

ИГРОВИ АСПЕКТИ НА ЛИТЕРАТУРНАТА КОМУНИКАЦИЯ

ОГНЯН САПАРЕВ

„Съвсем не е така, както си въобразяват понякога теоретичите, прекалено добре забравили вече елементарните прояви на детството, че уж четенето на литературната творба е състояние, странно обособяващо се сред всичко, от което изобщо се състои човешкото състояние; тъкмо обратното — именно в своята най-прецизна, чиста форма тогава се появява типичната за всяка култура ситуация на игра, и недоволството на читателя, който отменя настрана неразбираемата за него книга, е безсилната злост на играча, който не е в състояние да разиграе партията според правилата.“

Станислав Лем

ИГРА И ИЗКУСТВО

Разбирането на атома е детска игра в сравнение с разбирането на детската игра — шегуват се физиците... Когато стане дума за игра, първата асоциация е детската игра, сравнително най-добре изучена от педагози и психолози; но тя е наистина „детска игра“ в сравнение с целия комплекс от проблеми, които съдържа и поставя *играта* в живота на човека и обществото през различните епохи и култури. С появата на теорията на игрите тя стана и математически (икономически, военен) проблем; с този аспект тук няма да се занимаваме.

Идеята за изкуството и културата като игра „има и солидна, и авторитетна традиция, тя е една от най-щастливите находки на философията и естетиката през XVIII и XIX век и с пълно право се поставя сред най-значителните теоретически открития на Кант и Шилер“ — пише в компетентното си встъпление към превода на „Homo ludens“ Исак Паси¹. Понеже нашите амбиции са по-скромни, няма да се спираме на прочутия класически труд на Йохан Хьойзинха², който предлага богати културно-исторически концепции и доказателства. Понеже целта му е да покаже по-скоро значението и мястото на играта в културата, отколкото нея „като такава“, концепцията на Хьойзинха за играта е твърде широка; това впечатление се засилва и от теоретическата синкретичност на изложението, в което се сплитат гледни точки и

¹ St. L. em. *Filosofia przypadku*. T. I. Kraków, 1975, s. 123.

² Й. Хьойзинха. *Homo ludens*. С., 1982, с. 5.

³ Ето дефиницията на Хьойзинха за играта (скюдствата ѝ с изкуството не трябва да ни учудват: играта е по-широко понятие, което до голяма степен включва в себе си изкуството): „Играта е действие, което протича в определено ограничено място, време и настроение. То се извършва в определен ред, спазващ дадени доброволно приети правила, извън сферата на материалната полезност или необходимост. Игровото настроение е настроение на възторг и изолараност, независимо дали играта е свещена или просто празнична, дали е игра свещена или забава. Действието се съпровожда от чувства на възвишеност и напрежение и предизвиква радост и отмора“ (пак там, с. 9).

аргументи от многобройни научни дисциплини. Те могат да бъдат оспорвани, но и днес към тях е трудно да се добави нещо съществено ново.

Една по-тясна, но по-стройна теория на игрите предлага френският теоретик Роже Кеюа в книгата си „Игрите и хората“⁴. Неговите схващания могат да бъдат аргументирана корекция на многобройните метафорични разсъждения за играта „като такава“ без уточнен адрес. Кеюа обособява четири вида игра:

— *agon* (съревнование) — игри, в които има някакво противоборство, подчинено на правила, които целят да създадат равни шансове;

— *alea* (съдба, жребий) — игри, в които решава случаят, късметът;

— *mimicry* (подражание) — игри, създаващи илюзорен свят чрез подражание и преобличане; те заместват строгите правила с инвенция и импровизация;

— *ilinx* (замайване, зашеметяване) — създаване на органично състояние на приятен шемет, сладостна паника, хипнотична самозабрава...

Agon и *alea* са опит да се замени безпорядъкът на живота с по-съвършени състояния: човек се освобождава от света, като го преобразява. При *mimicry* човек се освобождава, като променя временно и илюзорно своята личност, а при *ilinx* — като забравя за него.

Тази класификация действително поставя много неща на мястото им⁵; от друга страна, и тя е твърде широка, за да бъде трамплин към проблема „игра и изкуство“.

⁴ Roger Caillois. Les jeux et les hommes. Paris, 1958. Използуваме полския превод в сборника R. Caillois. *Zywioład. W.*, 1973.

Ето как авторът дефинира игрите и забавите като дейности:

1. *доброволни*: играещият или забавляващият се не може да прави това по задължение, в противен случай играта или забавата губи веднага характера си на веселие, доброволно развлечение;

2. *обособени*: затворени в предварително определени временно-пространствени граници;

3. *съдържащи елемент на несигурност*: протичането или резултатът на забавата или играта не може да бъде предварително известен; необходимо е оставянето на известна свобода, позволяваща на играещия да развива инициатива и да проявява находчивост;

4. *непродуктивни*: играта или забавата не води до създаване на блага, богатства или някакъв нов елемент; освен преместването на собствеността в затворения кръг на играчите тя води до ситуация, идентична с изходната;

5. *обхващана в норми*: подчинени на конвенции, които преустановяват обикновените закони и временно въвеждат ново „законодателство“, единствено задължително;

6. *илюзорни*: съпътства ги специфично усещане за вторична действителност или за цялостно откъсване от всекидневния живот (пак там, с. 306).

Авторът отбелязва, че последните две черти най-често се взаимноизключват.

⁵ Заслужава да приложим и една от неговите обобщаващи схеми (с. 362)

	културни форми, оставащи в покрайнините на обществените механизми	институционални форми, включени в обществения живот	изопачение
(съревнование)	спортове	търговска конкуренция, изпити, конкурси	насилие, жажда за власт
(съдба)	лотарии, казина, конни състезания, обзалгания	борсови спекулации	предразсъдъци, астрология и пр.
(подражание)	карнавал, театър, кино, култ към звездите	мундир, етикет, церемониал, дейности, свързани с представянето	алиенация, раздвояване на съзнанието
(зашеметяване)	алпинизъм, ски, упражнения на трапец, упоение от скоростта	професии, изискващи овладяване на зашеметяването	алкоголизъм, наркотици

дори при ограничаването му до прозата. Съпреживяването на илюзорния свят на изкуството (особено идентификацията с героите) попада почти изцяло в рубриката *mimicry*. Някои естетически особености на възприемането на лириката (като хипотичното въздействие на стихотворния ритъм) или определени жанрове (литература на ужаса, трилър, филми на катастрофите и пр.) отправят към *ilinx*. Проявите на *agon* и *alea* са най-често обект на художествено изображение. . .

Особено важно е обособяването на игри, подчинени на строги правила, и на игри, които „предполагат свободна импровизация и в които главната привлекателност е в това, че се играе някаква роля, че се държиш така, сякаш си някой друг или нещо друго. . . тогава, когато играта или забавата се състои в подражание на живота, играещият не би могъл да измисли и да спазва правила, които в живота не съществуват, а, от друга страна, го съпътства усещането, че този начин на поведение е привидност. . .“⁶

Така художествената творба обяснява парадоксалната си двойствена природа. От една страна, се подчинява на правила (художествени конвенции), изработени в процеса на историческото развитие и съществуване на изкуството (да си спомним примерно за „паметта на жанра“ у Бахтин), както и на тяхната актуална (нерядко антиетична) модификация⁷. От друга страна, е готова всеки миг да ги наруши, промени и отхвърли, защото признава за своя последна инстанция действителността, на която подражава. Тъкмо защото съществува тази „последна инстанция“ — обща за изпращача и получателя на съобщението — авторът може да си позволи да нарушава свободно правилата, а читателят — да не ги познава достатъчно добре или да се отнася неуважително към тях. (Да припомним: този, който не знае правилата на шаха, картите и пр., изобщо не може да участва в играта, докато онзи, който играе на кукли, стражари и апаша и пр., обикновено няма нужда от предварителни строги правила — те могат да се импровизират и по време на играта). . .

