именно – преступления), уточняет, что внешний сюжет детектива выстраивается как история раскрытия преступления, а внутренний – как когнитивная история решения логической задачи. [Чемодурова, 2013, с. 134]

Н. Н. Вольский предлагает следующее определение детектива: «Детектив – это литературное произведение, в котором, на доступном широкому кругу читателей бытовом материале, демонстрируется акт диалектического снятия логического противоречия (решения детективной

загадки). Необходимостью наличия в детективе логического противоречия, тезис и антитезис которого одинаково истинны, обусловлены некоторые характерные особенности детективного жанра – его гипердетерминированность, гиперлогичность, отсутствие случайных совпадений и ошибок» [Вольский, 2006, с. 15].

В работах лингвистической направленности описана структурная модель детективного текста [Щеглов, 1962], особенности актуализации в нём композиционно-речевых форм «повествование» и «диалог» [Медведева, 1986]; рассмотрена лингвистическая специфика портретного описания, охарактеризованы взаимоотношения между детективным текстом и детективным дискурсом. [Дудина, 2008]

Как отмечает Е. А. Варлакова, любому типу текста соответствует инвариантная текстовая модель - идеальная абстрактная схема, свойственная классу текстов и присутствующая во всех типах текста этого класса (вариантах). Поскольку «схема организации сообщения», сформировавшись, в дальнейшем оказывается применимой к созданию текстов иного содержания [Лотман, 1970, с. 256], в качестве точки отсчёта для выявления инварианта детективного текста в диссертации принимается наиболее ранний по появлению тип текста - «классический» («аналитический») детектив, обладающий композиционной структурой с минимальным количеством элементов. [Варлакова, 2010, с. 384]

Текстотипологическая отмеченность временных компонентов текста заключается в следующем: в тексте аналитического детектива эти детали, номинируя длительность мыслительной деятельности сыщика, могут имплицитно её интенсифицировать.

На протяжении своей истории, детектив претерпевает ряд существенных изменений. Эволюция детективного жанра от квазимистических текстов середины XIX века (Э. А. По), через классическую структуру т.н. «аналитического детектива» начала XX века (А. Кристи, А. Конан-Дойл), до более поздних вариаций шпионского, комедийного,

исторического и постмодернистского детективов. Особое место занимает жанр «жесткого детектива» 30-х годов, и, прежде всего, его американский вариант.

В родовом отношении детектив является эпическим текстом, поскольку тяготеет к нарративной доминанте. Нельзя исключать и собственно драматургического начала. Самое известное прямое сопряжение драмы и эпоса в истории детектива – это «Мышеловка» А. Кристи.

В XX веке активное изучение нарратива привело к формированию большого количества разнообразных теорий. Нарратология сегодня является многогранной наукой, своеобразной точкой пересечения всех гуманитарных дисциплин. [Филистова, 2007, с. 15]

Как отмечает Филистова, в основе построения текста детектива лежит нарративная схема, которая включает шесть компонентов: Резюме–Ориентацию–Осложнение–Оценку–Решение–Итог. Исследователи приходят к выводу, что в подавляющем большинстве английских детективов могут быть выделены 8 типов нарративных структур, в русских – 6 типов. Причем чаще всего такие функции, как Осложнение и Решение повторяются несколько раз. В целом же, в различных вариантах детективных текстов будет преобладать упрощенная нарративная схема: Ориентация–Осложнение (тайна)– Решение (ее разгадка). [Филистова, 2007, с. 17]

Основой данной концепцией стала функциональная схема американских исследователей У. Лабова и Дж. Валетского. Рассмотрим каждую из структурных частей детектива:

1. Резюме (Abstract). В предложенной У. Лабовым схеме Резюме выражается в заголовке текста и во вступлении, зачине, однако в детективе этот пункт схемы ограничивается рамками только заголовка. Это, в первую очередь, является следствием краткости детектива, который не допускает длинных вступлений.

2. Ориентация (Orientation) выполняет функцию введения читателя в мир рассказа, ознакомление его с местом и временем действия,

основными персонажами. Часто в начале рассказа дается разговор героев (сыщика и его ассистента) о прежних делах, анализ каких-либо фактов (у А. Кристи, Конан-Дойла) или размышления о природе преступления у Г.К. Честертон. Объем данной части может варьироваться от одного абзаца до 1-2 страниц.

3. Осложняющее событие (Complication). В этой части структурной модели детектива представлена информация о преступлении. Как правило, в детективном рассказе несколько Осложнений.

4. Оценка (Evaluation) может также встречаться несколько раз в тексте и относиться как к отдельным деталям или высказываниям героев, так и ко всему произведению в целом. Оценка может иногда объединяться с Итогом и выражаться в форме морали.

5. Решение (Resolution). Количество Решений также неограниченно в детективе и они, как правило, даны лишь в самом конце рассказа. Здесь происходит расследование и разгадка тайны преступления.

6. Итог (Coda)– здесь происходит разоблачение преступника, его арест и иногда наказание, а также дается реконструкция преступления и ответ на вопрос «почему?». Иногда Решение и Итог могут быть объединены. Часто (особенно в русских детективах) дается анализ, оценка и мораль. В зависимости от строгости следования нарративной схеме, все детективы нашего корпуса были разделены на несколько групп. Есть рассказы с полной суперструктурой, где представлены все основные функции, и рассказы с редуцированной суперструктурой, то есть случаи, где какие-то функции отсутствуют.

Интерес представляют и разнообразные попытки дать классификацию типов детективных сюжетов. В упомянутой нами работе выявлено 10 типов сюжетов:

- 1) жертва (потерпевший) и есть преступник;
- 2) преступник избегает наказания (либо сыщик отпускает преступника);

- 3) отсутствует расследование;
- 4) преступный замысел не реализован;
- 5) преступления не было вообще;
- 6) наказание – «Божья кара»;
- 7) сыщик погибает;
- 8) преступление не раскрыто;
- 9) тайна, мистика;
- 10) сыщик предотвращает преступление.

Однако этот подход далеко не единственный. Так, в качестве инвариантных (базовых) концептов детективного фрейма выделяют преступление – тайна – расследование – наказание [Филистова, 2007, с. 13], преступление – следствие – сыщик – преступник – жертва [Лесков, 2005, с. 5], убийство – расследование – объяснение [Ватолина, 2011, с. 5]. В диссертационном исследовании Т. Г. Ватолиной выявляются пять типов «концептуальных» персонажей, или «ролевых» номинаций, к которым относятся Детектив, Убийца, Помощник, Свидетель и Жертва, причем дискурс каждого из пяти типов личностей «центрирован» на одном концепте (например, дискурс Детектива центрирован на концепте «истина», а дискурс Убийцы – на концепте «ложь»).

Детективному жанру, в целом, соответствует определённый детективный канон (инвариант), являющийся единым, независимо от национально-культурных особенностей и в плане структуры и в плане семантики. Мы представили структурную модель канонического детектива (детективную схему), в соответствии с которой основное ядро детектива составляют функции: Осложнение (тайна) и Решение (ее разгадка).

Итак, с точки зрения общей теории модуса могут быть определены два уровня текста. На первом, собственно жанровом уровне, происходит выявление общей структурной модели. На втором, определяющим основные типологические разновидности жанров, классификация гораздо более изощренная – она не сводима к простейшей структурной модели. Попытка

выявить все существующие инварианты детективного текста может быть осуществлена относительно конкретных текстов данной эпохи. Причиной этого становится не только национальная специфика развития жанра, но и авторская поэтика, и особенности рассматриваемого текста. Тем не менее, в качестве рабочей модусной модели первого уровня нами будет адаптирована концепция Лабова-Валетского. Особое внимание необходимо уделить жанровой форме «постмодернистский детектив».

### **1.3.3 Постмодернистский детектив как феномен смещения жанровых парадигм**

З. М. Чемодурова в работе «Игра в постмодернистском детективе» отмечает, что одной из важнейших черт классического детектива является «наличие в нем загадки, интеллектуального пазла, вовлекающего читателя в «игру» по расследованию таинственного происшествия». [Чемодурова, 2013, с. 23]

В литературоведении наличие инвариантной схемы в классическом детективе трактуется как проявление «формульного» характера этого жанра массовой литературы. Определяя формулу как «комбинацию, или синтез, ряда специфических культурных штампов и более универсальных повествовательных форм и архетипов».

Появление большого корпуса художественных произведений, которые исследователи называют «постмодернистскими детективами», «метафизическими детективами», «антидетективами», делает актуальным задачу системного описания таких текстов и выявления ряда текстотипологических характеристик, позволяющих говорить о новом типе детектива. [Чемодурова, 2013, с. 174]

В статье «От классического детектива к постмодернистскому детективу. Аспекты жанровой трансформации» Т.Н. Амирян на примере функции «переписывания» рассматривает пути жанровых трансформаций в парадигме классический-постмодернистский детектив. [Амирян, 2015, с. 139]

Как отмечает Амирян, «если подходить к определению жанра в соответствии с бахтинским пониманием «целостности» и «завершенности», то детективная литература, возможно, лучше остальных вписывается в подобный жанровый конструкт».

Как мы уже отметили, повествовательный вектор детектива всегда направлен от «тайны» к «разгадке». Следуя этой логике, типологическое родство конкретных текстов разнообразных жанровых вариаций кроется в самой модусной структуре жанра.

По Т. Кестхейи («Анатомия детектива»), развитие системы детективных жанров происходит последовательно, но концентрично, возвращаясь к канону – классическому детективу, образцами которого стали произведения Э.А. По и А. Конан Дойла.

Тем не менее, «детектив – один из самых игровых жанров. Поэтому можно говорить не только о «завершенности», но и о «вечном становлении», характеризующем, по М. Бахтину, романский жанр. Игра отличается тем, что знание правил не снижает интереса участников, вновь и вновь вступающих в игру: важен «азарт», соответствующий «саспенсу», «ожиданию», «напряженности» читателя детективного произведения».

Как отмечает Амирян, «современный детективный нарратив продолжает сохранять присущую жанру и массовой словесности в целом чуткость к внелитературным дискурсам и, вступая в пространство постмодернистской эстетики, детективная литература перестает быть репрезентативной моделью властного дискурса в процессе становления морально-правовых пактов».

В историко-литературном развитии жанра мы наблюдаем парадоксальную тенденцию. С одной стороны, вторичные тексты теряют свою автономность ввиду подчиненности заданным модусным структурам. С другой, в рамках этой системы возможны отклонения, когда сама фабула детектива перестает быть «сюжетной канвой» произведения, а становится предметом художественного исследования.



Если говорить о классическом детективе, то уже первые попытки создания новых романов в этом жанровом поле являются своеобразными «переписываниями» или «перечитываниями» классических образцов. Для Ролана Барта перечитывание есть сама множественность, заключенная в тексте, это «исходный принцип» функционирования текста.

## **1.4 Классификация модусов**

### **1.4.1 Специальная теория модуса. Модальность**

Различные модусы художественности суть стратегии творческого «ощельнения», порождающего специфически художественный смысл целого. Поле этого смысла предполагает не только соответствующий тип героя и актуализированной вокруг него ситуации, не только соответствующую авторскую позицию и актуализируемую текстом установку читательского восприятия, но и внутренне единую систему ценностей, и соответствующую ей поэтику: организацию условного времени и условного пространства, систему мотивов, систему «голосов», ритмико-интонационный строй текста. [Шевцова, 2001, с. 331]

### **1.4.2 Модус и Модальность**

В классической теории модусов можно выявить две основные категории: модус и модальность. Если модус выражает собственно вербальные стратегии реализации авторского замысла, то модальность – его этико-эстетическую направленность.

Категория модус может быть рассмотрена нами на двух уровнях: жанровом и собственно текстуальном. Если жанровые модусы, опираясь на жанровые генеративы, составляют жанровые инварианты, а, следовательно, характерны (в данных контаминациях) только текстам данного жанра. Например, речь-разоблачение преступника может быть преимущественно в текстах детективных жанров.

С другой стороны, собственно текстуальные модусы. Они имеют отвлеченный характер и зависят скорее от модальности, нежели от жанра.

Детектив может иметь сатирическую, героическую, трагическую или, например, драматическую модальности, причем текстуальные модусы будут отличать один текст от другого при общей фабульной схожести.

В данной работе нами будет подробно рассмотрена стратегия создания текста в иронической модальности.

### **1.4.3 Хаотическая и гармоническая модальность. Типы модальности**

Приведем иные типы художественной модальности (в их классификации, предложенной В.И. Тюпой). [Крошнева, 2007, с. 61]

Первым типом модальности является героика как древнейший из модусов художественности. Она имеет в своей основе поэтизацию подвигов, воспевание героев как сопрягающих в себя внешнюю и внутреннюю целостность человеческого «я». Созвучие внутреннего мира героев и среды является своего рода эстетическим принципом, состоящим в объединении внутренней данности бытия («я») и внешних обстоятельствах его существования. В основе героического характера слитность судьбы героя и его личности, они едины. Так, судьба выражает безличную сторону личности, а его действия раскрывают содержание судьбы.

Сатира как второй тип художественной модальности определена неполным личным присутствием горя в мировом порядке. Тюпа характеризует это состояние как несоответствие между личностью и его ролью: внутренняя данность индивидуальной жизни уже predetermined внешним. Однако в сатирической модальности герой не может полностью встроить себя в ту или иную ролевую парадигму. Однако подобная «дегероизация» сама по себе не является достаточной основой для сатирической модальности. Это требует активной авторской позиции, сатирического «осмеяния», которое компенсирует невстроенность героя (объекта) в мир и тем самым создаст художественную целостность другого типа. Тюпа отмечает, что этот прием мы можем встретить в комедиях Аристофана, Н. Гоголя, романе Л. Толстого «Смерть Ивана Ильича» и других произведениях того же типа. Выводы о сатирической модальности

одинаково применимы к герою (объекту), к предмету и адресату повествования об этом модусе художественности.

Третий тип художественной модальности - трагедия - это обратное преобразование сатирического видения героики. Формулой трагической ситуации является чрезмерная «свобода» личности внутри себя. В этой системе вопрос о личности становится характерным мотивом, который организует бытие персонажа. Принцип «внутреннего голоса» героя подчеркивает самооценку его существования.

Четвертый тип модальности – комический. По словам М. Бахтина, комическая модальность была сформирована на основе карнавального смеха. Модель личного присутствия в мире - «праздничное безделье», в котором роль границы «я» становятся маской. Комическая личность (мошенник, трикстер) несовместима с обычным мировым порядком.

Пятый тип модальности, идиллический, определяет эстетическое сознание, которое зафиксировано в рамках одноименного жанра. Современные ученые полагают, что для идиллии внутренние границы «я» характеризуются сочетанием его внутренних границ с его внешними границами, их гармонией. И. А. Есаулов отмечает, что идиллический характер определен «индивидуальной ответственностью» персонажа перед миром, что становится формой самоопределения личности.

