

Playing as a way of life in literature and cinema
Вукова Н. (Russian Federation)
Игра как образ жизни в литературе и кинематографе
Быкова Н.И. (Российская Федерация)

*Быкова Наталья Ивановна / Вукова Natalya - кандидат педагогических наук, заведующий кафедрой,
кафедра кино-, фото-, деотворчества,
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
Омский государственный университет им. Ф.М. Достоевского, г. Омск*

Аннотация: в статье рассматривается вопрос об использовании в литературе и кинематографе игры как системообразующего, смыслового и образного компонента, через осмысление которого происходит понимание смысла художественного произведения.

Abstract: the article discusses the use of literature and cinema of the game as a system, semantic and figurative component, which comes through understanding of understanding the meaning of a work of art.

Ключевые слова: художественный образ, игра, литература, кинематограф, Э. Шеффер, К. Брана, Дж. Манкевич, Ф. Дюрренматт.

Keywords: artistic image, game, literature, cinema, A. Shaffer, K. Branagh, J. Mankiewicz, F. Durrenmatt.

Что такое игра в жизни человека, общества и окружающего мира? Этот вопрос многократно поднимался философами, культурологами, искусствоведами, так как многие составляющие компоненты жизни и произведений искусства строятся на игре.

Й.Хейзинга, известный нидерландский философ, исследователь культуры, издает интереснейшие труды, в основе которых изучение феномена игры: в 1919 году - «Осень средневековья» и в 1938 году - «Homo Ludens» (Человек играющий). Игра не только составная часть жизни общества и человека, она, с точки зрения Й. Хейзинга, вне культуры и вне нравственности. Игра старше культуры, так как возникла до человека и продолжается вне зависимости от человека, так как животные, детеныши животных играют так же как люди.

«Игра — это функция, которая исполнена смысла. В игре вместе с тем играет нечто выходящее за пределы непосредственного стремления к поддержанию жизни, нечто, вносящее смысл в происходящее действие. Всякая игра что-то значит. Назвать активное начало, которое придает игре ее сущность, духом — было бы слишком, назвать же его инстинктом — было бы пустым звуком. Как бы мы его ни рассматривали, в любом случае эта целенаправленность игры являет на свет некую нематериальную стихию, включенную в самую сущность игры» [1, с. 23]. Понимание игры как феномена, всегда имеющего глубинный смысл, во многом становится той отправной точкой, благодаря которой игра в том или ином контексте становится важнейшей составляющей частью произведения искусства.

Можно назвать достаточно много произведений литературы и кино, где игра становится главным системообразующим, смысловым или символическим, образным компонентом, через осмысление которого происходит понимание всего смысла художественного произведения. Например, Ф. Дюрренматт. Швейцарский прозаик неоднократно обращался к теме игры, пытаясь поставить перед читателем вопрос о том, что есть игра и когда игра перестает быть игрой и становится частью реальной жизни. В романе «Правосудие» (1985 г.) один из главных героев - Колер, человек, вся жизнь которого выстроена как игра в бильярд. В игре для этого человека главное - логика и правила, а не ставки и выигрыш. И чувствуя себя хозяином игры и поэтому хозяином жизни, данный персонаж может позволить себе многое, даже убийство, как месть за насилие. Таково его правосудие. "Ставки его не привлекали. А привлекала его сама игра как таковая, разбег шаров по зеленому полю, расчеты, их осуществление, возможности, заложенные в каждой партии... Он просто гордился тем, что в его власти определять условия игры, любил наблюдать за становлением некой необходимости, им же самим созданной. В чем и заключался его юмор. Конечно же, для этого тоже были свои причины. Возможно, утонченная жажда власти, желание поиграть не только шарами, но и людьми, соблазн поставить себя вровень с Богом» [2, с. 178]. Персонажи, для которых в игре главное не выигрыш или проигрыш, а сам процесс игры, появляются во многих произведениях Ф. Дюрренматта.

В повести «Авария» (1955 г.) Ф. Дюрренматт показал игру в самом буквальном смысле, помещая главного героя, Трапса, в ситуацию, которую очень точно охарактеризовал один из персонажей, адвокат, рассуждая о том, что вдобавок к автомобильной аварии, человек в жизни может пережить еще одну аварию, душевную. «Эта душевная авария в тексте художественного произведения более глубокая. Игру

стариков Трапс воспринял как реальность, потому что окунулся в незнакомую действительность, когда перед ним открылся и поверг его в изумление мир таких высоких понятий, как Справедливость, Покаяние, Вина» [3, с. 163]. Игра, в которую играют прокурор, адвокат, судья и палач, заставила главного героя переосмыслить многие события собственной жизни, разрушена грань между вымыслом, игрой и реальностью, та грань, за которой игра становится образом жизни.