* * *

Напоследък съветската психология, социология и естетика проявяват засилен интерес към проблематиката на общуването. Интересна във връзка с това е статията на известния естетик М. Каган „Общуването като философски проблем“. Според него общуването е един от четирите първични вида дейност, която за разлика от останалите (преобразователна, познавателна, ценностно-ориентационна) изразява насочеността на субекта не към обекти, а към други субекти. Като разглежда прагматичните аспекти на теорията на общуването, Каган отбелязва в специална точка случаите, когато „общуването намира своята цел в самото себе си като общуване заради общуването, а не заради приобщаване или съобщение; такъв случай е правомерно да се нарече *игрово общуване*. . .“⁸

Известно е, че прагматичната информационност на художествената творба е по-тисната: тя може да носи познание или идейно-възпитателно въздействие, но то е художествено, т. е. „непосредствено и непринудено“ (А. Натев), то не търпи насилие или прагматична функционалност — иначе се превръща в шудирание, информиране, използване. Именно това „непосредствено и непринудено“ общуване с творбата, което до известна степен е самозадоволяващо се, може да бъде разглеждано и като *игрово общуване* — което в края на краищата е винаги и *самообщуване*.

⁶ Пак там, с. 304.

⁷ Респектиращ пример за последното е статията на Н. Георгиев „Превръщанията на нане Вуте“, която се превърна в конструктивен теоретико-изследователски пример за младите литературоведи у нас.

⁸ М. Каган. Общение как философская проблема. — В: Философские науки, 1975, кн. 5, с. 41. Интересува ни понятието „игрово общуване“, а не класификацията на дейностите, за която би могло да се спори.

Според друг съветски автор (в статия с красноречивото заглавие „Второ раждане на проблема „игра и изкуство“) „Обща черта на повечето днешни опити за изучаване на играта е недооценката ѝ като особен жанр на евристичната дейност на човека... Евристична дейност, евристично състояние на съзнанието и поведението, евристично световноотношение — ето значението, което така или иначе се влага в „играта“, присъства в това понятие, в чиято уста да прозвучи.“⁹ По-конкретни указания авторът не дава; неговата забележка може да бъде вярна при условие, че по-конкретното съдържание на „евристичното“ са понятия като импровизация и творческа изобретателност, свобода за многовариантно художествено моделиране, по-широки възможности за анализ на действителността с помощта на художествените конструкции; по-добро самопознание чрез многостранно изпробване на интимното световъзприемане и отреагиране чрез вживяването в безкрайните „сценарии“ и „роли“, които предлагат художествените творби. . .

* * *

В гигантското си двутомно есе „Философия на случайността“ известният полски писател фантаст и теоретик Ст. Лем често използва понятието „игра“ в смисъла на „теория на игрите“: използва го доста свободно — белетристично и метафорично, с интересни попадения и дискусийна широта. Там можем да срещнем твърдения, че „теорията на игрите... е универсален аналитичен инструмент“, че „културата е система от игри“, че „сериозността“ или „несериозността“ на играта се определя от съвкупност от културни норми, или че състоянието на пълна „лудичност“ в литературата се схваща като обезценяване¹⁰. . . Но във втория том, към края на раздела „Модел на критиката“, Лем признава: „Разхвърляните в този раздел забележки на тема приложимостта на схемите на теорията на игрите в областта на критическата дейност са всъщност само апели или благи пожелания без покритие в реалните факти, които би трябвало да се изразят в конкретно приложение на съответния метод. . .“¹¹

Не е трудно да видим игровото начало в „спектакъла на литературния живот“ (различни мероприятия и телевизионни програми, публични четения, награди и преструвки). По-интересно от теоретическа гледна точка е обаче разкриването на игровите моменти в отношенията *автор—текст* и *текст—читател*. Поради липса на критерии идруги, по-точни понятия тук „играта“ по неизбежност става доста метафорична и нахално навлиза в полето на други термини. Това обаче би било оправдано, ако помогне да се погледнат по друг начин на познати традиционни проблеми и факти.

ТВОРБАТА КАТО ДИНАМИЧНА СТРУКТУРА

Едно диалектическо разбиране на творбата като *предложение за комуникация* изисква тя да бъде разбрана по-скоро като определен репертоар от възможности за прочитане-осмисляне, отколкото като статичен артефакт. Статичен е текстът, а

⁹ К. Исупов. Второе рождение проблемы „игры и искусство“. — В: Философские науки, 1974, кн. 5, 147—148.

¹⁰ Някои от формулировките са изключително точни, например: „Четенето на творбата е игра, в която тя до известна степен установява правилата“...; или: „писателят фактически се държи като човек по време на игра — в разбирането на теорията на игрите: оглежда последователно вариантите на различните „ходове“, т. е. — възможните трансформации на онова, от което изхожда и тате на даваната „микроструктура“, така и стратегически — отнасящи се до макроструктурата, която в своята цялост се съотнася със „замисъла“. — St. Lem. *Filosofia przypadku*, t. I, s. 57.

¹¹ Пак там, т. II, с. 223.

не творбата, която се реализира в обогатяващото и интерпретиращо променчиво общуване с читателя — като негова „конкретизация“ (Р. Ингарден). Разбира се, текстът също се променя — обновява се правописът, потъмняват бонте, руши се мраморът и пр., — но тези промени са по-бавни и незабележими в сравнение с динамиката на общественото съзнание (естетическия вкус), обуславяща динамиката на творбата.

Комунитативната динамика на творбата има различни страни. Някои са прекалено субективни и случайни, за да бъдат изследвани под нивото на типологичния признак (като интимни асоциации на читателя, влияние на конкретната рецептивна ситуация и пр.). Други, макар и да зависят от читателя, са предизвикани от обективни социокултурни процеси и могат да бъдат отчетени в по-голяма степен (като промяната в културноценностната конотация на различни понятия¹², важни злободневни проблеми и отдушници¹³, доминиращи съображения за целите и задачите на изкуството — и оттам доминиращ стил на възприемане, поне като официално изявена тенденция¹⁴).

В книгата си „Изкуство и комуникативност“ В. Ангелов — един от първите у нас — засяга някои особености на комуникацията в изкуството (има предвид изобразителното, но постановката му е по-широка): „В процеса на естетическото възприемане могат да се посочат три главни „канала“, посредством които зрителят встъпва в контакт с творбата: художественото обобщение, асоциативният потенциал и сугестивните възможности на творбата“¹⁵. Не особено сполучливо е избрано единствено поня-

¹² Характерен пример може да бъде семиотиката на облеклото и поведението в киното, където те никога не са само „отражение на живота“. (Тъкмо киното изразява най-ясно състоянието на масовото съзнание.) Отначало след Девети септември положителният герой до голяма степен имаше „барабски“ вид — противопоставен на разни добре облечени „гнили интелегенти“. По-късно обаче — с повишаване на стандарта, наши модни къщи и други личностни образци — положителният герой започна да става все по-елегантен, превърна се едва ли не в агент на модните къщи (достатъчно е да проследим движението от „Това се случи на улицата“ до „Черните ангели“). Особено поучителна е еволюцията на Ст. Данаилов от отрицателен „градски тарикат“ към положителен герой, в която той запази доста от старите маниери — което не беше без значение за привлекателността му за младото поколение. . .