Шестой тип модальности – элегический. Такая система художественности является результатом эстетического переосмысления внутренней изоляции частной личности. Элегическое «я» состоит из цепи мимолетных состояний «внутренней жизни», «живой печали об исчезнувшем», «прощального настроения», «таинства грусти» и др.

Седьмой тип модальности, драма, не должна отождествляться с драмой как жанром. Если элегические настроения могут быть сведены к вербальному концепту «ностальгия», то драматическая эстетика исходит из того, что «каждый шаг важен для настоящего и будущего». Драматические герои вступают в противоречия между внутренней свободой (личной тайной) и

внешним отсутствием свободы самовыражения. Здесь внутреннее «я» шире, чем реальность фактического пребывания в мире.

Восьмой тип модальности - ироническая модальность как способ создания художественного мира фокусирует внимание на дискретности личного «я» (я-для-себя и я-для-других). Ирония определяется неучастием «я» в событиях внешнего мира. Тюпа указывает, что разъединение «я» и «мира» показывает враждебную направленность, как против окружающей действительности, так и против себя. Иногда ирония может совпадать с сарказмом.

### **Выводы по первой главе**

Если парадигмы художественности характеризуют переходящие литературные эпохи и направления, то модусы художественности, согласно теории Фрая, отличаются трансисторическим характером. Героика, трагика, комизм, идиллика, элегия, драматизм, ирония представляют собою типологические модификации эстетического сознания. Любое художественное произведение обладает эстетической модальностью.

Применительно к литературе XX века терминов «жанр» и «система жанров» уже недостаточно. Луков вводит термин «жанровые генерализации» для обобщенной характеристики жанровой ситуации в литературе «культурного запроса» («концептуально-авторской»), хотя он применим и к литературе «массового спроса» (литературному производству), и, таким образом, связан с общей спецификой культуры этого столетия. Жанровая генерализация означает процесс объединения, стягивания жанров (нередко относящихся к разным видам и родам искусства) для реализации нежанрового (обычно проблемно-тематического) общего принципа.

Попытка определить структуру и содержание жанра с точки зрения классической теории модуса позволяет нам ввести понятие генеративного модусного типа, при возможном тяготении к тому или иному типу каждого

конкретного текста. Исходя из модусной теории восприятия текста, в литературе возможны три генеративных модусных типа:

1. модус восприятия (смысловая реализация – рефлексия, формальное выражение - монолог);
2. модус осмысления (смысловая реализация – нарративный ряд, формальное выражение – линейное повествование);
3. модус поведения (смысловая реализация – акциональный акт, формальное выражение - диалог).

В родовом отношении детектив является эпическим текстом, поскольку тяготеет к нарративной доминанте. Нельзя исключать и собственно драматургического начала. Самое известное прямое сопряжение драмы и эпоса в истории детектива – это «Мышеловка» А. Кристи. В качестве инвариантных (базовых) концептов детективного фрейма выделяют преступление – тайна – расследование – наказание, преступление – следствие – сыщик – преступник – жертва, убийство – расследование – объяснение.

## Глава II. Пьеса Э. Шеффера «Игра» как объект исследования модусного литературоведения

Историко-литературный процесс второй половины XX века – это явление, не вполне еще осмысленное ни литературной критикой, ни собственно литературоведением. Огромное количество разномастных художественных парадигм, ускоренное развитие существующих течений и появление на их основе новых, зачастую маргинальных, но от того не менее значимых, не позволяет оценить нам масштаб и глубину явлений, их претенциозность и возможное влияние на художественное мышление нашего времени.

Одним из таких явлений стала пьеса Э. Шеффера «Игра». Впервые она была представлена на сцене одного из лондонских театров в феврале 1970 года. Постановка имела большой успех. В ноябре следующего года, после постановки на Бродвее, пьеса была отмечена премией Тони.

Эта пьеса заняла особую нишу в литературе XX века. Детектив как жанр развлекательный теперь мог быть осмыслен в рамках совершенно иных литературоведческих парадигм. Можно сказать, что на «большую» (уже) сцену вышел жанр детектива «философского». Многие тексты предшествующих эпох уже содержали явные и скрытые намеки на эту глубину. Даже детектив А. Кристи «Десять негритят» («И никого не стало») мог быть рассмотрен в первой половине века как попытка социологического измерения английского общества (почти в жанре «физиологии»). Ключевой фигурой в этом отношении стал Николас Блейк, автор художественных полотен, в которых изобилуют литературные и музыкальные аллюзии. Далее известность приобрел роман У. Эко «Имя розы». Уже в XXI веке самой громкой фигурой в зарубежной литературе, которого можно отнести к этому «интеллектуальному» направлению стал Дэн Браун, с большей или меньшей степенью условности. Безусловно, даже это свидетельствует о значимости направления в эстетической парадигме XXI века и его потенциальном развитии в образцы высокой классической литературы.

В соответствии с канонами детективной постановки на театральных помостах, в программе зрителям и рецензентам было предложено не раскрывать сюжет тем, кто еще не видел пьесу (этот прием был использован и при постановке пьесы «Мышеловка» А. Кристи).

Своим успехом игра обязана идее Шеффера совместить «механику» классического детектива и ряд элементов, совершенно несвойственных ей. Пьеса написана барочным языком. Нарочито неестественные, или «преувеличенные», как отмечали критики, персонажи и помпезный интеллектуализм составили форму действия, которое выводило зрителей за пределы обыкновенной фабулы «истории одного убийства». Повествование последовательно наполнено элементами фарса (такими как надевание Майло костюма клоуна). Так, аудитория «доводится до смеха и ужаса, когда двое мужчин играют, обмениваясь ролями как кошка, а затем как мышь, до их возможного падения».

## **2.1 Пьеса «Игра» в историко-литературном контексте. Общая характеристика**

Вопрос о том, какое место занимает пьеса в историко-литературном процессе второй половины XX века, не может быть решен однозначно. Во-первых, сам автор никогда не причислял себя к какой-либо писательской (драматургической) школе. Во-вторых, время создания пьесы – это время, по сути, смены художественно-эстетических парадигм в западноевропейском искусстве.

Энтони Шеффер родился в 1926 году в Ливерпуле. Его семья переехала в Лондон в 1942 году. С 1944 по 1947 год Шеффер в качестве вольнослушателя посещал лекции в кембриджском Тринити-колледж. Там же несколько позже он стал редактором университетского журнала «Granta».

Успех «Игры» позволил Шефферу обратиться в драматургию. Поэтика работ Шеффера, по мнению критики, близка художественным системам таких авторов как А. Хичкок и А. Кристи. Немалое влияние на это мнение

оказал и тот факт, что Шеффер написал сценарий к фильму «Бешенство» Хичкока, а также к экранизации детектива Кристи «Зло под солнцем».

В театре Шеффер представил пьесу «Убийца», которая структурно во многом повторяла предыдущую его работу. Следующая пьеса Шеффера «Дело о масляном левантине» стала пародией на классический сюжет детективного романа для женщин. Эта пьеса, поставленная в США в 1982 году, была последней работой Шеффера в течение следующих пятнадцати лет. В 1997 году, в возрасте 71 года, он написал последнюю свою пьесу «Вещь в инвалидном кресле», структурно преодолевающую жанр триллера второй половины века, в становлении которого некогда он принимал столь активное участие.

Таким образом, вопрос о литературном контексте, в который встраивается пьеса Шеффера, не содержит загадки для историка литературы. Во-первых, очевидна связь между работами Шеффера-драматурга. Корпус текстов, идентичных по своей структуре, породил множество литературных подражаний, самая известная из которых двухактная пьеса Ирины Левин «Смертельная ловушка» (1979).

Кроме того, необходимо отметить и корпус текстов, написанных Энтони Шеффером в соавторстве с братом-близнецом Питером. Это детективные романы «Женщина в гардеробе» (1952), «Увядшее убийство» (1955) и «Как крокодил?» (1957). Все эти романы соответствуют классической сюжетной структуре детектива.

В аспекте историко-культурной преемственности «Игре» наиболее близка пьеса Агаты Кристи «Мышеловка» (1952) - одна из самых успешных пьес в Англии. Сама Кристи не раз упомянута автором в тексте пьесы, как, впрочем, и менее успешный писатель, автор интеллектуальных детективов Николас Блейк (псевдоним поэта Сэсила Дэй-Льюиса).

### **2.1.1 Композиция и сюжет**

Действие пьесы происходит «в наши дни», в одной из комнат старинного помещичьего дома Эндрю Уайка, в графстве Уилтшир. Мистер



Уайк – успешный автор детективных рассказов, «писатель-загадка». Он – азартный игрок, увлеченный явлением Игры во всех её проявлениях, как художественных, так и реальных.

Композиционно структура пьесы распадается на два действия, однако хронологическая очередность событий не так очевидна.

Сюжет пьесы основан на расследовании инспектором Оливером истории исчезновения мистера Тиндла, который был замечен в последний раз, входящим в дом Уайка. Затем действие пьесы возвращается «на два дня назад», ко времени встречи Уайка и Тиндла.

Тиндл – молодой человек, работающий страховым агентом, любовник жены писателя. Эндрю предлагает Тиндлу сыграть в игру «грабеж со взломом». Согласно плану, Тиндл совершит фиктивное ограбление дома Уайка и похитит заранее подготовленных писателем драгоценностей. Страховые выплаты возместят ущерб. Взамен Уайк хочет получить удовольствие от игры. Кроме того, он просит Тиндла забрать его жену.

Однако в ключевой момент ограбления Уайк совершает выстрел в Тиндла. Тиндл падает навзничь и не подает признаков жизни. Уайк удовлетворен: «Гейм и сет. Игра окончена».

Этим заканчивается первое действие. Во втором действии Уайк отрицает, что убил Тиндла. По словам писателя, выстрел был холостым, а сам Тиндл «пришел в себя, догадался, что не на том свете, и отправился восвояси».

Тем не менее, инспектор Оливер находит доказательства совершения преступления. Уайк в панике. В ключевой момент обвинения инспектор дает понять, что это он – мистер Тиндл. Инспектор «снимает с себя очки, стаскивает парик и другие ухищрения грима», и начинается новая игра, на этот раз условия ставит сам Тиндл.

День назад Тиндл в доме мистера Уайка убил любовницу писателя. Теперь Уайк должен найти доказательства своей невиновности. В противном случае, вызванная Тиндлом полиция арестует Уайка как убийцу. Уайк снова

паникует. И в тот момент, когда полиция собирается войти в дом (комнату, в которой происходит действие) выясняется, что все это фикция. Тиндл подговорил любовницу писателя оставить несколько своих вещей, а сам не собирался делать ничего большего, чем отплатить обидчику.

Тиндл вспоминает, что на втором этаже лежит шуба супруги Уэйка. Писатель понимает, что это единственный шанс поквитаться с «паршивым макаронником» и стреляет в Тиндла. Последние его слова: «Гейм, сет и матч. Игра окончена». А «мигающие синие отблески уже скользят по окну».

Итак, фабула пьесы – это противостояние между супругом и любовником. Фабула облачена в детективный сюжет. Собственно сценических героев пьесы всего два: Майло Тиндл и Эндрю Уайк. Инспектор Оливер, а также полицейские, которых якобы встретил Майло в середине второго действия – это роли, которые играет Тиндл. Внесценические герои – настоящие полицейские, любовница и супруга Уайка организуют сюжетную структуру пьесы.

### **2.1.2 Рецепция пьесы в англоязычном литературоведении и литературной критике**

Как уже было отмечено, после лондонской и бродвейской постановки пьеса получила широкую известность. Критики высоко оценили совмещение автором элементов пародии и сюжетной структуры детектива. В «Нью-Йорк таймс» Клайв Барнс похвалил слог Шеффера и его писательскую манеру: «У него есть тяжелое легкомыслие, которое блестит, как солнечный свет на шарике для игры в гольф».

Спустя несколько лет после постановки, Жюль Гленн подробно изучит систему образов пьесы. Он напишет о вовлеченности Майло и Эндрю в «интенсивные амбивалентные отношения: крайняя ненависть и глубокая привязанность» и предположит, что их объединяет, кроме всего прочего, и любовная связь. Гленн также укажет на многочисленные вербально выраженные мотивы, аллюзии и сюжетные повороты, которые свидетельствуют в пользу его идеи.

Джеральд М. Беркович писал в журнале «Современные драматурги»: «Не так часто писатель имеет возможность создать литературную моду, и даже новый жанр. Но теперь театральные триллеры и детективы могут быть законно разделены на «До» и «После» постановки «Игры», что свидетельствует о большом и даже высоком её значении для современной литературы».

Как указывает Берковиц, Шаффер создал новый жанр «whodunwhat» - детектив, в котором не только личность преступника, но и природа преступления - это часть загадки, которую необходимо разрешить.

Также Берковиц видит истоки «Игры» в некоторых ранних пьесах и фильмах, в частности «Gaslight» и «Suspicion». Кроме того, критик отмечает типологическое сходство фабулы пьесы с фабулой французского фильма «Diabolique», в котором персонажи могут быть одновременно убийцами и жертвами.

Тем не менее, Берковиц писал: «Шеффер концентрирует наше внимание на тайне и множит наши вопросы... Облекает их в забавную смесь психологии и социологии... И действие движется так быстро и без особых усилий, что как вызывает восхищение, так и сбивает нас с толку».

Пьеса Шеффера не стала объектом подробного анализа в работах западноевропейских филологов, однако она вошла в программы многих театральных университетов. В Австралии пьеса даже входит в школьную программу. Одним из самых значительных разборов, на сегодняшний день, представляется работа «Sleuth. Drama for student».

### **2.1.3 Авторское жанровое определение пьесы в контексте историко-литературной традиции**

Пьеса Энтони Шеффера была написана во время смещения литературных парадигм и интеграции классических жанровых форм. Определить направление, к которому примыкает в своем творчестве Шеффер, не представляется возможным. С одной стороны, он

ориентировался на образцы начала века, с другой, на него оказали влияние и творческие интенции эпохи постмодерна.

Игра с жанровыми формами, ориентация на смещение жанровых парадигм свойственна и тексту рассматриваемой пьесы.

Как отмечает Рена Корб секрет амбивалентности текста в том, что «целостность» и «завершенность» криминального жанра означают не исчерпанность, а имманентность правил игры. Детектив – один из самых игровых жанров. Поэтому можно говорить не только о «завершенности», но и о «вечном становлении», характеризующем, по М. Бахтину, романский жанр. Игра отличается тем, что знание правил не снижает интереса участников, вновь и вновь вступающих в игру: важен «азарт», соответствующий «саспенсу», «ожиданию», «напряженности» читателя детективного произведения».

Авторское определение «детектив в трех сетах» распадается на две структурных единицы. С одной стороны, номинация «детектив» обозначает общий инвариант сюжетной структуры. С другой стороны, атрибуция «в трех сетах» предельно размывает первоначальную номинацию. В этом случае формальная организация текста «три сета» наполняется содержанием «детектив», соотнося две разноплановых категории

Необходимо отметить, что композиционно пьеса распадается на два действия. Тем самым, само определение «три сета» играет не столько структурную, сколько собственно сюжетную роль (противостояние Тиндла и Эндрю действительно определено ими как три сета, в двух из которых победу одерживает Тиндл).