Возможность множественности интерпретаций сюжетных линий, связанных с игрой персонажей, предоставляет читателю и зрителю в свою очередь множество возможностей для осмысления и переосмысления этих событий. Именно поэтому многие литературные произведения, построенные на игре как структурообразующем компоненте, становятся основой для кинематографических произведений. Сам автор, Ф. Дюрренматт, несколько раз использовал найденный им сюжет, сначала была написана пьеса для радио, потом упоминаемая нами повесть, год спустя - сценарий телефильма и еще через год - комедия. Финалы пьесы и сценария фильма кардинально отличаются от того варианта развития событий, который мы читаем в повести. Инвариантность развития событий привлекает и российских кинематографистов. Кинокомпания Мосфильм в 1974 году снимает фильм «Авария». Режиссером картины является Витаутас Жалакявичюс. Как бы играя с самим Ф. Дюрренматтом, события в фильме заканчиваются вариантом, отличным от нескольких предложенных автором.

Еще одним ярким примером может являться пьеса английского драматурга Э. Шеффера «Сыщик» (Sleuth, 1970 г.). Пьеса сразу же привлекла внимание театральных режиссеров. Интересна кинематографическая судьба придуманного Э. Шеффером сюжета. Это диалоговая пьеса, рассчитанная на игру двух актеров. В 1972 году Джозеф Манкевич по сценарию самого Энтони Шеффера снимает фильм «Sleuth» в русском переводе «Игра на вылет». В фильме всего два героя, роли блистательно исполняют Лоуренс Оливье и Майкл Кейн, номинированные на премию «Оскар» за актёрские работы. Игра, в которую играют преуспевающий писатель Эндрю Уайк и его гость, любовник жены, Майло Тиндл, держит в напряжении зрителя на протяжении всего фильма.

В 2007 году появляется ремейк. Это фильм «Сыщик» (Sleuth), режиссер - Кеннет Брана. И снова началась "игра в игру". Неожиданным поворотом этой игры становится выбор актеров. Вновь в фильме снимается Майкл Кейн, но если в версии 1972 года он молодой гость, то в 2007 году он - преуспевающий писатель, Эндрю Уайк. Роль Майло Тиндла великолепно исполняет британский актер Джуд Лоу.

Таким образом, идея игры, заложенная в основу сюжета, удивительным образом обыграна выбором актеров. В пьесе всего 2 действующих героя, и одного из них в обеих версиях играет Майкл Кейн. Сначала молодого человека, Майло Тиндла, а потом 35 лет спустя своего противника - писателя Эндрю Уайка.

Это интересное режиссерское решение, которое добавляет новые оттенки и нюансы понимания смысла игры. В фильме присутствует интересный эпизод - объясняя Майло, что нужно делать, Уайк говорит фразу, которая может пониматься и в переносном, и в буквальном смысле: «Я - это вы, а вы - это я». И действительно, зритель, который видел Майкла Кейна в роли своего соперника, не может не задуматься о том, что все в этой жизни изменчиво и противоречиво. Все может стать в любой момент своей противоположностью.

Размышляя над пьесой Э. Шеффера и ее экранизациями, соглашаешься с утверждением Й. Хейзинга: «Всякая Игра есть прежде всего и в первую очередь свободное действие. Игра по принуждению не может оставаться игрой» [1, с. 31]. Какой бы сложной и непредсказуемой ни была игра героев и чем бы она ни закончилась, зритель понимает, что она доставляет персонажам огромное удовольствие, именно потому полнометражный фильм, в котором всего два актера, смотрится на одном дыхании.

Литература

1. Хейзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий / Сост., предисл. и пер. с нидер. Д.В. Сильвестрова. СПб.: Изд-во Лимбаха, 2011. С. 416.
2. Дюрренматт Ф. Собрание сочинений: в 5 т. Т.3. М.: Прогресс, 1997.
3. Быкова Н. И. Образ пути и мотив аварии в одноименной повести Ф. Дюрренматта и экранизации В. Жалакявичюса // Потенциал современной науки, 2015. № 3. С. 161-164.