¹³ Характерен пример може да бъде повестта на Е. Манов „Недостовирен случай“, която засяга един болезнен на времето въпрос: нетърпимото „италианско“ отношение към развода у нас, нетактичната намеса на обществените организации в личния живот на човека, липсата на неприкосновеност на интимната сфера. Водена от конюнктурни съображения, критиката проявява значителна нетърпимост; много по-вярно реагира публиката, за която тези проблеми бяха близки и наболели. Това е типичен пример за „социологически успех“ . . .

¹⁴ Например непосредствено след Девети септември у нас поезията по обясними причини се изпълни със засилен гражданско-политически патос и тематика: одата стана естественият фокус, към който повече или по-малко гравитират отделните стихотворения. Техен „виртуален“, а рядко и „вписан“ читател беше общественно-политическият човек, т. е. общественно-политическата страна на съзнанието на индивида. . . Опозицията *обществен човек — частен човек*, която откриваме в прозата чак до 70-те години (особено в литературата на т. нар. „работническа тематика“), при лириката се изразява в обръщане към читателя като към индивид, за който единствено съществени са общественно-политическите въпроси на деня — останалото (т. е. интимните въпроси) са мекушавост, частна работа, не им е сега времето. Известно е лошото отношение към интимната лирика, нетърпимостта към тези поети — като И. Пейчев например, — които в това „обществено време“ се отклоняваха в „лични въпроси“. Това противопоставяне не е преодоляно и досега у отделните критици, макар че „тихата лирика“ доказва убедително, че интимността не пречи на гражданската съпричастност. . . Всички тези прояви на лириката имат не само характерни предпочитания към определени похвати и жанрове: те имат и характерен виртуален (вписан) читател, и авторска стратегия — тук могат с успех да се използват понятията „стратегия на агитатора“, „стратегия на участника“ и „стратегия на свидетеля“, които употребява Балцезан в анализите и типологизациите си на съвременната полска лирика.

¹⁵ В. Ангелов. Изкуство и комуникативност. С., 1972, с. 66.

тието „художествено обобщение“ (става въпрос за смислово-съдържателното ядро на художествения образ, средоточие на обективнопознавателната значимост на творбата и идейнооценъчната позиция на художника): то е прекалено комплексно и многозначно, за да изпълни възложените му аналитични функции. Успешно е използването на сугестията (при възприемане на картината семантическите процеси са потиснати за сметка на емоционалното „въчувствуване“ и асоциативността). Заслужава да посочим и схемата на асоциациите, която авторът предлага¹⁶:

Асоциации, които имат естетическа ценност (естетическа функция) и са обусловени от асоциативния потенциал на художественото произведение; затова могат да се третираят като част от творбата, разбрана като функционална величина.

Асоциации без естетическа стойност или съвсем неопределено отнасящи се към естетическите проблеми при дадена творба, при сюрреализма те клонят към преключване в естетическите ценности, утвърждавани от това направление.

I „пласт“ — асоциации, произтичащи от художественото обобщение, „дострояващи“ го нови представни елементи.

III „пласт“ — асоциации, които само емоционално уплътняват образа (творбата).

II „пласт“ — асоциации, посредством които възприемащият встъпва в контакт с реалната действителност или нейни проблеми чрез едно „моделирано“ от художествената творба естетическо съзнание; много от тях са производни, т. е. следват след асоциациите от I, понякога и след III „пласт“.

IV „пласт“ — свободни асоциации с подчертано субективен характер, твърде лабилно свързани с художествените дадености или изобщо без връзка с тях; най-често те са последно ехо от асоциациите от първите три „пласта“.

Асоциации, които остават обвързани с художествения образ (творба) и не прескачат границите на изкуството.

Асоциации, прескачащи сферата на художественото произведение и отвеждащи към живота на неговите проблеми (II пласт) или произволно към страни от миналия опит на възприемащия субект (IV пласт).

Тази класификация е сериозна и полезна. Тя предизвиква обаче и някои възражения: например I и III пласт са по-скоро две разновидности на „дострояването“ на творбата, обусловени от характера на поетическата система на самата творба (ето едно следствие от приемането на „художественото обобщение“ като канал за контакт с творбата); дискуссионно е разбирането на IV пласт като „асоциации без естетическа стойност... Тук всъщност става едно подвеждащо отъждествяване на онтологично и психологическо: свободните асоциации могат да бъдат без стойност в онтологичен план, но не и в психологически. Трябва да напомним, че тъкмо преплитането на житейско-психологическата проблематика на индивида и социално-художествената проблематика на творбата — при което *своята житейско-психологическа проблематика* се естетизира, включвайки се в интимното преживяване (съпреживяване) на *чуждата* художествено-условна проблематика на творбата, я превръща в „личностен смисъл“ (А. Н. Леонтиев), в социалнообусловена интимност (Л. Виготски неслучайно нарича изкуството „социална техника на чувствата“).

Това преплитане дава големи възможности за *игрови отношения* между творбата и възприемателя — особено на равнището на (или диалога с) герои, събития, обстановка. Описаният от френския социолог Е. Морен механизъм на *проекция-идентификация* в киното действа и при литературното възприемане, макар и в по-ограничени ма-

¹⁶ Пак там, с. 96.

шаби и интензивност (достатъчно известни са обаче случаите на подражание на младия Вертер, Рахметов, Стършел)... Как може да се прецени къде завършва съпреживяването на актьорското майсторство на звездата и къде започва съпреживяването на нейния сексапил? Къде завършва удоволствието от добре изпианата интрига на романа и къде започва удоволствието от сполучливото попадение на читателските предвждания (или удоволствието от това как авторът интелигентно ни е подвел)? Или от моралното удовлетворение — по принципа на компенсацията, — че на този свят все пак има справедливост и възмездие?... Една от характерните общи черти на играта и изкуството (освен общото за тях двойствено възприятие по принципа на „осъзнатата илюзия“, полезната тренировка в обратима ситуация или познавателното моделиране на действителността) е справедливостта или психотерапевтичната компенсация, която техният илюзорен свят предлага. Този факт се подчертава както от Й. Хьойзинха, така и от съвременни автори, засягащи от различни страни този въпрос¹⁷.

* * *

Изтъквайки (с основание), че авторът твори художествения текст целенасочено, програмирайки определен ефект върху „идеалния“ читател, ние (с не по-малко основание) би трябвало да напомним и да подчертаваме, че тази „програма“ не е школки задължителна за реалния читател. Особено ако „кодът на читателя“ (неговият вкус, представи за художественост, установка и пр.) е доста отдалечен — исторически, културно, естетически, идеологически — от „кода на автора“... Но дори при максимална зона на общност (при съвременни на читателя произведения на отечествената литература) читателските вариации върху „партитурата на текста“ са неизбежни, макар и типологически обобщими. Това е обусловено от самия характер на художествената структура, която е не само сложно вътрешноорганизирана, но и сложно обвързана с биографията на своя автор, с проблемите на действителността и социокултурните традиции¹⁸.

В този смисъл можем най-общо и относително да обособим две свързани тенденции с различни акценти при възприемането: установка към връзките на текста с разнообразните (и йерархични!) извънтекстови структури и установка към вътрешнотекстовите връзки.