Жанр текста пьесы Энтони Шеффера может быть определен как драма с точки зрения классической жанровой теории. С другой стороны, определение трагедия также возможно.

Итак, авторское жанровое определение «детектив в двух сетах» настраивает читателя-зрителя на иное прочтение текста, прочтение текста с позиций иных жанровых категорий.

Определим жанр пьесы Шеффера с позиций теории модуса. В парадигме вычленения генеративного модусного типа, формально текст принадлежит драматическому роду. Формально нарратив представлен как диалог, а реплики героев (их действия) можно определить как чередование акциональных актов (акция-реакция). Однако текст пьесы содержит и иные (в жанровом отношении) элементы. Монологи повествовательного типа, которые стилизованы под монологи-разоблачения из классических английских детективов.

Таким образом, мотивная структура пьесы слишком сложна для отнесения её к жанру драмы или трагедии. Попробуем проанализировать корпус текстов, представленных в смежных с данным жанровых категориях.

Пьеса Агаты Кристи «Мышеловка» является одним из самых ярких текстов детективного жанра, переработанных для сцены. Необходимо подчеркнуть изначальную эпическую форму текста писательницы. Особенности, свойственные собственно драматургическим произведениям здесь имеют вторичный характер. Собственно, формальное тяготение текста к эпике определяет и сложность решения художественных задач. Не каждый текст возможно перенести на сцену или экран. Не каждый сюжет будет одинаково успешно реализован в рамках различных художественных систем.

В пьесе Энтони Шеффера драматургическое начало определено не только формально, но и содержательно. Оппозиции повествования, смена ролевых модусов, принцип театральности, напускная сценичность и языковая помпезность – всё это делает пьесу ярким представителем драмы как литературного рода.

«Игра» отчасти является пародией на детективную историю. Объектом пародии становятся некоторые элементы детектива, такие как локус (английский загородный дом) или образы персонажей (так, Эндрю – успешный писатель детективов). Многочисленные литературные аллюзии также создают комический эффект.

Однако «Игра» также является довольно серьезным текстом детективного жанра в плане содержания. Эндрю упивается загадками и тайнами, он одержим игрой, но Майло не разделяет этого упоения, хотя «у него есть к этому (к играм – прим.) способности».

В конце второго действия пьесы Майло говорит: «Короче говоря, детективная история - это нормальный отдых снобистских, устаревших, ненавидящих жизнь, неблагородных умов». Желая того или нет, Майло принял участие в игре. В своем стремлении отомстить за себя он также становится одним из тех ненавидящих жизнь снобов, которых он высмеивает. Его презрение к Эндрю в конце пьесы и его убежденность в том, что тот никогда не сможет в него выстрелить, демонстрируют это мышление.

## **2.2 Общий анализ текста в рамках классической жанровой теории. Парадигмы измерения**

Исследование текста с точки зрения классической жанровой теории драмы было проведено в исследовании Г. Берковица. Так, особенное внимание было уделено историко-культурному контексту, образной и мотивной системе.

Анализ пьесы в рамках классической теории драмы предполагает выявление конфликта, рассмотрение композиции текста и системы образов.

Формально в пьесе всего два персонажа: Майло Тиндл и Эндрю Уайк. Инспектор Оливер, а также офицеры полиции (полицейский констебль Хиггс и сержант Тарант, персонажи, не появляющиеся на сцене визуально, но мы слышим их голос), «сыгранные» Майло становятся важными, с точки зрения сюжетостроения, однако их фактическое отсутствие определяет сложность системы действующих лиц, их взаимоотношений.

Майло – молодой человек тридцати пяти лет, который является любовником супруги Уайка, Маргариты. Он и Маргарита хотят жениться и жить в идиллии в комнатах, над офисом принадлежащего Майло туристического агентства. Эндрю издевается над планом Майло, утверждая, что Маргарита слишком привыкла к роскоши, чтобы поддерживать такой

образ жизни. Майло соглашается с планом Эндрю о фиктивной краже, которая позволит ему и Маргарите жить в роскоши. Мотивации героя в первом действии просты и не выходят за пределы парадигмы заявленной жанровой структуры.

Майло является сыном итальянского иммигранта и британской девушки. Кроме того, на четверть он еврей. Все это определяет и предвзятое к нему отношение со стороны соперника. Тем не менее, Эндрю с удивлением обнаруживает, что Майло достойный противник в задуманной им игре.

Далее мотивы персонажа теряют определенную ясность. В отличие от Эндрю, Майло вступает в игру вновь (второй сет), чтобы отомстить за обиду, нанесенную на первом этапе игры. Он утверждает, что не находит никакой радости в игре, однако отомстить хочет «по правилам». С другой стороны, он опасался, что обратившись в полицию, не получит поддержки ввиду отсутствия доказательств.

Хотя Майло и не признает этого формально, но зрителю очевидно, что он также пытается отыгратья. Майло также берет на себя роль инспектора Оливера, который приходит к Эндрю по поводу исчезновения (и возможного убийства) Майло. Оливер скептически относится к истории Эндрю о том, что патроны оказались холостыми и Майло ушел, когда очнулся.

Речевые портреты персонажей Оливера и Майло атрибутивно нетождественны. Если речь Майло «живая», хотя и не лежит в рамках заданной жанровой парадигмы, но способствует развитию образа в процессе повествования (в том числе, можно угадать и итальянские его корни), то речь Оливера подчинена образу инспектора. Вербальные формулы, коммуникативные стратегии выдают в нем героя детективных романов.

Более того, Оливер начинает раскрывать себя через использование того словарного запаса и стиля речи, носителем которых Эндрю осознает именно Майло. Затем Майло снимает грим. Майло также берет на себя роль сержанта Тэрранта и полицейского констебля Хиггса, хотя они не

появляются на сцене. Речевая идентификация персонажей, в принципе, лежит в той же модусной парадигме, что и в первом случае.

Эндрю Уайк – успешный писатель, автор детективов. Он пытается поддерживать видимость молодости, пользуясь краской для волос. Однако ни это, ни показная мужественность Эндрю, сюжетно выраженная и в его способности содержать любовницу Тею, не могут по-настоящему одурачить Майло.

Эндрю одержим играми. Пожалуй, это является самой главной чертой его образа. Его дом наполнен игрушками и игровыми механизмами. Самоидентификация в рамках этой сферы, выражена в многочисленных репликах Эндрю и одном из важнейших его монологов. Он придумывает план унижить Майло за дерзость и попытку забрать его жену. Он самостоятельно организует сложную игру, в которой поквитается с Майло. Его «ведущая» роль здесь очевидна. Даже выбор костюма – клоунского наряда – чтобы Майло был соответственно одет во время «грабежа со взломом», обнаруживает, одержимость Эндрю играми.

Эндрю утверждает, что он больше не любит свою жену и рад, что Майло отобьет её. Эта ролевая структура будет стерта, в процессе игры. В финальном монологе первого действия он скажет, что глубоко возмущен тем, что Майло решился прийти к нему с просьбой дать Маргарите развод. С одной стороны, это обусловлено жанром, который Эндрю выбирает в качестве актуального, и своим образом (ревнивый муж), которому в этом случае аккуратно соответствует. Однако, с другой стороны, это не является мотивационной доминантой. Так, сцены второго действия, когда Эндрю пытается соблазнить Майло и предлагает ему, прекрасному игроку, остаться, столь же искренни, как и слова о жене, которая надоела. Поэтому нежелание Эндрю считаться с любовником супруги обусловлено в большей степени тем, что он считает Майло игроком более низкого порядка (а значит объективно хуже себя), в частности, из-за низкого происхождения Майло.



Как метко замечает Майло, Эндрю - сноб, еще один человек, живущий в искусственном мире. То, что может быть определено как единственная попытка Эндрю перебраться в реальный мир, на самом деле является «слиянием» двух «игровых», когда он предлагает Майло остаться с ним, чтобы двое мужчин, в равной степени одаренных, могли продолжать играть вместе. Эта черта неоднократно была отмечена критиками и исследователями.

Речевой портрет Эндрю обнаруживает в нем хорошо образованного человека, жизнь которого подчинена самоопределению себя. В частности, самоопределение это вербально выражено через включение себя в структуру художественного текста. Так, сознание Эндрю в прямом смысле литературоцентрично. Любой сюжетный поворот Эндрю осмысляет как художественный текст, предлагая, в качестве комментария, переложение какого-либо художественного канона. Особенно ярко эта черта проявляется в сцене переодевания Майло.

Вопрос о том, как взаимодействуют образы между собой, остается дискуссионным. С одной стороны, мы видим межличностный конфликт, лежащий в основании сюжета пьесы. С другой, отношения Майло и Эндрю слишком амбивалентны для того, чтобы исчерпываться этой характеристикой. Вопрос о ключевом конфликте текста вообще не может быть разрешен без уяснения особенностей взаимодействия персонажей в процессе повествования.

Как отмечают исследователи, идея двойничества играет важную роль в структуре пьесы. Эндрю и Майло – единственные персонажи пьесы, и они неразрывно связаны на многих уровнях. Они оба «сопричастны» жене Эндрю. В истории, рассказанной Майло во втором действии, они оба «сопричастны» и любовнице Эндрю. Оба хороши в игре.

Другие же мотивы в тексте указывают на их зеркальное отображение друг друга, когда они берут на себя роль противоположностей. Структурным выражением этого становится ролевая инверсия. Например, в первом

действии, когда Эндрю направляет пистолет на Майло, Эндрю – преступник, а Майло – жертва. Однако когда Оливер собирается задержать Эндрю и сопроводить его в полицейский участок, ролевые модусные структуры меняются на противоположные.

Кроме того, Майло критикует Эндрю за то, что он хочет жить в мире игры, где «все обозначено». Он же сам, напротив, хочет жить обыкновенной жизнью, где «люди пытаются понять смысл всего».

Мотив двойничества достигает своей кульминации в конце пьесы. Эндрю предлагает Майло остаться и жить с ним, чтобы они могли продолжать играть вместе, будучи столь сильными игроками. Он обращается к нему с любовью: «Так давайте держаться вместе - двое смертных, имеющих мужество заполнить игрою тот короткий проблеск света среди вечной темноты, который именуют жизнью».

Таким образом, и сам конфликт пьесы выходит за рамки конфликта «муж-любовник». Если говорить о его формальной выраженности через позиции персонажей, то в качестве точки соприкосновения можно обозначить их взгляды на природу игры. Так, конфликт между реальным и игровым (ирреальным) становится ключевым для пьесы. «Уплотненное» в скупом сценическом времени действие драмы оказывается предельно активным и целеустремленным. «Гёте в письме к Шиллеру справедливо отмечал, что для драмы в большей степени, чем для эпоса, характерны мотивы, динамизирующие действие и устремляющие его вперед. При этом многим драматическим произведениям свойственна максимальная насыщенность событиями.» [Хализев, 1978, с. 97]

Далее мы попробуем разобрать ряд мотивов, обнаруживаемых в пьесе.

## **2.2.1 Мотивный ряд пьесы Э. Шеффера «Игра»**

### **2.2.1.1 Обман**

Игра, которая происходит в пьесе, является ирреальным вариантом самого важного (в сюжетном отношении) мотива – мотива обмана.

«Преступление» Майло изначально мотивировано именно обманом, то есть с любовью к супруге Эндрю. Чтобы преподать Майло урок, Эндрю разрабатывает свой план. Ему удается напугать и унижить Майло. Эндрю демонстрирует, что Майло находится под его контролем. Отношения с Маргаритой здесь являются катализатором конфликта. Так, первый сет представлен именно как попытка вовлечь героя в игру, подтекст которой ему не ясен.

Майло отвечает тем же. Он изобретает два собственных сюжета. Во-первых, он заставляет Эндрю думать, что тот отправится в тюрьму за убийство Майло, а затем за убийство своей подруги, Теи. Один обман, следующий за другим, полностью убеждает Эндрю в том, что он попадет в тюрьму за преступление, которого он не совершал.

По мере раскрытия истинной игровой способности Майло, Эндрю чувствует, что он нашел равного игрока в игре. Майло отказывается жить в мире, где «акт обмана» является главной целью и средством существования.

В финале пьесы оба заканчивают игру, совершая первые честные поступки: Эндрю стреляет в Майло (как он и обещал), а Майло предрекает появление полиции.

Мотив обмана определяется и другими элементами пьесы. Например, соглашение Теи и Майло, чтобы помочь обмануть Эндрю, играет ключевую роль в сюжете. Важную роль играет и сцена переодевания. Майло одевается как клоун по просьбе Эндрю. И действительно, в тот момент он является «клоуном», слепым исполнителем в игре.

### **2.2.1.2 Месть**

Мотив мести является одним из ключевых не только для сюжета, но и для выявления конфликта на уровне идейного содержания. Оба героя придумывают «сюжеты для игры», чтобы отомстить друг другу. Эндрю утверждает, что хочет просто играть в игру, но мотивируется это тем, что он очень зол из-за супруги, даже если он не любит Маргариту. Кроме того, Майло высмеивает то, что Эндрю считает самым дорогим – тот мир, в

котором он фактически прожил свою жизнь – «мертвый мир» классического детектива.

Сопряжение мотива мести с мотивом соперничества играет важную роль в пьесе. Перетекание этих мотивов, их «спаянность», невозможность порой (даже игроками) отделить один от другого, обуславливает и цельность конфликта игры и реальности в пьесе.

### **2.2.1.3 Кража**

Мотив кражи также амбивалентен. Сюжетно Майло «похитил» жену Эндрю. Во втором действии Майло также «крадет» любовницу Эндрю. План Эндрю включает фиктивную кражу драгоценностей. Последняя конфронтация между двумя игроками концентрична относительно «кражи» меховой шубы Маргариты.

Во многом в пьесе мотив кражи приобретает ироничный оттенок. Шеффер реализует эту иронию в диалогах. Например, когда Эндрю пытается объяснить инспектору Оливеру, что произошло между ним и Майло, в процессе игры в «ограбление со взломом».

### **2.2.1.4 Национальность и социальность**

Эндрю повсеместно демонстрирует классовые и расовые предрассудки. Он пренебрежительно относится к Майло по многим причинам. Майло – на четверть еврей и наполовину иностранец – ребенок дочери фермера и итальянского часовщика-эмигранта. Кроме того, Майло имеет более низкий социальный статус. Эндрю считает, что эти характеристики делают Майло худшим, в том числе, и игроком.

Майло понимает природу этих предубеждений и пытается сгладить противоречия. Он признает, что его отец изменил свою фамилию с Тиндолини на Тиндл, когда переехал в Англию, иначе он был бы заклеимен «тупым иммигрантом».

В финале первого действия, перед «убийством» Майло, Эндрю открыто оскорбляет его. Когда инспектор Оливер приходит «расследовать» убийство

Майло, Эндрю объясняет, что он был зол на то, что Майло, отпрыск эмигранта, осмелился иметь дело с его женой. Было бы достойным проиграть «джентльмену», утверждает он, который играет по тем же правилам, то есть правилам английской аристократии, но не «итальянскому любовнику».