Първата установка е най-явна при „наивния“ читател, който обикновено се задоволява с едно по-опростено разбиране на вътрешнотекстовите връзки (свеждайки ги до фабулата, интригата и основната идея, разбрана като морална поука), но затова пък е склонен максимално да проецира върху текста своите интимно-психологически проблеми, да търси конкретни отговори на своите текущи въпроси, както и да проецира текста върху своята житейска реалност, обвързвайки твърде директно художест-

¹⁷ В изкуствения свят на игрите несправедливостите на реалния живот се снимат в значителна степен на илюзорна основа, макар, разбира се, игрите да изпълняват определени функции, облекчаващи ориентацията в реалния живот“. — Г. Клаус. Философские аспекты теории игр. — В: Вопросы философии, 1968, кн. 8, с. 25.

„И играта, и изкуството, преследвайки напълно сериозните цели на овладяване на света, притежаващо общо свойство — условното разрешение. Заменяйки необозримо сложните правила на реалността с по-простата система, те психологически представляват следване на правилата, приети в дадената система на моделиране като разрешение на жизнената ситуация. Затова играта и изкуството... са не само средство за познание (гносеологически), но и средство за отход (психологически). Те носят разрешение, психологически свършено необходимо на човека.“ — Ю. М. Лотман. Тезиси к проблеме „Искусство в ряду моделирующих систем.“ — В: Труды по знаковым системам, 3. Тарту, 1967, с. 144.

¹⁸ Тази особеност Лотман формулира така: „Едновременната включеност на художествения текст в много взаимнопресичащи се извънтекстови структури, едновременното влизане на всеки елемент на текста в много сегменти на вътрешнотекстовата структура — всичко това прави художественото произведение носител на много извънредно сложно съотнасящи се помежду си значения.“ — Ю. Лотман. Структура художественного текста. М., 1970, с. 364.

веноусловните решения със злободневната конюнктура. Един от възможните аспекти на тази установка е клокарският интерес към присъствието на автобиографични факти и преживявания в текста (доста активен спрямо творчеството на Яворов например). Друг вариант на тази установка е училищното тълкуване на класиците, където произведениата се разглеждат преди всичко като социален документ, материализация на национално-класовото съзнание на автора; изобщо тук спадат всички прагматични приложения на текста, разбран главно като публицистична теза... Разбира се, интензификацията на определени връзки с извънтекстовата реалност е неизбежно свързана с „възбуждането“ на съответните центрове в текста — примерно онзи тип четене в ранния пубертет, избирателно насочен към интимно-еротичните моменти в текста.

По принцип акцентуването върху вътрешнотекстовите връзки е характерно за литературоведския анализ, който в своите най-крайни прояви (като ОПОЯЗ) може дори да извади „извън скоби“ проблема за връзките с извънтекстовите структури... По-дълбокото проникване в значенията на художествената структура е присъщо на всеки подготвен читател — поради което в неговото четене и текстът се превръща в по-богата на значения творба, дава му повече — и по-специфична — информация. А редица художествени явления (пародия, стилизация, гротеска, алюзия, скрит цитат или полемика) не биха могли да бъдат осмислени без достатъчно сериозна литературна култура и начетеност¹⁹.

Но важна особеност на редица творби (жанрове и даже по-големи комплекси) е тяхната странност, двусмисленост, многозначност, противоречивост. По принцип това е по-характерно за някои прояви на лириката²⁰. То е присъщо обаче и на съвременната драма, както и на някои явления в романа (че се отнася до Кафка, е ясно: но няма всичко е ясно и еднозначно в последните „исторически“ романи на Ем. Ставев?).... Тази многозначност, противоречивост и пр. изпълнява важни идейно-художествени (специфично художествени!) функции, тя се проявява само на някои или на повечето структурни равнища на текста: с други думи, тя е израз на „програмирано“ предизвикване на читателска реакция на несигурност, объркване, амбивалентност, алегоризация²¹. (Този ефект може да се появи и вторично, без намерението на автора — като шумов ефект от културно-историческата дистанция.)

Естествено ще бъде пресилено и невярно да подведем всичко под знаменателя на играта. Но така или иначе игровият елемент съществува — особено силен при някои естетически категории (комично²²), литературни родове (лирика), жанрове (авантюрен, криминален, научнофантастичен, уестърн, литература и кино на

¹⁹ А тъкмо те са най-игрови: само че предлагат възможност за по-сложна игра — на нивото на художествените конвенции. В посочената статия Лотман нарича тази добре позната особеност на художествената творба „игров ефект“: „... всички значения... присъстват едновременно, създавайки игров ефект... „Игровият ефект“ се състои в това, че разните значения на един елемент не съществуват неподвижно, а „проблясват“ (мерцают) — Труды по знаковым системам, 3. Тарту, 1967, с. 141. Всъщност това „проблясване“ (или игра) на значенията е по принцип характерно за природата на художествената образност — особено литературна: метафора, сравнение, оксиморон, парадокс, каламбур и пр., но обикновено се характеризира с други понятия.

²⁰ Виж раздела „Лирика и логика“ в книгата на Н. Георгиев „Анализ на лирическата творба“, С., 1985, а също така проникновените анализи на Н. Георгиев („Две хубави очи“, „Андрешко“ и др.), както и на Р. Коларов („Конници“, романа „Хоро“ и др.).

²¹ Както с основание посочва западногерманският литературовед В. Изер, при висока степен на неопределеност на текста, която прекращава „прага на толерантност“ спрямо възприемателя, последният реагира за алегоризация.

²² Или смешното: Исак Паси много добре посочва това в монографията си „Смешното“: „Играта, игровото като съществен признак на смешното е нещо повече, отколкото игроподобното в изкуството изобщо. При възприемането на художествено смешното фигурира и свойственният за възприемането на цялото изкуство момент на игра. Но играта, игровото е първичен, фундаментален признак на същността и функционирането на смешното. Тук игровото е изначално, още в сравнимите, пак на същността и функционирането на смешното. Тук игровото е изначално, още в сравнимите, пак на същността и функционирането на смешното.“ — И. Паси. Смешното. С., 1972, с. 78. Функционалността на игровия момент е толкова съществена, че ако той изчезне, изчезва и смешното: тук И. Паси точно посочва един от най-съществените аспекти на трансформацията на смешното в прехода му към други категории.

ужаса и пр.), рецептивни установки (забавно-развлекателен „хоризонт на очакване“). Игровостта не изчезва, тя само променя мястото си, формата и интензивността на проявите си. Трудността е в нейното отчитане, за което няма критерии, големият смислов обхват (метафоричност) на понятието.