Как отмечает Хализев, «в эпосе... «рассредотачивание» действия в пространстве и времени ни в какой мере не нарушает жизнеподобия воссоздаваемых картин. В драмах же частые переносы места и времени действия придают им художественно-условных характер: они обнаруживают перед читателем и зрителем нереальность того настоящего времени, в котором совершается действие». Эта особенность драматургических текстов не является характерной для данной пьесы. Далее мы подробнее рассмотрим потребность автора в четкой фокусировке внимания наррататора на локально-темпоральных характеристиках действия. [Хализев, 1978, с. 77]

### **2.2.2 Пьеса «Игра» как атипичская реализация жанровой формы детектива**

До премьеры «Игры» в феврале 1970 года зрители могли доверять драматургу, который следовал заранее известной всем схеме. Кроме того, в самом действии были даны определенные подсказки, персонажи и мотивы были четко установлены, а вовлеченность аудитории в происходящее на сцене зависело от способности драматурга ввести в заблуждение, но не обмануть.

Шеффером, однако, был создан новый жанр. Детективная пьеса стала «игрой», в которой правила не были четко установлены и не были, тем более, объяснены. В прошлом детектив предлагал аудитории интеллектуальную головоломку. С появлением же этого нового театрального жанра структура канона преобразилась. Аудитория больше не узнавала старых типических персонажей и сюжетных поворотов. В ходе ознакомления с текстом у зрителей возникали новые вопросы и, зачастую, они не были связаны с сюжетом.

## 2.3 Модусная структура пьесы

### 2.3.1 Смена жанровых и сюжетных генератив

Пьеса Э. Шеффера представляет собой не только сложную контаминацию жанровых форм, но и сюжетно противостояние двух носителей различных (на первый взгляд, противоположных) систем ценностей. Модусная структура текста будет рассмотрена нами на двух уровнях.

На первом, жанровом, перемещение (транспозиция) сюжетных инвариантов, свойственных определенному жанру осуществляется за счет переноса вербальных структур, появления и смены стилистически значимых образов, их насыщения различными контекстами.

На втором уровне, сюжетном, смена генератив осуществляется, в первую очередь, за счет ролевых транспозиций (то есть смены героями ролей в пьесе), как структурных, содержательных (преступник-жертва), так и формальных, выраженных на уровне образном (Майло-инспектор).

### 2.3.2 Общая теория модуса. Парадигмы измерения

С точки зрения общей теории модуса, мы можем определить обозначенные уже противостояния героев, их связь и внутренний конфликт между ними. На первый взгляд, прямое противостояние определяется оппозицией модусов трагизм и драма, причем прямое драматическое противостояние будет здесь доминирующим. Однако сложность определения этих категорий заключается в этических интенциях текста. Так, изображение двух «играющих» персонажей необходимо не столько для наблюдения за ходом игры, перехвата инициативы героями и, в конечном итоге, определением игрока-триумфатора, сколько для художественного изучения самого феномена «игры».

Поэтому второй план структуры определяется оппозицией ирония-комизм со смещением в ироническую модальность. Действительно, пьеса насыщена диалогами, вскрывающими эту категорию, снимающими остроту драматического противоречия.

Таким образом, исследование модусной структуры пьесы представляется нам наиболее продуктивным в парадигматической сети модусов иронической модальности, представленных в классификациях И.М. Поповой и А. Ляха.

С точки зрения жанровых контаминаций и сюжетных инвариантов мы отходим от категорий собственно общей теории модуса Фрая. Модусная структура жанрового инварианта будет рассмотрена нами в соответствии с традицией изучения текстов детективного жанра, которые стали основным источником фабульных сопряжений пьесы Шеффера. Этот жанровый генератив будет определен нами как магистральный. Напротив, маргинальные генеративы, к которым автор обращается на протяжении действия пьесы, будут определены нами в процессе составления модусной структуры как генеративы-связки, направляющие действие пьесы.

### **2.3.3 Структура жанровых генеративов**

На уровне жанровой поэтики нами были выделены структурообразующие модусы. Они являются чем-то общим между текстом Шеффера и традицией классического английского детектива. Теперь обратим внимание на самоценные индивидуальные модусы, связанные всё с той же фабулой – то, что отличает данную пьесу от детективов Кристи или Конан Дойла.

Первое действие пьесы открывает экспозиция, где герой Эндрю Уайк, драматург, читает рукопись своего романа. С точки зрения жанровой заданности текста данный «вставной рассказ» не играет ключевой роли. Однако по ряду внешних атрибутивных признаков (вербальные формулировки, структурные и ролевые образные конкретизации) произведение, которое читает Эндрю, определяется нами как детективный роман. Заметим, что к самому действию (к цельности повествования) это чтение не имеет отношения.

Вторая сцена (формально она может быть определена как второе явление) предлагает нам стилистически нейтральный диалог, который лишь

внешне может быть определен как принадлежащий тексту детективного жанра. Однако первая сцена в этом отношении играет роль элемента, который позволяет нам однозначно идентифицировать жанровые особенности действия в дальнейшем.

Детективный модус при этом рассматривается нами в реализации авторов начала XX века. На некоторых из них Шеффер ссылается напрямую: «ранняя Агата Кристи или поздний Николас Блейк». Очевидно, в этом случае выбор имен произволен, однако через него мы выходим на корпус текстов, представляющих канон английского национального детектива. Речь идет не только об определенных жанровых особенностях. Как известно, Николас Блейк (псевдоним профессора Оксфордского университета, теоретика поэзии Сэсила Дэй-Льюиса) был представителем интеллектуального направления в английской литературе. Особенностью его стиля стало использование многочисленных литературных аллюзий в своих текстах.

Магистральный модус детективного жанра впервые снимает воспоминание Эндрю о его встрече с Майло Тиндлом. Это воспоминание также может быть рассмотрено как «вставной рассказ», однако в отличие от субъективного повествования, например, «Черного принца» А. Мёрдок, «Игра» Шеффера является текстом, созданным в рамках драматического рода – оно нарочито объективизировано. Иными словами, мы имеем дело не с восприятием события героем, а с самим событием. На это указывает и ряд структурных особенностей (мотивные и модусные повторы, дословное воспроизведение фраз «then&now»). Этот комментарий необходим для того, чтобы снять с описываемого действия печать «повествовательной ограниченности», на чем настаивает, в частности, В. Шмидт («Нарраталогия»).

Магистральный жанровый генератив детектива сменяется маргинальным генеративом, приближающим действие к повествованию любовного романа. Как и в первом случае (при определении жанра «детектив»), атрибутивными характеристиками жанра «любовный роман»



становятся структурные и ролевые конкретизации, устойчивые вербальные формулировки. Особенностью же здесь является известная инверсия ролевых функций персонажей. О ролевых генеративах речь пойдет далее, но это отражается и на жанровой структуре текста. Так, структура т.н. «сватовства» (расспросы Эндрю о биографии любовника жены и принятие взвешенного решения «отдать» супругу) становится иронической инверсией сюжета обыкновенного любовного романа и модусной структуры встречи мужа и любовника. Однако этот эпизод не является сколь бы ни было значимым в структурном отношении – для повествования он важен лишь тем, что мотивирует для нас поступки Майло, объясняет их. К тому же, с точки зрения сюжетостроения, это действительно необходимая деталь для перехода к следующему этапу повествования.

События подготовки и осуществления замысла преступления (иными словами, «первый сет» игры Майло и Эндрю) можно условно разделить на три комплекса модусных структур: планирование, конформная реализация, нонконформная реализация. В первом случае мы видим максимальное снятие остроты реального конфликта (конфликт, в основе которого лежит оппозиция муж-любовник). Во втором случае, совместное осуществление плана ограбления (игра) не обнаруживает серьезного конфликта ни на уровне реальном, ни на уровне ирреальном (игровом). В третьем случае, предельное обострение конфликта становится характеристикой ирреального (игрового) плана повествования.

При этом жанровый генератив действия будет динамическим. Мы не обнаруживаем прямого перехода между статическими состояниями, как в случае перехода от детектива к жанру любовного романа (определение условное). Усложнение структуры взаимодействий здесь проявляется на уровне образном и мотивном. Например, появление револьвера вызывает сначала негативную реакцию Майло. Так, револьвер вне правил игры, вне правил модусной структуры, в которую был включен Майло в процессе

игры: «У нас, профессиональных взломщиков, огнестрельное оружие не в чести».

Динамическое развитие магистрального модуса первой части может быть определено как развитие в парадигме детективного жанра от модуса фиктивного ограбления (аферы) через ирреальное «ограбление со взломом» (что неоднократно манифестируется Эндрю) к модусу покушения на убийство.

Развязка первого действия, признание Эндрю (признание, или «открытие», станет важной частью структуры модуса «игры» в поэтике пьесы), его триумф могут быть рассмотрены как реализация перманентной структуры текста – модусной структуры игры как функциональной этической категории.

Таким образом, первое действие пьесы может быть определено как совмещение трех основных жанровых форм: детектив (собственно магистральный генератив), любовный роман (маргинальный генератив, вплетаемый в структуру детектива и становящийся элементом, мотивирующим дальнейшее сюжетное развитие) и то, что представляет собой сложное динамическое развитие жанра детектив в рамках структурного модуса «игры». Последняя часть – это своеобразное «криминальное повествование», не имеющее, по сути, сюжетного инварианта детектива, но восходящее к нему и наполненное иными (несвойственными канону) семантическими узлами.

Второе действие пьесы имеет более сложную структуру. Первая часть логически завершает детективную составляющую. Инспектор Оливер обвиняет Эндрю в убийстве, находит доказательства его вины *et cetera*. Однако далее следует нарушение сюжетной структуры классического детектива. Следует не признание обвиняемого, но полное неприятие им правил игры. В структуре модуса «игры» инициатива при этом остается на стороне инспектора Оливера. Нарушение сюжетного канона мотивирует и «открытие» (уже упомянутое выше) природы инспектора, за личиной

которого скрывается Майло, подбросивший улики и вынудивший Эндрю признать поражение.

Здесь формальные и структурные характеристики жанра переходят в иной план повествования. Стяжение конфликта, снятие его остроты выводит маргинальный генератив философского повествования. Когда герои обмениваются репликами относительно сущности игры, мы видим нечто, не относящееся к сюжету, но определяющее проблематику пьесы.

Далее происходит усложнение жанровой структуры. Речь снова идет о генеративе «детектив», но в иной его реализации. Ролевая инверсия (о которой речь пойдет далее) позволяет перевернуть заданные условия. Майло обвиняет Эндрю в убийстве, которого тот не совершал. Однако Эндрю ищет доказательства своей невиновности. Здесь можно отметить то же динамическое развитие жанра, которое мы встретили уже в первой части. Сам детектив развивается в парадигме модусной структуры «игры». Финалом становится появление приглашенного Майло инспектора. Далее следует «открытие» - признание Майло в том, что преступления не было.

Этот финал может быть обозначен как завершение игровой структуры и выход из жанра детектив, знаменующий собой и завершение действия пьесы. Однако дальнейшее развитие сюжета (перехват инициативы Эндрю), его попытка свести модус третьего сета к модусу первого, вновь определяет ролевую инверсию. Майло, изъявивший желание выйти из игры и покинуть дом Эндрю, вспоминает о шубе, которую он должен забрать. Эндрю пользуется представившейся ему возможностью и, мотивируя свою стратегию поведения, недоверием к словам Майло о приближающихся полицейских, стреляет в Майло. Последнее слово, в прямом смысле, остается за Майло. Его финальная реплика («Гейм, сет и матч. Игра окончена») ознаменует собой не только завершение действия пьесы, с точки зрения магистрального жанрового генератива, но и с точки зрения модусной структуры «игры». Во втором случае, вербально выраженное.

Таким образом, второе действие пьесы, не отклоняясь, собственно, от магистрального генератива сколь бы ни было значительно, представляет собой динамическое его развитие в двух фазах. Первая, в ролевой оппозиции Оливер-Эндрю, в большей степени снимает модус «игры», уводя его в подтекст. Так, не находит вербального выражения факт триумфа Оливера (Майло). Вторая фаза, наоборот, фокусируя внимание наррататора на игре в уже сюжетном отношении, не только вербализует заданную модусную структуру, но и выводит её за пределы подтекста в основное действие. Этим самым она разрешает противоречие, заявленное автором в маргинальных генеративах философского повествования.

#### **2.3.4 Смена сюжетных (событийных) генеративов**

Смена событийных генератив в художественном тексте определяет его модусную протяженность. Локальные и темпоральные характеристики художественного образа при этом играют второстепенную роль. Если в произведениях эпического рода, где сюжетность является одной из главных черт, смена места действия определяет, как правило, и смену событийного генератива, то в лирике и драме дело обстоит иначе.

Модусная протяженность лирического текста определяется количеством тем стихотворения. Здесь следует вспомнить формулу правильного, хорошо (качественно) написанного стихотворения: заявленная в начале тема раскрывается и расширяется постепенно, если не сюжетно, то эмоционально – не происходит «модусных скачков». Таким образом построены многие тексты академистов XIX-XX веков: от Гюго и Лотреамона до Брюсова и Бальмонта. Напротив, скачкообразное развитие темы, смена тем в отдельном тексте, конструктивно и жанрово не мотивированная, приводит к «расшатанности» модусной структуры, внутренняя связь ослабляется и перестает быть значимой. Так, сам лирический текст воспринимается не как единое художественное повествование, но как набор строк, возможно афористичных, поставленных вместе и лишь тем самым создающим иллюзию цельности, целостности.

В драме развитие сюжета чаще всего не подчинено смене места действия. Однако локальность как атрибутивная черта текста не сводится лишь к месту действия. Здесь уместно вспомнить и перемещения персонажей по сцене (если на это есть соответствующие авторские указания), и появление-исчезновение персонажей (так, сцена с двумя героями нетождественна сцене с тремя). Темпоральность классицистической драмы определяет единство времени. Однако единство времени не предполагает смены модусных парадигм, наоборот, соподчинение их некоей целостности. В случае пьесы Шеффера принцип единства времени, конечно, нарушен. Однако темпоральное развитие здесь не предполагает только «календарную» смену времени действия (иначе дело обстоит с «эпическим театром» Брехта). В процессе развития сюжета в рамках одного действия темпоральность как категория может быть встречена не только в рамках отдельных диалогических дискурсов, но и монологов. Собственно, монолог как форма рефлексии героя в художественном произведении в известной степени предполагает это темпоральное развитие. Иными словами, развитие во времени персонажа от состояния А до состояния Б. Но если этого развития не происходит, то монолог, выходя за пределы единства действия, не несет структурной значимости. Таков и монолог Гамлета «Быть или не быть», где размышления героя прерываются не решением заявленной проблемы, но вступлением в дискурс, определением его. Иную вариацию представляет собой монолог Фигаро («Безумный день, или Женитьба Фигаро» Бомарше). Здесь эмоциональные интенции Фигаро также не находят структурной реализации в сюжете пьесы, однако фактографические элементы, связанные с биографией героя, становятся значимыми в контексте общего сюжета пьесы. Пьеса Шеффера в этом отношении показательна.