* * *

Художествената структура е толкова „гъвкава“, че не се разпада, ако бъдат превенбегнати някои от нейните елементи и връзки: тя веднага се трансформира (преструктурира и прекодира), изнасяйки напред други елементи, разкривайки нови връзки; класическото разбиране за творбата като жив организъм е действително находчиво... Ако перефразираме Хераклит, човек никога не може да прочете една и съща книга²³... Неведнъж подчертавахме известната истина, че читателят чете телеологично, както и писателят пише телеологично: но тези две „телеологии“ (кодове, стратегии) винаги съвпадат само частично... При това селекцията не е единственото оръжие на читателя: по-важна е промяната в ценностната йерархия на художествените елементи, смяната на ключовите (смислогенериращите) центрове²⁴. Не става въпрос и само за „структурната доминанта“ в разбирането на Лотман²⁵. Между другото аналогичен проблем, но с друга терминология засяга френският социолог А. Мол²⁶. Не можем да приемем доста механично му разбиране, че „съобщението се появява като йерархическа система от повече или по-малко независими частни актове на комуникация“ — това поне за художественото съобщение е неподходящо; по-специално внимание обаче заслужава посоченият от А. Мол „принцип на взаимната компенсация на различните нива на възприятие“, който е един от фундаменталните закони на архитектуриката на художественото произведение²⁷. В този принцип има „рационално зърно“, плодотворно особено при оценката на жанрови произведения и изследването на жанровото възприятие... Липсата на психологическа дълбочина не е дисквалификация за детективския роман, ако той има добре заплетена интрига и умело поддържане напрежение-очакване. Липсата на пластично обрисувани герои не е фатално за едно НФ произведение, ако то притежава изобретателност на фантастичните елементи и оригинално проблемно моделиране. Слабата социална проблемност не е смъртен грях за една комедия, ако е достатъчно смешна...

²³ Ето една находчива формулировка на старата истина, че ние винаги откриваме онова, което вече знаем: „На мен винаги ми се е струвало, че когато четем нещо, ние разбираме в него само онова, което съставлява комплекса на нашите собствени (за дадения период) чувства, мисли и знания, или това, което представлява тавана на нашите познавателни способности, а всичко останало отминава, сякаш без да засегне нашето същество. Четейки Пушкин на 14 г., аз четях себе си четиринадесетгодишен; четейки, да кажем, на 30 г. — себе си на 30 години...“ — И. Н. Пегов. Л., 1935. Цит. по: А. М. Левилов. Автор — образ — читател. Л., 1983, с. 295.

²⁴ Това не е привилегия само на „обикновеното“ четене: много поучителен е анализът на критическото четене, който прави Ст. Лем, проследявайки меандрите на своето осмисляне и оценка на един НФ роман, за който трябва да пише рецензия — оказва се, че романът предлага два различни начина на разбиране с различна спояваща сила (вж. раздела „Модел на четенето“ в първата том на цитираната „Философия на случайността“).

²⁵ „Когато един или друг структурен елемент придобива черти на автоматична предсказуемост, той минава на заден план, а структурната доминанта преминава върху друго, неавтоматизирано равнище.“ — Ю. Лотман. Структура художественного текста, с. 364.

²⁶ „Композицията представлява система от взаимни компенсации, регулиращи съотношенията на няколко йерархични равнища на оригиналност по такъв начин, че получателят на съобщението разполага с известен минимум лекота на достъп към предлаганото му съобщение“ (т. е. при голяма оригиналност мозъкът „отстъпва“ от дадено ниво и преминава към по-достъпно за него ниво — и обратно, ако идва малко информация, интересът към тривиалното съобщение пада и той гледа да премине към друго, по-„интересно“ ниво). — А. Мол. Социодинамика культуры. М., 1973, с. 163.

²⁷ Пак там, с. 161.

ЖАНРЪТ И СЮЖЕТЪТ КАТО ИГРОВИ ПЛАТФОРМИ

Действително, както казва А. Мол, съобщението „може да се възприема и оценява по няколко различни начина, при което тези начини взаимно се компенсират“... Всички знаят, че в края на „логическия“ криминален роман престъпникът ще бъде разкрит и загадката — разяснена; но всички искат да видят как ще стане това и очакват то да бъде направено жанрово изобретателно. Всички знаят, че самотният шериф в края на краищата ще се справи с многобройните страшни бандити — но искат да видят как ще успее да го направи и очакват то да бъде жанрово атракционно... Всеки жанр има своя художествено-естетическа „идеология“ (митология), която обединява определено преживяване с определено морално внушение — те са най-тесно свързани със завършека на текста²⁸. Ако накрая престъпникът избяга или тържествува (нещо неморално от гледна точка на идеологията на традиционния криминален роман), това означава, че или ще има още серии, или че е жанров хибрид (такива са често италианските криминално-политически филми) — с други думи, означава, че реализмът е възтържествувал над „правилата на играта“. Подобно новаторство (антитетично спрямо традицията) може да даде начало на нова конвенция — типичен пример е също италианско кино.

Видяхме, че жанровата платформа предлага много удобно поле за игра между автор и читател. Ако авторът „честно“ оправдае сигнализираното жанрово очакване, играта се премества по-навътре, на сюжетно и жанрово-съпоставително равнище. Понякога обаче авторът си „играе“ с жанровото очакване на читателя, като: — не обявява жанра ясно, оставяйки на възприемателя да го идентифицира по свое усмотрение;

— започва „според правилата“, но след като успокои (т. е. заблуди) жанровото очакване ги нарушава неочаквано или ги изоставя изобщо.

Често промяната става именно на финала, който потвърждава, модифицира или отменя изградената у възприемателя представа за жанровия характер на произведението. По този начин поантата като „антиначало“ (Ю. Лотман) придобива функция на игрово-жанров кодификатор, който „с обратна давност“ променя правилата на играта с текста и изисква ново разиграване, което неизбежно се наслагва върху първото и създава смислово (игрово) напрежение... Така *жанрът може да се трактува и като „локана за игра“*, в която авторът и читателят имат принципно определени от традицията роли, а всеки елемент на текста се осмисля според позволения от жанровия репертоар набор от значения. Затова един и същ образ, жест, предмет и пр. в различните жанрови творби придобива различен смисъл и значение.

Следващата плоскост, която предлага удобно поле за игра, е фабулата (сюжетът) — веригата от събития, развитието на конфликта, взаимоотношенията между персонажите, промяната на героите, очакваните и неочакваните „ходове“ на действието от експозицията до развързката. Както посочва Цв. Тодоров, фабулата се забелязва не от героите, чиито наблюдения имат за свой обект фактите от живота, а от читателя, който преценява отстрани събитията и отбелязва тези, които имат значение за фабулата: „Ако в определен момент на действието на някакъв герой се удаде да прозре

²⁸ Специално внимание върху жанровото значение на завършека обръща П. Н. Медведев (Бахтин) още в края на 20-те години: „Жанрът е типично цялостно художествено изказване, при това тази цялост е съществена, цялост завършена и разрешена. Проблемът за завършването е един от най-съществените проблеми на теорията на жанра... Всеки жанр е особен тип на построяване, заотвършване на цялото, при това, повтаряме, на съществен тематичен завършек, а не на условно-композиционен край.“ — П. Н. Медведев. Формальный метод в литературоведении. Л., 1928, 175—176.

По-късно Ю. Лотман анализира моделиращото значение на началото и края (рамката) на текста и основателно подчертава *митологизиращата функция на финала*. — Ю. Лотман. Структура художественного текста, разделът „Рамка“.

интригата на повествованието, то в същия момент той става тъждествен с читателя, оглежда тази история отвън, не като неин участник, а като свидетел. Така че фабулата е понятие, което се отнася изключително до начина, по който се забелязват събитията, а не до самите събития.²⁹

Фабулата (разбрана като причинно-следствено навързана последователност от събития, житейска история) дава възможност на читателя да предвижда нейното развитие, да гради и руши очаквания по отношение на събития и герои, да прогнозира проявите им. Сюжетът (разбран като художествената последователност на разказаната история — такава, каквато е в творбата) е „експлицираната“ проява на авторската игра с читателя: тя може да се води според традиционно познати правила (това не премахва играта, само я прави по-различна), или според индивидуални правила, които авторът предлага в текста и понякога даже променя в хода на четенето. Тук е мястото да припомним дихотомията на Лотман „естетика на тъждеството“ и „естетика на противопоставянето“, която е тъкмо опит за генерализираща типологизация с оглед на възприемателя (рецептивна типология). Интересно е, че до подобни изводи стига Ст. Лем, макар че у него те са формулирани по-свободно и в духа на теория на игрите³⁰.

Сюжетът веднага разкрива характера на играта, която авторът смята да играе с читателя: знаем, че сюжетът е субективно-творческа намеса в „обективния“ ход на разказваната история с цел получаване на допълнителни художествено-естетически ефекти (игрови ефекти?); тази намеса е средство за функционално дозиране на информацията, за създаване на художествено значими натрупвания и разреждания на събития, емоции, внушения, багри. Сюжетът е средство за увеличаване до безкрайност смислово-образните вариации на привидно сходни истории³¹...

Един перспективен подход към художествената конструкция и сюжета предлага съветският структуралист А. Жолковски: той разглежда произведението като „сложен

²⁹ Tz. Todorov. Choderlos de Laclos a teoria opowiadania. — W: Antologia współczesnej krytyki literackiej we Francji, W. 1974, s. 274. Зад тези мисли на Пв. Тодоров прозира идеята на Бахтин за „вненаходимость“ на автора спрямо създадения от него свят.

³⁰ „Модел на творбата (прозаичната) е била някога игра... чийто правила читателят предварително добре познава... Самото познаване на елементарните и трайно присъстващи в играта правила все още не ликвидира зоната на изобретателна свобода на играча. Именно това имплицитно познаване на правилата в литературата вече не е задължително.

Играта — в най-модерните й версии — се състои в това, че онзи, който сяда да играе, не знае правилата и трябва да се досеща за тях според наблюдаваните ходове — посочени в текста. Нещо по-лошо, невинаги дори тези правила, отначало непознати — щом бъдат открити, — трябва да останат задължителни до края на партията...“ — St. Lem. *Filosofia przypadku*. T. P. Kraków, 1975, s. 218. (Трябва да подчертаем, че първото издание е от 1968 г.)

³¹ Разбира се, връзката на сюжетостроенето с играта не е останала в тайна: на този въпрос още на времето обръща внимание В. Шкловски, анализирайки стъпаловидното построение и задържане и особено сюжетите на авантюрият роман: „Неговият тип, типът на кривия път, прилича твърде на играта „Старайся вверх“ или „Гусек“, която се провежда по такъв начин: хвърлят се зарчетата, съобразно падналото се число се заема място на картата, при хвърляне на определено число можеш бързо да се издигнеш или да се спуснеш надолу. Ето такъв построен лабиринт представлява авантюрият роман, а у Жул Верн в неговото „Завещание на чудака“ различните случайности и приключения на героите се мотивират с това, че те са дължини да отидат там, където показват хвърлените зарове, при което картата на Северноамериканските щати е разделена на квадрати и представлява игрална дъска, а героите не са нищо друго освен фигури — „Гуськи“.“ — В. Шкловски. *Связь приемов сюжетосложения с общими приемами стиля*. — В: *Поэтика*. Сборники по теории поэтического языка. Пг., 1919, вып. 3.

Тази връзка между сюжета и играта е посочвана и от български писатели, които имат склонност повече към „игра на перото“, отколкото към „игра на интригата“. Например Й. Радичков в разказа си „Японски хотел“ отбелязва: „Писането до голяма степен може да бъде сравнено с търсенето на дивеч или поне на следа от дивеч. Зная това от опит и зная също така, че дори и да се попадне на следа, то това съвсем не значи, че държейки се за следата, то тя обезателно ще ни заведе в леговището на дивеча. Но в това същност се и заключва голямата игра на човека с животата, както и на писателя със сюжета. Писателят много рядко ще отведе читателя в леговището на някое диво животно, по-скоро той го води и изморява, придържайки се за следите, оставени от животното, понякога с такава отчаяност, с каквато може да се сравни само отчаянието на удавника, уловил се за сламката.“

многостъпален усилвател, действието на който се разгръща в съзнанието на читателя... Автоматизмът на нашето въображение се използва от художника като огромен резервоар умствена енергия и му позволява да доставя нашите мисли и чувства в предварително набелязаните точки на този маршрут, който ние наричаме сюжет на произведението³²... Това, което авторът нарича „автоматизъм на нашето въображение“, е до голяма степен именно *игровата наклонност на нашето въображение*, на което сюжетът предлага едновременно материал и тласък за особен вид игра — всъщност именно играта е една от най-силните пружини на „усилването“, макар авторът да не се занимава специално с този въпрос.

Но освен *играта в /със сюжета и фабулата съществува и игра между сюжетите и фабулите* на редица сходни произведения³³. Това означава, че четем едно произведение в непрекъсната (игрова) съпоставка с други познати произведения по линия на история, герои, ситуации, завръзка—развързка, ходове на интригата и пр.: тази съпоставка ни дава основания за предвиждане, тълкуване, оценка, собствени варианти. В някои случаи този факт, т. е. съпоставителното „разиграване“, създава информационни шансове за по-обогатено възприемане на масовата литература (популярните жанрове). Това се отнася за детективския роман (тук игровото сравняване е главно по линията на изобретателност на престъплението, личността и методите на детектива); за научната фантастика (тук сравняването е главно по оригиналност на фантастичното изобретение или находчиво прилагане на чужди изобретения, изненадващо и обосновано моделиране на фантастичния свят, интересни идеи и хрумвания). Но по този начин може да се чете — и се чете! — и литературата на „производствена“, „младежка“, „партизанска“ и пр. тематика...

НАУЧНАТА ФАНТАСТИКА КАТО ИГРА

1. Автор—текст

При научната фантастика играта на твореца с материала е най-свободната игра. Писателят фантаст има по-широк (по-произволен) периметър за избор на изобразителни елементи: той може да измисля невъзможни същества и събития, обекти, дори природни закони; той може също така да ги свързва по-свободно, без робуване на житейската достоверност. Разбира се, той може да си играе с природните закони, но не и с художествените... освен ако го прави талантливо. Тъй като невероятното играе същностна (жанрово формираща) роля в научнофантастичния свят, тази (игрова) изобретателност на твореца придобива много по-голямо значение, отколкото в „обикновената“ литература: затова липсата ѝ се възприема като достатъчно основание за естетическа дисквалификация. Бедата на научната фантастика обикновено е не в това, че е прекалено игрова, а напротив — че е недостатъчно игрова. По-точно — че играта е твърде „празна“, че авторът няма достатъчно освободена фантазия, че

³² А. К. Жолковский. Об усилении. — В: Структурно-типологические исследования. М., 1962, 169—170.

³³ Този проблем засяга полският литературовед К. Бартошински: „По-близки аналогии между фабулната комуникация и играта могат да се открият, когато се разглеждат не отделните фабули, а серия от фабули... В определени литературни жанрове като детективския роман всяко поредно произведение би трябвало да създава ситуации, по възможност трудни за предвиждане, което е постигаемо по пътя на предвиждането от страна на комуникатора на фабулата, правдоподобни според предположенията на възприемателите. С нарастването на броя на поредните произведения (като „ходове“) постигането на предвидимостта става все по-трудно, защото правдоподобността на определени решения нараства чрез изключване на прекалено използваните решения. Изглежда обаче, че на определена фаза от производството на аналогични фабули всякакви решения, като еднакво експлоатираня, стават отново в същата степен правдоподобни, т. е. също толкова изненадващи и информативни...“ (K. Bartoszyński. Teoria i interpretacja. W., 1985, s. 172.)