Событийные генеративы первого действия разбиваются на две части: встреча Оливера с Эндрю и встреча Майло с Эндрю. Первая часть соответствует сюжетному инварианту классического детектива. Вторая часть, более развернутая в аспекте модусной протяженности, сопрягает

событийные генеративы как реального (собственно детективного) действия, так и ирреального (игрового). Вообще, оппозиция реальность-ирреальность особенно значима для исследуемой пьесы. Диалог Майло и Эндрю, сначала подчиненный реальному действию, динамически перетекает в ирреальную парадигму и встраивается в общую структуру модуса «игры». Точка перехода может быть определена согласием Майло принять участие в афере «грабеж со взломом».

В процессе совершения заявленная оппозиция будет находить неоднократное выражение в структуре образов пьесы. Так, «сюжетные нестыковки», которые замечает Майло (револьвер, неподходящий костюм, взрыв сейфа) будут отсылать нас к сюжетной структуре реального действия. Подобным образом в сказке «Красная шапочка» внучка спрашивает волка в облики бабушки о том, почему и неё «такие большие» зубы, глаза et cetera. Модусная структура встречи бабушки и внучки, в которую включена Красная шапочка, представляет собой один план действия. Модусная структура ожидания волком момента, когда можно будет съесть девочку, относится к иному плану. Сопряжение этих двух планов, как известно, рождает феномен кульминации в этом конкретном тексте.

В отношении пьесы Шеффера данная закономерность также может быть отмечена. Кульминация первого действия – это момент «открытия», смещения структуры ирреального плана в сторону структуры реального.

Таким образом, первое действие пьесы представляет собой структуру, хотя и не целостную (упомянутые две части), но стремящуюся к целостности. Два плана повествования здесь ярко выражены и, при отсутствии жанровых маргинальных генеративов второй части, манифестирующих этическую проблематику текста (философское повествование), их оппозиция определяет сложность проблематики пьесы.

Второе действие продолжает событийную линию первого этапа первого действия, восстанавливая сюжетный инвариант классического детектива. Переход в ирреальный план здесь осуществляется во время

преображения инспектора Оливера. Снятие напряженности конфликта, следующее за этим, с точки зрения событийных генератив, облечено в форму диалога-рефлексии. Переход к «третьему сету», формально выраженный и мотивированный предшествующим диалогом, вновь фокусирует внимание наррататора на реальном плане повествования. Напряженность, снятая в беседе Майло и Эндрю, вновь возвращается. Но теперь это не столько конфликт героев, сколько конфликт элементов оппозиции. Структурно эпизод поиска улики соответствует эпизоду совершения «грабежа со взломом», однако сложность перехода между этими элементами, а также ролевая инверсия, сопровождающая переход, не позволяет нам сфокусироваться на конфликте персонажей – «Слишком много огня» – как сказал Майло в первом действии.

Завершение поиска улики, «открытие», сцена соблазнения писателем Майло, выражение последним намерения выйти из игры – всё это подводит итог уже авторским поискам гармоничного сосуществования двух планов повествования.

Финал второго действия – убийство Майло – мотивирован жанровым маргинальным генеративом первого действия (любовный роман). Собственно событийность здесь отступает на второй план до появления проблесковых маячков полиции. Здесь слова Майло о конце игры оставляют конфликт «реального» и «ирреального» планов повествования неразрешенным. Поэтому финал и может быть интерпретирован нами амбивалентно. С одной стороны, Майло одержал победу в игре, став настоящим «игроком» (его способности Эндрю признает в сцене соблазнения). С другой стороны, Майло с его прагматизмом (функционально, именно для осознания этой характеристики героя мы узнаем его биографию в первом действии) умирает, так и не достигнув цели, умирает по-настоящему.

Таким образом, второе действие, в меньшей степени насыщенное событийными генеративами, без столь яркой их смены, представляет собой гораздо более напряженное зрелище, в том числе, и за счет динамичного

развертывания новых модусных структур, мотивируемых уже известными наррататору обстоятельствами.

### 2.3.5 Смена сюжетных (ролевых) генеративов

Реализация в рамках единого художественного образа различных ролевых доминант, их линейная смена, чередование, или вытеснение (как внутреннее развитие первичной доминанты) является одним из основных типов функционирования модусных структур в художественном тексте.

В пьесе Шеффера эта закономерность смены ролевых генеративов является особенно значимой. С одной стороны, это мотивировано на уровне принципа театральности, сознательной смены героями амплуа в процессе повествования. С другой, эта особенность продиктована сменой жанровых парадигм, переходом между сюжетными инвариантами конкретных жанровых форм.

В сюжетной структуре пьесы мы обнаруживаем две повествовательные ситуации: Оливер-Эндрю и Майло-Эндрю. Между тем, сложное взаимодействие этих ситуаций, их объединение посредством упомянутого принципа (приема) театральности, позволяет нам сделать вывод о внутренней связи между ними.

Повествовательная ситуация Оливер-Эндрю прерывается в начале первого действия и продолжается во втором. Ролевые отношения здесь определены сюжетным инвариантом детективного жанра. Эндрю – писатель, хозяин дома, в котором происходит действие. Это становится причиной реализации заданных ролевых стратегий поведения. Встреча Эндрю и Оливера, их беседа сначала имеет нейтральные стилистические коннотации. Динамическое развитие ролевых модусных структур определяет их смену: Эндрю – подозреваемый, Оливер – следователь. Встраивание их в структуру классической детективной фабулы не нарушает законов жанра.

Далее действие фокусирует внимание наррататора на повествовательной ситуации Эндрю-Майло. Сначала структурный дуплет



вновь реализует отношения хозяин-гость, семантически и жанрово нейтральный.

Вытеснение этих ролевых отношений новыми обстоятельствами обогащает первичную ролевую модусную структуру. Очевидно, что Эндрю остается хозяином дома, а Майло – гостем, однако это не остается объектом внимания автора.

Жанровая форма «любовного романа» создает систему ролевых отношений муж-любовник, при этом развитие системы представлено, на наш взгляд, нарочито вне структуры канона жанра. Так, беседа героев определяет её развитие в парадигме упомянутого выше сюжета о т.н. «сватовстве» - Эндрю принимает решение о том, «отдать» ли супругу любовнику, спрашивает о жизни Майло, источниках его дохода. Эта часть действия мотивирована не столько событиями предшествующими и сюжетным инвариантом жанра, сколько сюжетом пьесы как художественно цельной структуры. Так, беседа Майло и Эндрю переходит в вербально выраженный конфликт, причем здесь уже Эндрю оскорбляет свою жену, а Майло становится её защитником. Ролевые отношения здесь вновь продиктованы реализацией сюжетного инварианта жанровой формы, причем нами может быть отмечена известная инверсия ролевых функций (защитником, в соответствии с семантическими особенностями структуры должен выступать обманутый муж).

Далее Эндрю предлагает Майло стать участником аферы «грабеж со взломом». Ролевые отношения при этом смещаются не в соответствии с жанровыми особенностями «любовного романа», но в соответствии со структурой жанровой формы детектива, где динамическое развитие реализации заданных форм в тексте происходит линейно с процессом смены ролевых функций. Поскольку сцена «убеждения» формально соотносится со сценой «соблазнения» во втором действии пьесы, здесь может быть использована номинация «искуситель-искушаемый» (ср. с сюжетом о «договоре с дьяволом»). Эти ролевые отношения также предполагают

нарастание остроты конфликта между героями. Следующая ролевая ситуация снимает возникшее между героями напряжение, переводя действие в иной, с точки зрения событийности, аспект. Так, беседа героев о любовнице Эндрю (так же инверсия относительно жанровой формы «любовный роман») позволяет автору перенести фокус на смысл и структуру предложенной «игры».

Далее динамическое развитие заявленной жанровой формы (детективной) реализуется в ролевой ситуации «ограбления». Здесь Майло и Эндрю выступают сообщниками, причем Майло – «ведомый», а Эндрю – «ведущий». Так, ролевые отношения героев еще больше способствуют локализации конфликта. Однако ситуация «схватки», продиктованная сюжетом (по мысли Эндрю), вновь сталкивает героев. И это уже прямая конфронтация, не имеющая, впрочем, адекватного семантического наполнения. Герои «играют» в схватку, все происходящее на сцене определяется ирреальным планом повествования.

Кульминация первого действия, «открытие», вновь смещает ролевые отношения в сторону жанра «любовный роман». Об этом свидетельствует монолог Эндрю о мотивах убийства. Встраивание в фабулу детектива конфликта, свойственного инварианту «любовного романа» не раз встречалось в классических текстах детективных жанров. Однако, на наш взгляд, при этом не стоит ни отождествлять такую контаминацию с инвариантом «чистого» детектива, ни выделять данную форму в качестве самостоятельной (н-р, «любовный детектив»).

Второе действие возвращает повествовательную ситуацию Оливер-Эндрю. Ролевые отношения «следователь-подозреваемый» претерпевают динамическое развитие в отношении «следователь-преступник», что продиктовано сюжетным инвариантом детективного жанра. Однако нарушение канона (отсутствие признания Эндрю, его протест) выводят сюжет пьесы в смещение реального плана повествования в сторону ирреального («открытие»). Оливер, и детективная заданность ролевой

парадигмы развития его образа, переходят в ролевую парадигму, к которой принадлежит Майло. Так, отношения «следователь-преступник» оказываются отношениями, лежащими в ирреальном плане повествования. Внимание наррататора фокусируется на игровой плоскости. Причем беседа героев, снимающая конфликт Оливер-Эндрю, функциональна здесь не в сюжетном смысле (как в первом действии), а в этико-философском. Герои манифестируют (вербальное выражение) категории, которые, по мысли автора, лежат в основании проблематики пьесы как художественного целого. Ролевые отношения персонажей, при этом, становятся нейтральными с точки зрения конфликта между ними.

«Третий сет» определяет инверсию ролевых отношений. Теперь Эндрю – преступник, не совершавший преступления, «ведомый», а Майло – «ведущий». Поиск улики, совершаемый в реальном плане повествования, не обнаруживает того уровня психологической напряженности, которую мы видим в начале действия. Так, «первый сет» полностью лежит в ирреальной плоскости (преступление фиктивно, как формально, так и содержательно). «Второй сет» проецирует смещение плана с реального (в начале первого действия) на ирреальный («открытие» во втором действии). «Третий сет» формально соответствует структуре «второго». Однако здесь ролевое смещение (как и функциональное) не является конечным. Действительно, ни Эндрю, ни Майло не совершали убийства женщины, оно фиктивно. Однако перехват инициативы Эндрю, его желание застрелить Майло, вполне реальное, с точки зрения структуры, становится частью ирреального повествования. Таким образом, мы видим следующий переход:

1. Реальный (Эндрю уничтожает улики, указывающие на то, что он убил свою любовницу);
2. Ирреальный («открытие»; Майло говорит о том, что убийства не было);
3. Реальный (Эндрю стреляет в Майло);
4. Ирреальный (Майло говорит о том, что игра окончена)

Усложнение повествовательной структуры третьего сета, удвоение её, темпоральное завершение которого наступает только в финале пьесы, усложняет и структуру ролевых отношений. Триумф Майло, знаменующий завершение игры, реализует ролевые отношения на разных уровнях. Так, реально Майло становится жертвой, а Эндрю – преступником. Ирреально Эндрю терпит поражение, а Майло – триумфатор. Это ролевое противоречие обуславливает и амбивалентность финала.

## **2.4 Особенности модусной структуры пьесы**

В предыдущих частях мы разобрали основные, наиболее общие категории пьесы, для драматического текста, вписанного в более широкий литературный контекст. Теперь мы остановимся на особенностях поэтики пьесы, которые подчеркивают её уникальность и значимость. Особенности эти являются универсальными для художественного текста, тем не менее, исследование их с позиций модусной теории представляется нам значимым и продуктивным.

### **2.4.1 Поэтика театральности**

Театральность пьесы, или смена ролевых модусов персонажами, является одной из самых значимых

Особое внимание следует уделить эпизоду в первом действии пьесы, когда происходит выбор костюма Майло. Здесь мы видим чередование образов:

- 1) Маскарадный наряд взломщика;
- 2) Балахон куклуксклановца;
- 3) Облачение монаха;
- 4) Пара старых резиновых сапог и плащ;
- 5) Костюм циркового клоуна.

Каждый образ предполагает ряд характеристик, свойственных самостоятельным жанрам. Книжник Эндрю при этом комментирует выбор

Майло, репрезентируя стилистически и сюжетно формальные черты текстов данных жанров.

Семантическое содержание образов при этом насыщает повествование литературными аллюзиями (в духе Николаса Блейка). В процессе выбора костюма Майло склоняется к невыразительной паре резиновых сапог и плащу. В парадигме реальность-ирреальность конфликта, лежащего в основе сюжета о взломе, этот выбор будет оптимальным. Однако нарочитая его невыразительность (в том числе и вербально выраженная – этот костюм не имеет названия) вызывает протест Эндрю.

Под давлением писателя Майло выбирает костюм циркового клоуна. Визуальная его нейтральность подчеркивается Шеффером в словах Эндрю: «Широченные брюки, манишка, фрак». Однако сама характеристика, данная драматургом в ремарке «костюм циркового клоуна» наполняет образ Майло, принимающего правила игры Эндрю, особым эстетическим подтекстом. Так, Майло превращается в «ведомого», в «клоуна», играющего по правилам и становящегося, по сути, объектом насмешки собеседника.

Ироническая модальность при этом явственно проявляется уже на уровне содержания пьесы. Если мы задумаемся над тем, когда инициатива оказывается в руках Эндрю (иными словами, когда Майло проигрывает первый сет), то мы вспоминаем данным эпизод. Эстетически Майло проигрывает уже в процессе подготовки к совершению «ограбления». Так, дальнейшие действия Майло могут быть восприняты читателем исключительно как действия человека в костюме клоуна – без права на выбор, на волевой акт и, как следствие, без возможности одержать победу.

Сама маскировка, которую он выбирает для Майло - клоунский костюм в комплекте с огромными ботинками - подчеркивает черный юмор момента и садистское наслаждение Эндрю в его игре.

#### **2.4.2 Модусная реконструкция сюжетных структур пьесы**

Одним из приемов модусного литературоведения становится прием модусной реконструкции – восстановление модусных структур текста адекватно поэтике произведения. Реконструкция может быть осуществлена на нескольких уровнях:

1. Собственно текстуальном. Материалом для операции здесь становятся модусные структуры текста. Здесь большую роль имеет соположение образов, формально реализуемое в самых разных конструктах: двойничество, прямой конфликт, скрытый конфликт, линейное развитие, рекурсивное развитие, инверсия и др.

2. Уровень авторской поэтики. В этом случае большую роль играет идейно-художественное соответствие изучаемых текстов. Иными словами, тексты должны быть встроены в единую эстетическую парадигму. Так, реконструкция модусов рассказов раннего Чехова («Хамелеон», «Толстый и тонкий») с большой степенью условности невозможна с привлечением материалов поздних рассказов («В ссылке», «В овраге»).

3. Уровень литературного дискурса. На этом уровне материалом реконструкции становятся тексты, которые можно рассматривать в качестве «background» по отношению к рассматриваемому тексту. Подобным образом сопологаются пьесы о Гамлете, написанные драматургами елизаветинской Англии. Вопрос о том, насколько адекватной будет сюжетная связь между ними, решается в процессе исследования сюжетных лакун рассматриваемого текста.

4. Уровень историко-литературного дискурса. Здесь материалом становятся все произведения, аллюзии к которым во вторичном (изучаемом) тексте можно обнаружить. Так, «Фауст» Гёте исследуется с привлечением вариантов Народной книги о Фаусте. При этом продуктивным будет определение развития замысла, сюжетных, образных и мотивных модификаций вторичного текста.

В рамках данной статьи нами будет рассмотрена поэтика пьесы Э. Шеффера на первом, собственно текстуальном, уровне. При этом мы

учитываем, в первую очередь, событийные генеративы, отходя от жанровых генеративов (где определен переход на второй и третий уровни модусной реконструкции).

Кроме того, продуктивным, на наш взгляд, будет обращение к рецепции пьесы Шеффера в англоязычной культуре. Мы имеем в виду не столько переход к иному уровню реконструкции, сколько осложнение заданного уровня. В качестве текстов рецепторных будут привлечены два художественных фильма: «Игра навывлет» (реж. Дж. Л. Манкевич, 1972) и «Сыщик» (реж. К. Брана, 2007). Причем если первый представляет собой не экранизацию, а киноверсию пьесы (то есть в его создании принимал участие и сам Шеффер в качестве сценариста и продюсера), то второй – это вариация на тему первого фильма, актуализация заявленных мотивов. Упомянутая актуализация обусловлена и поэтикой пьесы. Собственно, сам Шеффер определяет это следующим образом: «действие пьесы происходит в наши дни».

Конструкт, в который встраиваются образы Майло и Эндрю в западноевропейском литературоведении определен как «двойничество». Однако двойничество это осложняется фиктивной любовной связью между героями, их соперничеством в игре и в праве обладания супругой Уайка. Кроме того, Эндрю и Майло становятся не только конфликтёрами, но и соучастниками. Причем их содействие друг другу укладывается в рамки конструкта «ведущий-ведомый» или «мастер-ученик».

Попытка реконструировать образ Майло за счет образа Эндрю, в высокой степени условная, будет предпринята нами на основании категории игры, ключевой для пьесы. Так, Эндрю, старый игрок и, по его собственному признанию, «свидетель лучших игр», видимо, не в первый раз проворачивает аферу «грабеж со взломом» (обманывая при этом своего обидчика или случайного собеседника). Тем не менее, мы можем реконструировать акт игры, предложить её инвариант. На первом этапе Эндрю определяет своего будущего соперника, обостряет конфликт. На втором этапе писатель

соглашается помочь собеседнику. На третьем – обманывает его и «убивает». Ритуальное завершение акта игры для Эндрю – это написание детективной истории о Мэрридю, выдуманном им герое. Таким образом, раздробленный в течение действия пьесы инвариант может быть реконструирован в рамках единой модусной структуры.

С другой стороны, Майло, молодой человек, эмигрант. Соотнесение его с Эндрю может быть признано условным по одной причине (значимой для зарубежных исследователей): Эндрю и Майло принадлежат к разным социальным классам. В процессе игры эта разница стирается и драматург фокусирует на этом наше внимание, однако реконструкция при этом становится условной. Итак, Майло – это проекция Эндрю. Начинающий и «заканчивающий» игроки. Общеизвестен тот факт, что последняя игра Эндрю – это лучшая его партия. При этом Майло, пытающийся удержаться на грани «реальность-ирреальность» падает в игровую крайность в конце пьесы – он жертвует своей жизнью ради победы.

В заключение отметим особенность реализации приема реконструкции по отношению к упомянутым нами киноверсиям пьесы. Дело в том, что Майкл Кейн, играющий роль Майло в первом фильме, становится Эндрю в фильме втором спустя тридцать лет. Эта «случайность» становится очень важной ввиду рецепции пьесы англоязычной культурой. Так создатели подчеркивают двойничество героев на уровне экстратекстуальном, что углубляет значимость метода модусной реконструкции в процессе исследования этой пьесы Энтони Шеффера.

### **2.4.3 Этико-эстетические особенности**

Как отмечает французский социолог Л. Болтански, детективная литература представляет собой своеобразное зеркало властного дискурса, с помощью которого очерчивались границы национальных государств. Читатель требует не просто разрешения конфликтной ситуации, не просто разгадки тайны, но жаждет «упорядочивания» реальности.



Реальность, конструируемая в детективном романе, всегда отвечает одновременно юридическим законам и моральным конвенциям, действующим в социуме. Эти конвенции не должны нарушаться так же, как и не должны находиться в противоречии между собой. Восстановление справедливости здесь становится проекцией гармонизации категорий «данности» и «желательности». Сам детектив играет роль героя античных эпических поэм или античных же трагедий, гармонизируя хаос или волевым актом восстанавливая «божественный» закон.

Л. Болтански заключает, что детектив – жанр, в котором разворачивается понятие «нормализации», подобно той нормализации, о которой писал М. Фуко, исследуя эпистемологический фундамент XIX столетия». [Boltanski, 2012, с. 54]

Идея о том, что детективный жанр воспринимает и реализует в себе противоречия, обнаруживаемые в политической или социальной действительности, говорит о динамичности жанра, его функциональной «открытости». Автор может включать в текст актуальные для времени дискурсы, сохраняя при этом сюжетную структуру жанра.

Вопрос об идейно-эстетической ценности пьесы Э. Шеффера «Игра» в зарубежной литературной критике был разрешен довольно быстро. Одной из важнейших работ, осмысляющих проблематику произведения в её социальной ориентированности (в соответствии с идеей Болтански), стала статья Шери Э. Метцгер.

В своем эссе она рассматривает проблему жанра пьесы и то, как «Игра» разрушила традиционную детективную фабулу, используя комедию (ироническую модальность, по терминологии Тюпы) и мотив обмана.

По мнению Метцгер, большая часть юмора в «Игре» основана на вопросах классового несоответствия. Эндрю считает, что Майло – человек низкого класса, иммигрант, чей отец был не более, чем лавочником, и поэтому он оскорблен тем, что его жена предпочитает этого низкопробного «простолоудина» собственно изысканной элегантности Эндрю. Однако, в то

время как «Игра» является пародией на классический детектив, поджанр, сформированный Шеффером, функционально становится пародией на британское общество.

В работе «Детективный роман о манерах» Каролин Г. Хейльбрун предлагает новую жанровую форму, в которой проблематика приобретает характер текста, сопрягающего классовые нравственные и социальные принципы. Этот акцент на социальной стратификации определенно применим к детективному театру (вспомним идею Болтански). Хейльбрун утверждает, что этот жанр процветал в 40-е годы и изжил себя к 70-м годам, когда социальные нормы унифицировали отношения иммигрантов и коренных британцев.

По мнению же Метцгер, жанр просто эволюционировал, чтобы соответствовать новым обстоятельствам. Характер Майло включает в себя новый класс иммигрантов, который представляет угрозу для концепции социальной справедливости Эндрю. Британский социальный класс, имеющий строгую внутреннюю иерархию, всегда был одним из основных предметов детективной фантастики, но в новом поджанре («комедийном триллере», по Метцгер) класс эволюционирует, чтобы включить в него персонажа, принципиально не принадлежащего к аристократии и ставшего героем *de facto*.

С созданием нового жанра аудитория должна сначала изучить все новые правила, признавая, что символы не могут быть так легко определены и что драматурги сознательно намереваются обмануть её ожидания. Аудитория всегда вынуждена подвергать сомнению увиденное, так как нельзя доверять новому жанру, который определяет себя, создавая иллюзии.

Но одно остается неизменным. Хотя привычная фабула разрушена и перепетии сюжета не позволяют даже предположить финал («разгадать» его), структурные элементы сюжета, жанровый инвариант, остается незыблемым. Так, поимка убийцы устанавливает разрешение внешнего конфликта пьесы. При этом главный герой (следователь, который, в известной мере,

структурно соответствует образу Майло) не будет вознагражден за свои деяния.

Попытка Метцгер интерпретировать действие пьесы зиждется на попытках включить её не столько в историко-литературный, сколько в историко-социальный контекст. Пьеса не является игрой формы, она остросоциальна.

К середине 1960-х годов восстановление экономики Великобритании после Второй мировой войны не было завершено. С началом 1970-х страна столкнулась с серьезными экономическими проблемами. Часть их была обусловлена сравнительно недавней утратой многочисленных колоний. Британия также не успевала за ростом индустриально более развитых стран.

Устаревшие заводы, низкая производительность труда и нехватка рабочих кадров затрудняли существование Великобритании на мировой и внутриполитической арене. Забастовки были нередким явлением социальной жизни. В 1973 году правительство запретило забастовки, но этот запрет был проигнорирован.

В 1960-х годах британское участие в Европейском экономическом сообществе (ЕЭС) выступило против французского правительства, которое опасалось, что британские связи со странами Британского Содружества и его тесные отношения с Соединенными Штатами будут противоречить членству в ЕЭС. После длительных дискуссий и споров Великобритания вступила в ЕЭС в 1973 году, став девятым членом организации. Членство в ЕЭС ослабило его отношения со странами Содружества.

В 1970-х годах на британской политической арене доминировали две крупные партии. Консервативная партия возглавляла правительство с 1970 по 1974 год и снова победила на выборах в 1979 году. Лейбористы были у власти с 1975 по 1978 года. Противоречивая политика, которую они последовательно проводили, способствовала экономической нестабильности. Например, консерваторы денационализировали некоторые отрасли

промышленности, которые затем были национализированы лейбористским правительством.

В 1960-х годах британское правительство начало ограничивать иммиграцию из стран Содружества. Частично эта политика отражала расовую напряженность, с которой столкнулась Британия, в результате роста национальных меньшинств. В 1971 году правительство приняло «Закон об иммиграции», который значительно изменил иммиграционную политику. В нем говорилось, что только люди с родителями, родившимися в Великобритании, могут эмигрировать в страну.

Попытка последовательной интерпретации пьесы с точки зрения социальной проблематики приводит к исследованию коммуникативных стратегий персонажей, как мотивированных потребностью в социальной адаптации. В таком случае образы Майло и Эндрю представляются развернутыми аллегориями (не лишенными психологизма, который может быть прочитан только в историко-культурологическом ключе) национального меньшинства и титульной нации. Попытка Майло «завоевать» одновременно Маргариту и Тею вызывает известное неприятие со стороны Эндрю. Однако то, что Майло посягает на нечто, сродни национальной идее (игра), не позволяет Эндрю смириться с этим. Майло умирает, одержав духовную победу. Собственно, ни один геноцид, при фактическом поражении угнетаемого класса (нации) не оборачивался и духовным поражением.

На наш взгляд, подобная интерпретация текста пьесы не достаточно правдоподобна. Сам Шеффер не раз замечал, что «изображает живых людей, с их пороками и страстями». Однако отказ от временной локализации также не представляется нам возможным. В тексте пьесы автор акцентирует внимание читателя на том, что действие происходит «в наши дни». Таким образом, социальная сторона, историческая обусловленность играет роль, однако большее внимание необходимо уделить собственно структуре текста,

внутренним этическим интенциям, заложенным в нем и извлеченным нами в процессе выявления и анализа модусной структуры пьесы.

В интервью с Мэлом Гуссоу из «New York Times» Энтони Шеффер определил подтекст пьесы как «кошмарный». Шеффер изучает природу игры, природу людей, главная идея жизни которых лежит в той самой ирреальной модальности. Причем ирреальная модальность здесь становится умозрительной. Еще в начале века, Анатолий Франс, изобразив книжника Сильвестра Боннара (типологическое сходство которого с Эндрю очевидно), показал пагубность отвлеченности от жизни. Через полсотни лет Герман Гессе в «Игре в бисер» защитил права книжника в XX веке. Шеффер же подчеркивает не только его психологическую уязвимость (социально он, безусловно, защищен, но только в художественном пространстве пьесы), но и антисоциальную, деструктивную во многом, его природу.

Шеффер отмечает: «Они довольно зловещие люди. Если существует игра, то люди, принимающие её за реальность, и действующие в соответствии с этим, обрекают себя на гибель. Это должно закончиться катастрофой».

В основе пьесы лежит идея игры. И если Метцгер рассмотрела действие пьесы в социологическом аспекте (как остросоциальную в этническом отношении), то Рена Корб исследует саму идею игры.

Эндрю только находит выход и удовлетворение через игру. Как показал его брак, он не способен сформировать значимое ху Человеческих отношений. Хотя Эндрю утверждает, что причина, по которой он превратил свою «целую жизнь в одно великое дело счастливого изобретения», состоит в том, что он «скорее одинокий человек», правда намного печальнее.

Эндрю одинок из-за собственного эмоционального банкротства. Убежденный в том, что Майло прекрасный игрок, Эндрю умоляет его остаться. Майло не соглашается и высмеивает само основание жизни Эндрю. Майло издевается над Эндрю, но он не понимает его отчаяния. Как пишет Корб, у Эндрю больше нет своей игры, потому что это его лучшая игра.

Майло не только выиграл, но и оскорбил саму природу аристократа Эндрю. Майло пересек черту. Эндрю мог терпеть его попытки «украсть» жену или унижить его лично (по аналогии с унижением самого Майло). Теперь же Эндрю находится на краю. Финал игры обусловлен именно психологической подавленностью героя. Это не эстетический манифест Шеффера, данный сценарий не претендует на культурологическую правоту, но он прекрасно иллюстрирует поставленную автором проблему: соотношение игры и жизни в новых социально-экономических условиях. На наш взгляд, эта особенность, актуализация старого конфликта в современных автору обстоятельствах, позволяет проследить не только развитие мысли Шеффера, но и развитие рецепции в западноевропейской культуре самой категории «игры».

### **Выводы по второй главе**

Вопрос о том, какое место занимает пьеса Энтони Шеффера в историко-литературном процессе второй половины XX века, не может быть решен однозначно. Во-первых, сам автор никогда не причислял себя к какой-либо писательской (драматургической) школе. Во-вторых, время создания пьесы – это время, по сути, смены художественно-эстетических парадигм в западноевропейском искусстве.

Необходимо отметить, что композиционно пьеса распадается на два действия. Тем самым, само авторское определение жанра «пьеса в трех сетах» играет не столько структурно-композиционную, сколько собственно сюжетную роль (противостояние Тиндла и Эндрю действительно определено ими как три сета, в двух из которых победу одерживает Тиндл).