Всъщност авторът никога не може да има предвид целия универсум от текстове, той познава реално една малка част — както и читателят — най-вече отечествената традиция и някои по-известни примери.

робува на популярни фантастични схеми³⁴... Читателят е готов да приеме всяко „фантастично предположение“, но при условие, че авторът изобретателно се възползва от възможностите, които то предлага за майсторско разиграване, иначе се чувствуват измамен като партньор... Разбира се, в началото игровата свобода на писателя фантаст е много голяма, но по-нататък художествено-жанровата логика я намалява почти до нормата.

Ако използваме находчивото сравнение на художественото произведение с машина (А. К. Жолковски³⁵) в преносен, но и в буквален, кибернетически смисъл, то „фантастичното предположение“ (изобретение, явление), което се появява в началото на произведението, е типична фантастична сюжетна машина с висока мощност³⁶. Специфика на научната фантастика е това, че тази „машина“ често е действителна, наукоподобно измислена машина: машина на времето, звездолет, телепортатор, дубликатор и пр., или аналогична по същество „безумна идея“, наукообразна хипотеза, невероятно природно явление... Много често сюжетът на такова произведение се върти около построяването на някаква невероятна машина (тунел под океана, супероръдие, хиперболюид, ракета) или поправка на повредена машина (най-често — ударен от метеор или катастрофирал при кацане звездолет). Тези машини бяха особено характерни за фантастиката през технологичния период. С навлизането ѝ в социологическия период се появи нова комбинация за усилване: научнофантастичното изобретение (машина, откритие, информация) по своите обществени последици се оказва социална машина, има непредвиден, парадоксален или даже фатален ефект (класическият пример е драмата „Р. У. Р.“ на К. Чапек: знаем, че той дава име на робота, който е измислен преди него — нововъведението на чешкия писател е масовото производство на работи и масовото им приложение — и тъкмо то превръща робота в социален проблем)... Предупреждението за опасното въздействие на технологията върху културата например е обект на доста белетристични и теоретични произведения на Ст. Лем.

И така едната страна на играта е *измислянето на невероятни предмети, събития, хипотези, персонажи*: за научната фантастика това е „условие, без което не може“. Най-често писателят влага именно тук най-много сили: понякога даже всичките си сили. Не е беда дори, ако „изобретенията“ са малко самоцелни — оригиналните находки са трудни, те имат и самостоятелна жанрово-конструктивна и игрово-атракционна стойност, защото обогатяват жанровия инвентар и улесняват останалите автори. И все пак много по-добре е, когато тези находки бъдат включени органично в идейно-художествените задачи на произведението. Иначе атракционността е ефективна, но повърхностна (играта е сравнително „празна“) или пък нелитературна (това може и

³⁴ Трябва да признаем, че дори твърде виртуозните „игри“, които НФ обикновено предлага, са силно кодифицирани, някак затворени, а това затваряне се състои в многобройни забрани и изключения“. — St. Lem. *Filosofia przypadku*. Т. II. Kraków, 1975, s. 226.

³⁵ А. К. Жолковский. *Deus ex machina*. — В: Труды по знаковым системам, 3, Тарту, 1967; статията според самия автор е „неголяма серия от илюстрации към идеята за усилването“, която вече отбелязахме. Авторът говори за физически машини, социални и езикови машини, готови предмети, възмезни и смесени машини, универсална сюжетна машина и машина на кулминацията; той обръща внимание, че често ролята на „машина“ в сюжета поема действителна машина или някакво друго (социално, езиково, предметно) устройство, което действа повече или по-малко автоматично, където, щом си казал „А“, трябва да кажеш и „Б“, и където, забавяйки „копчето“, получаваш многократно усилен ефект...

³⁶ В криминалния роман такава сюжетна машина е трупът (убийството). За психологическия роман и драма убийството е кулминация-развръзка — то разрешава натрупаните противоречия и напрежения и ги осмисля. За криминалния роман убийството е завръзка: то е онова натискане на копчето, което включва в действие мощната социална машина: разследване, залавяне, правосъдие, наказание (така е поне в съвременния шо-годе цивилизован свят; в други случаи убийството би могло да означава начало на кръвно отмъщение и даже война)... Криминалният роман не се интересува от правосъдието и възмезието като социално-правствени дилеми, а от разследването и разкриването, т. е. от най-игровата част на задачата. Съдебната процедура може да се разгледа и като състезание-противоборство, като игра — неслучайно в книгата на И. Хьюзинга има глава „Игра и правосъдие“, — но тогава акцентът е друг.

да не попречи на играта, но тя става игра от друг вид). Тук опираме до един много важен въпрос: научнофантастичното произведение (както впрочем и криминалното) може да изпълнява игровите си функции и без да бъде добра литература; това е достатъчен аргумент в очите на многобройни читатели с „игрово-забавляваща се“ нагласа.

Втората страна на играта е моделирането на необикновен художествен свят с друга логика. Това е несъмнено по-трудно и по-близко до художествената специфика, макар че една новаторска утопия (или антиутопия) може да бъде твърде далеч от белетристиката (класически пример — „Утопия“ на Т. Мор). Тук правят грешки дори автори с фантазия; тук проличава философско-социологическата култура на писателя, защото тази друга логика трябва да има концептуален център.

Фантастичният елемент в сюжета на научнофантастичното произведение трябва да има съществено (сюжетостроително) значение. Но фантастичният елемент е подчертано жанрово-агресивен: той лесно се превръща в доминантен и емблематизира жанра. Почти всеки сюжет (особено приключенско-пътешественическият и този за научни открития и прилoжението им) може да се превърне във фантастичен чрез лесно маркиране на някой от елементите му. Това открива огромни възможности — именно художествено-игрови! — за преосмисляне, трансформация на традиционни сюжети, за неограничени пародийни ефекти (вж. „Пътешествията на Ийон Тихи“ на Ст. Лем или „Незавършеният роман на една студентка“ на Л. Дилов)... Но редом с изобретателното трансформиране на старите сюжети в името на по-значителни цели или поне в името на една майсторска иронично-пародийна игра има достатъчно примери за механично заместване, за лесно „офантастичване“. Това е неорганична НФ мимикрия, пример за лоша (празна и неизобретателна) игра.