Определим жанр пьесы Шеффера с позиций теории модуса. В парадигме вычленения генеративного модусного типа, мы обнаруживаем формальную принадлежность текста к драматическому роду. Формально нарратив представлен как диалог, а реплики героев (их действия) можно определить как чередование акциональных актов (акция-реакция). Однако

текст пьесы содержит и иные (в жанровом отношении) элементы. Монологи повествовательного типа, которые стилизованы под монологи-разоблачения из классических английских детективов.

Магистральный жанровый генератив детектива сменяется маргинальным генеративом, приближающим действие к повествованию любовного романа. Как и в первом случае (при определении жанра «детектив»), атрибутивными характеристиками жанра «любовный роман» становятся структурные и ролевые конкретизации, устойчивые вербальные формулировки. Особенностью же здесь является известная инверсия ролевых функций персонажей.

Динамическое развитие магистрального модуса первой части может быть определено как развитие в парадигме детективного жанра от модуса фиктивного ограбления (аферы) через ирреальное «ограбление со взломом» (что неоднократно манифестируется Эндрю) к модусу покушения на убийство.

Развязка первого действия, признание Эндрю (признание, или «открытие», станет важной частью структуры модуса «игры» в поэтике пьесы), его триумф могут быть рассмотрены как реализация перманентной структуры текста – модусной структуры игры как функциональной этической категории.

Второе действие пьесы, не отклоняясь, собственно, от магистрального генератива сколь бы ни было значительно, представляет собой динамическое его развитие в двух фазах. Первая, в ролевой оппозиции Оливер-Эндрю, в большей степени снимает модус «игры», уводя его в подтекст. Так, не находит вербального выражения факт триумфа Оливера (Майло). Вторая фаза, наоборот, фокусируя внимание наррататора на игре в уже сюжетном отношении, не только вербализует заданную модусную структуру, но и выводит её за пределы подтекста в основное действие. Этим самым она разрешает противоречие, заявленное автором в маргинальных генеративах философского повествования.

Конфликт пьесы выходит за рамки магистрального, заявленного фабульно конфликта «муж-любовник». Если говорить о его формальной выраженности через позиции персонажей, то в качестве точки соприкосновения можно обозначить их взгляды на природу игры. Так, конфликт между реальным и игровым (ирреальным) становится ключевым для пьесы. «Уплотненное» в скупом сценическом времени действие драмы оказывается предельно активным и целеустремленным.



### **Глава 3. Реализация методологии модусного исследования в рамках школьной программы по литературе**

Материалы, подготовленные нами в ходе работы над пьесой Э. Шеффера «Игра», могут быть использованы на уроках литературы в рамках программ с углубленным изучением, в процессе чтения факультативных курсов по теории литературы, истории театра и др. Кроме того, немаловажным является и фактор воспитания культуры межнационального общения посредством изучения текста, входящего в иную культурную парадигму.

Вопрос о реализации методологии модусного исследования в рамках школьного курса не может быть решен однозначно. Тем не менее, нам представляется продуктивной работа с этой исследовательской системой в процессе изучения текстов детективного жанра в старшей школе (10-11 классы), в классах с углубленным изучением литературы, в классах, которые работают по программе Н. П. Михальской.

Включение в школьную программу по литературе текстов зарубежных авторов, вне всякого сомнения, окажет благотворное влияние на учеников. С одной стороны, это позволит решить проблемы общего образования (эрудиция), с другой, выявить новые аспекты изучения литературы в школьном курсе (например, компаративистика). Наконец, это будет решать проблемы воспитания культуры межнационального общения, столь актуальной в наши дни, по заверениям ученых.

Воспитанию культуры межнационального общения посвящено огромное количество исследований. Формирование же культуры межнационального общения становится одной из основных парадигм в современной школе. Следует учитывать, что вся система учебно-воспитательной работы, все педагогические средства влияют на формирование этой культуры.

Значительными возможностями в решении этой проблемы располагает учебный процесс. Многие изучаемые предметы содержат информацию об

истории и культуре народов мира, страны, региона, о межнациональных отношениях. Однако, как указывает З.Т. Гасанов, эффективность формирования необходимых компетенций недостаточно высока. Этим объясняется актуальность работы с художественными произведениями зарубежных авторов, в частности, с пьесой Э. Шеффера.

Очевидно, в рамках школьного образования необходимо предусмотреть специальную целенаправленную работу по воспитанию культуры межнационального общения. Однако ограничения в этом случае могут быть как методологическими (работа в социальных группах, неоднородных в этническом отношении; работа в рамках конкретных педагогических систем), так и тематическими.

Основные факторы формирования ценностного поля связаны с существующими канонами восприятия текстов искусства иных стран, а также канонами восприятия этих стран. Преломление канонов сознанием обучающихся минимально, при этом положительное воздействие на творческое осмысление канона может оказать репрезентация истории формирования данных канонов и существующей в печати (медиа-пространстве) дискуссии вокруг них.

Понятие канона восприятия в рамках наблюдения ситуации в школе расширяется такими терминами как стереотип и миф. Иными словами, канон восприятия, ставший фундаментом для формирования вторичных фактов культуры (или шире, текстов) играет второстепенную роль. Поэтому реализация образовательной деятельности должна быть направлена на, в первую очередь, не репрезентацию истории складывания этого канона, но на историю формирования стереотипов и на т.н. «развенчание мифов».

Основными понятиями, рассматриваемых в ходе реализации образовательного проекта, связанного с пьесой «Игра», могут стать такие категории, как «миф», «архетип» и «мотив». Эти термины довольно часто используются как в научном дискурсе, так и в практике устного общения,

следовательно, продуктивным будет и их включение в активный словарный запас обучающихся.

Здесь нами могут быть поставлены задачи, во-первых, показать формирование канона восприятия заявленных понятий в литературоведении, во-вторых, развенчания сложившейся структуры такого пласта культуры как «миф» и производные от него. Мы можем предложить два пути решения этих задач.

В первом случае историографический путь: этапы преломления его интерпретации в публицистике и прозе англоязычных авторов, фактах эстетического снижения понятия как текста. При этом немаловажно указывать ссылки на исследователей, предлагающих репрезентируемые тезисы.

Во втором случае нас интересовала история не столько дискурса, в котором пребывает исследуемый текст, сколько история самого текста. Этот путь обозначен нами как этимологический. Мы предложили первоначальную трактовку термина и его эстетический уровень. Попытка сопоставить предложенное нами и исходное понимание имела большое значение.

Мы предложили обучающимся не только модель деструктуризации текста (мифа или стереотипа), но и модель формирования канона восприятия, впервые обозначенную в трудах немецкого социолога, представителя Франкфуртской школы Герберта Маркузе.

Разумеется, нами не предпринималась попытка персонификации данной модели (иными словами, мы не ссылались на первоисточник). Однако суть основных понятий системы Маркузе мы изложили. Категории одномерного общества, неототалитарной Системы, и понятие Великого Отказа, которые становятся ядром взглядов автора, мы опустили в пользу изучения структуры авторского мышления. Так, отказавшись от номинации, мы максимально абстрагировали знание, сделали его автономным и доступным обучающимся.

Тем не менее, от общих суждений о природе и актуальности проблем межнационального общения в школе, мы перейдем к проблемам изучения литературы, в частности, литературы зарубежных стран. Следует сказать, что зачастую любой текст объективно может быть рассмотрен так, как сегодня в школе позиционируются работы зарубежных авторов. В рамках работы с материалом отмечается принадлежность текста к иной культурной парадигме, как на уровне авторской поэтики (здесь, и проблематика), так и на уровне поэтики национальной литературы, к которой принадлежит текст. Уместно вспомнить триаду И. Тэна «раса-среда-момент».

Тем не менее, восприятие текста учеником зависит не столько от текста, сколько от ученика, от его включенности в дискурс. В частности, включенность в дискурс обеспечивается практикой работы с зарубежным текстом, практикой его комментирования и интерпретации. Так, любой классический текст (например, «Евгений Онегин» А.С. Пушкина) может быть рассмотрен как текст, не входящий в актуальный перцептивный дискурс учащегося, то есть как текст, понимание которого обучающимся должно предваряться комментированием и объяснением реалий эпохи.

Пьеса Э. Шеффера в данном отношении представляет собой блестящий образчик не только национальной модели художественного осмысления жизни (что было показано нам во второй главе), но и как своего рода эталон художественного текста драматического рода детективного жанра, рассматриваемого в парадигме XX века. Таким образом, изучение текста позволяет нам не только понять проблематику национальной литературы, но и сюжетный инвариант детективного текста, закономерности его функционирования (по Ю.М. Лотману).

В процессе работы над пьесой, нами были предложен ряд заданий, связанных с восприятием текста произведения, его интерпретацией и включением в ряд историко-культурных или жанровых парадигм:

1. Напишите газетную статью об убийстве Майло.

2. Создайте собственный сюжет для пьесы в жанре «whodunwhat». Составьте сюжетную схему и опишите используемые символы.

3. В пьесе упоминается несколько персонажей, не представленных физически. Напишите подробное описание каждого такого героя.

4. Исследуйте психологические последствия «навязчивой игры» (по Р. Корб).

5. Критик Фрэнсис Гиллен отмечал, что «Игра» содержит много важных тем современной драмы: язык как инструмент власти, грань между иллюзией и реальностью, увлечение идеей смерти как освобождением от человеческих ограничений, вуайеризм как замена подлинному чувству, свобода и ее иллюзии. Прокомментируйте это утверждение.

6. Как Эндрю использует игру? Это дает ему чувство всемогущества? Как это отражает истинное состояние его жизни?

7. Как Шеффер использует язык в игре? Как характеризуют реплики Эндрю и Майло каждого персонажа?

Таким образом, культура межнационального общения строится не только на уважительном отношении человека к людям различных наций и рас, к их культуре, истории и национальному достоинству, но и на осознании ценностных систем данных культур, понимание внутренних противоречий и механизмов взаимодействия структур внутри нее. [Махрова, Филжченко, 2011, с. 273]

Хотя толерантность и предполагает выполнение правовых и морально-этических норм в многонациональной среде, это является следствием приятия норм и традиций иных культур. Культура межнационального общения представляет собой интегральное качество личности, которое проявляется воспитанностью человека в ситуациях межкультурного взаимодействия. Однако роль школы и образовательного процесса заключается не только и не столько в формировании компетенций конкретной личности, но создание ценностного поля, в рамках которого «разумный конформизм» (Маркузе) является основным типом

взаимовлияния ценностных структур и сформированных ими канонов восприятия.

## Заключение

Попытка определить структуру и содержание жанра с точки зрения классической теории модуса позволяет нам ввести понятие генеративного модусного типа, при возможном тяготении к тому или иному типу каждого конкретного текста. Исходя из модусной теории восприятия текста, в литературе возможны три генеративных модусных типа:

1. модус восприятия (смысловая реализация – рефлексия, формальное выражение - монолог);
2. модус осмысления (смысловая реализация – нарративный ряд, формальное выражение – линейное повествование);
3. модус поведения (смысловая реализация – акциональный акт, формальное выражение - диалог).

В родовом отношении детектив является эпическим текстом, поскольку тяготеет к нарративной доминанте. Нельзя исключать и собственно драматургического начала. Самое известное прямое сопряжение драмы и эпоса в истории детектива – это «Мышеловка» А. Кристи. В качестве инвариантных (базовых) концептов детективного фрейма выделяют: преступление – тайна – расследование – наказание, преступление – следствие – сыщик – преступник – жертва, убийство – расследование – объяснение.

Пьеса Э. Шеффера «Игра» была представлена публике в феврале 1970 года. Вопрос о том, какое место она занимает в историко-литературном процессе второй половины XX века, не может быть решен однозначно. Время создания пьесы – это эпоха смены художественно-эстетических парадигм в западноевропейском искусстве. Поэтому она представляет собой сложную контаминацию жанровых форм.

Своим успехом игра обязана идее Шеффера совместить «механику» классического детектива и ряд элементов, совершенно несвойственных ей. Пьеса написана барочным языком. Нарочито неестественные, или «преувеличенные», как отмечали критики, персонажи и помпезный интеллектуализм составили форму действия, которое выводило зрителей за

пределы обыкновенной фабулы «истории одного убийства». Повествование последовательно наполнено элементами фарса (такими как надевание Майло костюма клоуна).

«Игра» отчасти является пародией на детективную историю. Объектом пародии становятся некоторые элементы детектива, такие как локус (английский загородный дом) или образы персонажей (так, Эндрю – успешный писатель детективов). Многочисленные литературные аллюзии также создают комический эффект.

Модусная структура текста будет рассмотрена нами на двух уровнях. На первом, жанровом, перемещение (транспозиция) сюжетных инвариантов, свойственных определенному жанру осуществляется за счет переноса вербальных структур, появления и смены стилистически значимых образов, их насыщения различными контекстами.

Смена жанровых генеративов в пьесе происходит в парадигме перехода от жанра мелодрамы к собственно детективному жанру. Магистральный жанровый генератив детектива сменяется маргинальным генеративом, приближающим действие к повествованию мелодрамы. Эта закономерность определяет и смену ролевых функций персонажей. Так, последовательное выявление модусной структуры пьесы позволяет проследить смену событийных генератив за счет ролевых транспозиций.

В пьесе Шеффера эта закономерность смены ролевых генеративов является особенно значимой. С одной стороны, это мотивировано на уровне принципа театральности, сознательной смены героями амплуа в процессе повествования. С другой, эта особенность продиктована сменой жанровых парадигм, переходом между сюжетными инвариантами конкретных жанровых форм.

Сменой жанровых генератив определены две повествовательные ситуации: Оливер-Эндрю (следователь-подозреваемый в парадигме детектива) и Майло-Эндрю (муж-любовник в парадигме мелодрамы).



Некоторые мотивы в тексте указывают на зеркальное отображение последней пары, когда они берут на себя роль противоположностей. Структурным выражением этого становится ролевая инверсия. Например, в первом действии, когда Эндрю направляет пистолет на Майло, Эндрю – преступник, а Майло – жертва. Однако когда Оливер собирается задержать Эндрю и сопроводить его в полицейский участок, ролевые модусные структуры меняются на противоположные.

Семантика смены ролей обусловлена и этикой пьесы. Мотив двойничества достигает своей кульминации в конце пьесы. Эндрю предлагает Майло остаться и жить с ним, чтобы они могли продолжать играть вместе, будучи столь сильными игроками. Так, конфликт пьесы выходит за рамки магистрального, заявленного фабульно конфликта «муж-любовник». Если говорить о его формальной выраженности через позиции персонажей, то в качестве точки соприкосновения можно обозначить их взгляды на природу игры. Так, конфликт между реальным и игровым (ирреальным) становится ключевым для пьесы.

Секрет амбивалентности текста в том, что «целостность» и «завершенность» криминального жанра означают не исчерпанность, а имманентность правил игры. Детектив – один из самых игровых жанров. Поэтому можно говорить не только о «завершенности», но и о «вечном становлении», по М. Бахтину. Игра отличается тем, что знание правил не снижает интереса участников, вновь и вновь вступающих в игру: важен «азарт», соответствующий «саспенсу» детективного произведения.

## Библиографический список

1. Аверинцев, С. С. Историческая подвижность категории жанра: опыт периодизации // Историческая поэтика. Итоги и перспективы изучения. М.: Наука, 1986, с. 104-116
2. Амирян, Т. Н. От классического детектива к постмодернистскому детективу: Аспекты жанровой трансформации // сб. Метаморфозы жанра в современной литературе / Сост.: Пахсарьян Н.Т., Ревякина А.А. – М.: ИНИОН. – 2015. – 262 С. - с. 138-153
3. Андреева, В. А. Литературный нарратив как интердискурс // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. 2009. № 92. С. 163-169.
4. Бахтин, М. М. Эстетика словесного творчества. — М., 1986. — С. 255
5. Борхес, Х. Л. Четыре цикла // Изд: Х. Л. Борхес «Коллекция», СПб, «Северо-Запад», 1992. – С. 267
6. Варлакова, Е.А. Детективный роман vs приключенческий роман (сравнительно-сопоставительный анализ) // Studia Lingüistica XVII. Язык и текст в проблемном поле гуманитарных наук. Сборник. — СПб.: Изд-во: Политехника-сервис, 2008. - С. 332-337.
7. Варлакова, Е.А. Детективный текст: инвариант и его вариативные реализации // Герценовские чтения. Иностранные языки: Материалы конференции, 22-23 мая 2008 г. - СПб.: Изд-во РГПУ им. А. И. Герцена, 2008. - С. 12-13.
8. Варлакова, Е.А. К проблеме типологии англоязычного детективного текста // Диалог языков и культур: теоретический и прикладной аспекты: сб. науч. статей: вып. 2. / сост. и отв. ред. Т.С. Нифанова; Поморский гос. ун-т им. М.В. Ломоносова. — Архангельск: Поморский университет, 2007. — С. 186-190.
9. Варлакова, Е.А. Портретное описание протагониста в различных типах детективного текста // Вестник Череповецкого государственного

университета. Научный журнал. - Череповец: ГОУ ВПО ЧГУ, 2011, № 4 (31). Т.2. - С. 49-52.

10. Варлакова, Е.А. Реализация текстовой универсалии «Пространство» в различных типах детективного текста // Герценовские чтения. Иностранные языки: Материалы конференции, 21-22 мая 2009 г. - СПб.: Изд-во РГПУ им. А. И. Герцена, 2009.-С. 18-19.

11. Варлакова, Е.А. Текстотипологические характеристики художественного пространства в различных типах детективного текста // Когнитивная лингвистика: механизм и варианты языковой репрезентации. Сборник статей к юбилею профессора Н.А. Кобриной / Под редакцией Филимоновой О.Е., Кобриной О.А., Шараповой Ю.В. - СПб.: ООО «Издательство «ЛИЕМА», 2010. -С. 383-386.

12. Варлакова, Е.А. Темпоральные художественные детали в детективном тексте: функции и лексические средства выражения // Вестник Поморского университета. Серия «Гуманитарные и социальные науки». - Архангельск: Издательский центр Поморского университета, 2011, Вып. № 8. - С. 130-133.

13. Варлакова, Е.А. Типологическая отмеченность детали времени в детективном тексте (на примере аналитического и шпионского детектива) // Герценовские чтения. Иностранные языки: Материалы межвузовской научной конференции, 19-20 мая 2011 г. - СПб.: Изд-во РГПУ им. А. И. Герцена, 2011. - С. 30-32.

14. Ватолина, Т. Г. Когнитивная модель детективного дискурса (на материале англоязычных детективных произведений XIX-XX вв.): автореф. дисс. к. филол. н. Иркутск, 2011. 22 с.

15. Вольский, Н. Н. Загадочная логика. Детектив как модель диалектического мышления [Электронный ресурс] // Легкое чтение. Работы по теории и истории детективного жанра. Новосибирск, 2006. С. 5-126. [Режим доступа]: <http://rudocs.exdat.com/docs/index-373997.html> (дата обращения: 23.05.2017).

16. Вулис, А. Поэтика детектива [Электронный ресурс] // Новый мир. М., 1978. № 1. С. 244-258. [Режим доступа]: <http://ruthenia.ru/volsky/txt/vulis-1.doc> (дата обращения: 23.05.2017).
17. Гасанов З.Т. Проблемы воспитания патриотизма, дружбы народов, веротерпимости // Педагогика. 2001. №4. С. 24–30.
18. Дарвин М. Н., Магомедова Д. М., Тюпа В. И., Тмарченко Н. Д. Теория литературных жанров / Тмарченко Н. Д.. — М.: Академия, 2011. — 256 с.
19. Дудина, И. А. Дискурсивное пространство детективного текста (на материале англоязычной художественной литературе XIX-XX вв.) Текст. : автореф. дисс. канд. филол. наук. - Краснодар, 2008. - 24 с.
20. Дымарский М. Я. Проблемы текстообразования и художественный текст (на материале русской прозы XIX-XX вв.). СПб.: Изд-во СПб. ун-т. 1999. - 281 с.
21. Кириленко Н. Н. К вопросу об «антидетективе» // Новый филологический вестник. 2009. Т. 8. № 1. С. 16-31.
22. Козлов, В. И. Жанр как инструмент прочтения / Козлов В. И.. — Ростов-на-Дону: Инновационные гуманитарные проекты, 2012. — 234 с.
23. Крошнева М. Е. Теория литературы -. Учебное пособие. - Ульяновск: УлГТУ, 2007. - 103 с.
24. Лейдерман Н. Л. Теория жанра. Исследования и разборы / Липовецкий М. Н, Ермоленко С. И.. — Екатеринбург: Уральский государственный педагогический университет, 2010. — 904 с.
25. Лозинская Е. В. Жанр // Западное литературоведение XX века. Энциклопедия / Цурганова Е. А.. — ИНИОН РАН: Intrada, 2004. — С. 145-148. — 560 с.
26. Лотман, Ю. М. Структура художественного текста Текст. / Ю. М. Лотман. М. : Искусство, 1970. - 538 с.
27. Луков, Вл. А. Жанры и жанровые генерализации [Электронный ресурс] // Знание. Понимание. Умение. – 2006 — №1 [Режим доступа]: ...

28. Луков, Вл. А. История литературы: Зарубежная литература от истоков до наших дней / 5-е изд. М., 2008.
29. Маркузе, Г. Разум и революция. // СПб: «Владимир Даль», 2000. — 541 с.
30. Мартыненко, В. С., Сысоева, О. А. К проблеме функционирования мегажанров в современной литературе. [Электронный ресурс] // [Режим доступа]: [http://web.archive.org/web/20121120095254/http://www.philol-khb.narod.ru/nauchnaya\\_rabota/konferentsii/\\_fantastika\\_i\\_sovremennoe\\_mifotvorchestvo\\_/Martynenko\\_V.S.doc](http://web.archive.org/web/20121120095254/http://www.philol-khb.narod.ru/nauchnaya_rabota/konferentsii/_fantastika_i_sovremennoe_mifotvorchestvo_/Martynenko_V.S.doc) (дата обращения: 23.05.2017).
31. Медведева, Е. И. Лексико-семантическая и композиционная организация текстов научной фантастики Текст. : автореф. дис. . канд. филол. наук : № 10.02.04 / Медведева Елена Ивановна. Л., 1986. - 16 с.
32. Мулуд Н. Современный структурализм. – Прогресс. – 1973. – 376 с.
33. Подлубнова Ю.С. Метажанры, мегажанры и другие жанровые образования в русской культуре // Герменевтика литературных жанров / Под общей редакцией профессора В.М. Головки. – Ставрополь: Изд-во Ставропольского государственного университета; Ставропольское книжное изд-во, 2007. – С. 293- 297.
34. Подлубнова, Ю.С. Метажанры, мегажанры и другие жанровые образования в русской культуре // Герменевтика литературных жанров / Под общей редакцией профессора В.М. Головки. – Ставрополь: Изд-во Ставропольского государственного университета; Ставропольское книжное изд-во, 2007. – С. 293- 297.
35. Попова И.М. Литературные знаки и коды в прозе Е.И. Замятина: функции, семантика, способы воплощения [Текст]/ И.М. Попова. - Тамбов: Изд-во Тамбовского государственного технического университета, 2003. - 148 с.
36. Постмодернизм: энциклопедия [Электронный ресурс]. Мн.: Книжный дом, 2001. 1038 с. [Режим доступа]: [www.infoliolib.info/philos/postmod/detectiv.html](http://www.infoliolib.info/philos/postmod/detectiv.html) (дата обращения: 23.05.2017).

37. Постмодернизм: энциклопедия [Электронный ресурс]. Мн.: Книжный дом, 2001. 1038 с. [Режим доступа]: [www.infoliolib.info/philos/postmod/detectiv.html](http://www.infoliolib.info/philos/postmod/detectiv.html) (дата обращения: 23.05.2017).
38. Рогова, Е. Н. К вопросу о разграничении идиллического и элегического хронотопов / Е. Н. Рогова // Молодая филология. - Вып. 4. - Ч. 2. - Новосибирск, 2002. - С. 118 - 128.
39. Рогова, Е. Н. К проблеме элегического модуса художественности / Е. Н. Рогова // Этногерменевтика: некоторые подходы к проблеме. - Кемерово, 1999. - С. 165 - 168.
40. Рогова, Е. Н. О некоторых особенностях элегического дискурса / Е. Н. Рогова // Развитие средств массовой коммуникации и проблемы культуры: материалы конференции(1-3 июня 2000 г.).-М., 2000.-С. 116-118.
41. Рогова, Е. Н. Элегизм как нетрадиционный тип художественной целостности в литературе Нового времени / Е. Н. Рогова // Сборник трудов областной научной конференции «Молодые ученые Кузбассу. Взгляд в 21 век». Гуманитарные науки. -Т. 2. - Кемерово, 2001. - С. 130 - 134.
42. Рогова, Е. Н. Элегия и элегический модус художественности. К постановке проблемы / Е. Н. Рогова // Проблемы литературных жанров: материалы 9-й Международной конференции, посвященной 120-летию со дня основания Томского государственного ун-та (8 -10 дек. 1998 г.). - Томск, 1999. - Ч. 1. -С. 81-85.
43. Серова, И. И. Культура межнационального общения // Минск: Изд-во «Университетское», 1986. - 159 с.
44. Тамарченко Н. Д. Жанровая система // Поэтика: словарь актуальных терминов и понятий / Тамарченко Н. Д.. — ИНИОН РАН: Intrada, 2008. — С. 71. — 358 с.
45. Филистова, Н.Ю. Структура и семантика детективного нарратива (на материале текстов английских и русских рассказов): дисс. канд. филол. наук. Тюмень, 2007. - 203 С. - с. 14 –17.

46. Философия: Энциклопедический словарь. — М.: Гардарики. Под редакцией А.А. Ивина. 2004.
47. Фрейденберг, О. М. Поэтика сюжета и жанра. — М.: Лабиринт, 1997. — 450 с.
48. Хализев, В. Е. Драма как род литературы (поэтика, генезис, функционирование) // М.: Издательство МГУ, 1986. - 260 с.
49. Хализев, В. Е. Драма как явление искусства // Москва: Искусство, 1978. - 240 с.
50. Хейзинга, Й. Homo Ludens. // Прогресс: Прогресс-Академия, 1992. – 464 с.
51. Чарикова, Е. И. Культура межнационального общения и школа // Советская педагогика. 1991. №12. - С. 18-20.
52. Чемодурова, З. М. Игра в постмодернистском тексте. // СПб.: Палитра, 2013. - 388 с.
53. Чернец, Л. В., Хализев, В. Е., Эсалнек, А. Я. Введение в литературоведение: Учебное пособие. [Электронный ресурс]
54. Чернявская, В. Е. Текст как интердискурсивное событие // Текст – Дискурс – Стиль. Коммуникация в экономике. СПб.: Изд-во СПГУЭФ, 2004. - С. 33-42.
55. Черняк, В. Д., Черняк, М. А. Жанры массовой литературы, Формульность массовой литературы // Массовая литература в понятиях и терминах. — Наука, Флинта, 2015. — С. 50, 173-174. — 193 с.
56. Шевцова, Л. И. Теория литературы. Учебно-методический комплекс для студентов филологического факультета дневной и заочной форм обучения. // УО «ВГУ им. П.М. Машерова», 2011
57. Щеглов, Ю. К. К построению структурной модели новелл о Шерлоке Холмсе Текст. / Ю. К. Щеглов // Симпозиум по структурному изучению знаковых систем : тезисы докладов. -М. : МГУ, 1962. С. 153-155
58. Эко, У. Роль читателя. Исследования по семиотике текста. // М.: Изд-во РГГУ, 2005. - 501 с.

59. Berkowitz, Gerald M., «Anthony Shaffer: Overview» in *Contemporary Dramatists*, 5th ed., edited by K. A. Berney, St. James Press, 1993.
60. Boltanski, L., *Mysteries and Conspiracies - Detective Stories, Spy Novels and the Making of Modern Societies* (translated by Catherine Porter). – Cambridge (UK), Polity Press, 2012. –125 p.
61. Brown, Allan, Interview with Anthony Shaffer, in *Sunday Times* (London), April 11, 1999, p. 5.
62. Gillen, Francis, «Anthony Shaffer» in *Dictionary of Literary Biography*, Volume 13: *British Dramatists since World War II*, edited by Stanley Weintraub, Gale Research, 1982, pp. 445-450.
63. Glenn, Jules, «Twins in Disguise: A Psychoanalytic Essay on Sleuth and The Royal Hunt of the Sun» in *Psychoanalytic Quarterly*, April 1974, pp. 288-302.
64. Grimley, Terry, Interview with Anthony Shaffer, in *Birmingham Post* (England), May 5, 1999, p. 15.
65. Gussow, Mel, «With ‘Sleuth’ Another Shaffer Catches Public Eye» in *New York Times*, November 18, 1970, p. 38.
66. Labov W., Waletzky J. *Narrative Analysis: Oral Version of Personal Experience* // Helm (ed). *Essays on the Verbal and Visual Arts.*—University of Washington Press, 1973. P. 13 –62.
67. *Narrative and Genre* / Chamberlain M.[en], Thompson P.. — Routledge, 1997. — 2002 p.
68. Rena Korb, *Critical Essay on Sleuth*, in *Drama for Students*, The Gale Group, 2001.
69. Sheri E. Metzger, *Critical Essay on Sleuth*, in *Drama for Students*, The Gale Group, 2001.
70. *Sleuth. Drama for Students* / Gale. Cengage Learning. – 2009. – p. 23
71. Sondheim, Stephen, and Anthony Shaffer, «Of Mystery, Murder and Other Delights» in *New York Times*, Vol. 145, March 10, 1996, p. 7.



72. Wendy Perkins, *Critical Essay on Sleuth*, in *Drama for Students*, The Gale Group, 2001.