II. Текст—читател

Динамиката на правилата на играта между автора и читателя е особено любопитна. Тя е пряко свързана с проблема за присъствието на вписания в творбата читател (виртуален, имплицитен, иманентен, интенционален, въображаем, концептуален и пр.). Наукообразната аргументация при първите фантасти маркира границите на един Друг свят, в който читателят трябва да бъде въведен като новопокръстен. Днес научната фантастика се опира на солидна литературна традиция, на авторитета и „миثологията“ на науката. Съвременният читател е усвоил (поне като идеал) натрупания с колективни усилия жанров репертоар (инвентар) от идеи, похвати и фантастични реалии (подобно явление в такава крайна форма не се среща никъде другаде — „обобществяването“ на сполучливите находки на отделните автори се смята за общ капитал, така НФ литература формира Друга действителност, която застава като буфер между творбата и реалността: съотнасянето с реалността става опосредствено чрез този „буфер“, а задачата на автора много често се свежда до ново, повече или по-малко изобретателно игрово прекомбиниране на познатите елементи... Тъкмо защото съвременният читател е запознат с този жанров репертоар, той няма нужда от особена мотивировка: достатъчна е появата на някакъв сигнал в началото — маркиране на фантастично времепространство, предмет, същество или събитие, изразено в неологизъм или сигнал за странност на света. Това прави възможно ограничаването на описанието на фантастичния свят за сметка на преживяването му, оставянето на по-големи празнини в информирането на читателя и оттам — увеличаване полето за интерпретация. Подобна „елипса“ на художественото изложение досега беше характерна по-скоро за амбициозната литература, макар че още първият български фантаст Г. Илиев го използва в романа си „Теут се бунтува“ (1933) — това до голяма степен обяснява неговата четивност днес... Този процес напoмня еволюцията на киноезика: в зората на киното, за да може публиката да разбере, че героят отива някъде, са били необходими три кадъра — излизане от стаята, движение по улицата, влизане на новото място. Сега героят направо се озовава там. Подобни са представянията и на съня и виденията — днес в киното разликата между субективните визии на героя и реалността невинаги става ясна до края на филма

(например „Разговорът“ на Ф. Копола). Това пък обяснява засиленият интерес на съвременната фантастична литература към похватите на абсурдизма и сюрреализма.

III. Евристика и забава

Играта, за която става дума, не означава задължително ниско интелектуално и артистично качество: чрез това понятие акцентуваме върху специфичната, незадължителност и произволност на фантастичното творчество, на относително по-голямата му свобода в сравнение с реалистично-наподобителното отражение. Играта може да бъде както „празна“, така и „съдържателна“; факт е, че тя е особено благодатна почва за разиграване на „чиста забава“. Нерядко научната фантастика става жертва именно на изключителните си игрово-забавни възможности. (Разбира се, онова, което е „пълно“ от научнопознавателна гледна точка, може да бъде „празно“ от естетическа и обратно... Бредбъри е наивен като фантаст пред Азимов, но пък е значително по-голям писател...) Научната фантастика заема важно място сред масовата (развлекателната) литература — тя именно освежи и обогати арсенала на традиционната приключенска литература, пригаждайки за своите цели повечето приключенски сюжети и мотиви.

И все пак играта между автора и читателя в НФ литература предполага и дава! определен минимум от съвременни научни познания и идеи. Колкото и не-научна да е в много случаи, тя все пак поощрява научната любознателност и интелектуална комбинативност в по-голяма или поне в по-различна насока от традиционната литература — човекознание. Като разиграваш цял арсенал от съвсем нереални или още неосъществени, но осъществими възможности, научната фантастика предлага удоволствието на интелектуалното любопитство, провокира и тренира съзнанието ни към „безумни идеи“, разширявайки проблемно-евристичната му вместимост и комбинативност. Разбира се, с не по-малък успех може да насади там плоски клишета с научнообразен вид, които вулгаризират сложността на човешкото развитие и познание. Най-неприятна сред тези клишета е елементарната „космизация“ на всичко необикновено и загадъчно в човешката история и цивилизация...

Тъкмо проблемността, която обикновено — и с основание! — се изтъква като най-голямо достойнство на научната фантастика, се превръща понякога в капан за нейната литературност. Защото не всяка „безумна идея“ е художествено фотогенична: невинаги дава достатъчно изобразително-сюжетностроителни възможности. Много често авторите, измислили оригинален научно-технически, социологически, нравствено-философски проблем, го залепват доста механично за някоя традиционна приключенско-любовна схема или го резонорствуват в паузите между събитията. Амбициозните фантасти се стремят да преоткриват старите сюжети във фантастична редакция или да разширяват НФ литература в посока на други извънхудожествени жанрове, дидактично-приложна литература, паралитературни форми. Ярък пример в това отношение е развитието на Ст. Лем в периода на „Измислената величина“ и „Свършения вакуум“ — предговори, речи и рецензии на несъществуващи книги — или „Голем XIV“ — своеобразна научнофантастична философско-антропологично-технологична критика и метафизика... Ако НФ все по-решително разширява зоната на художествената проза, прекривайки прага на белетристичното, то, от друга страна, научнопопулярната литература пък все по-често използва парабелетристични форми и похвати за увеличаване на своята четивност... НФ несъмнено разшири и обогати проблемната сфера на човекознанието, присъщо на литературата. Не само защото го социологизира — това с по-голям успех правеше още Балзак, — а защото внесе в него нетипично за традиционната литература внимание към проблематиката на научнотехническия прогрес и неговото значение за човешкото общество и култура. Противно на някои очаквания обаче литературно-перспективни се оказаха не техноконструкторските и научно-футурологичните усилия, а широко разбраната хуманитарна проблематика. Факт е, че именно НФ първа апелира за редица опасности на технологическото развитие. Специфично за НФ се оказа „генералното моделиране“ — в мащабите на по-големи човешки колективи и времепространствени измерения: рази-

граване на различни сценарии на бъдещето на човечеството съобразно последните от различни научно-технически открития и социални решения; игрово екстраполиране на различни изолирани и хиперболизирани тенденции, в които забавата осигурява действеност на тезисността; експериментално моделиране на несъществуващи социокултурни варианти. В известната си книга „Образи на културата“ Р. Бенедикт (ученика на Ф. Боас) пише: „Не можем, дори чисто теоретически, да си въобразяваме, че обичаите на някаква култура ще бъдат еднакво съответстващи на всички реакции на хората, които принадлежат към тази култура... Повечето хора се приспособяват към формите на своята култура благодарение на пластичността на първичните си способности... Обаче това не съответства в еднаква степен на всички, а фаворизирани и щастливи са онези, чиито потенциални възможности съвпадат почти напълно с типа поведение, избран в тяхното общество...“³⁷.

В този смисъл възможностите на научната фантастика за социокултурно моделиране крият перспективите на една *художествено-експериментална културология*. Създаването на образа на някакво фантастично общество изисква не само кокетирание със странния вид на членовете му, но и маркиране на поведение и предметен свят, които „издават“ скритите цели и ценности на културата им... Тъкмо научната фантастика се стреми да види човешката култура не като абсолютна даденост, а като последица от определена биология, екология, история... Така са навързани нещата, че художествената изобретателност трябва да бъде опряна върху социологическо и културологическо мислене, а то трябва да бъде подплатено с постиженията на редица конкретни науки. Това донякъде обяснява защо е трудно да бъдеш добър писател фантаст и защо са такава рядкост литературните успехи на жанра.

При всичките неизбежни — и съзнателно търсени! — аналогии между фантастичния художествен свят и нашата реалност, той е относително автономен — повече, отколкото реалистично-наподобителният; затова НФ по-лесно и по-приемливо разиграва много по-широк регистър от социални, нравствени, културни и пр. модели, без това да бъде схващано като изопачаване на действителността. НФ дава възможност за игрово-естетическа „реабилитация“ на човека пред непреодолимите природни ограничения, за проверка на несъществуващи варианти, невъзможни или неосъществени в земни условия! С други думи, НФ може да се разглежда и като *игрово-художествен (атракционно-развлекателен, но и проблемно-интелектуален) изпитателен полигон* с изключителен диапазон от възможности... Фактът, че тези възможности обикновено не се използват достатъчно (поради слаб талант и ерудиция) или се използват едностранчиво (поради търговски увлечения в игрово-забавните хоризонти на НФ), не е случаен. От една страна, жанровата редукция, която наблюдаваме по отношение на традиционното литературно човешкознание, е насочена към обогатяване на изследователските възможности в други насоки, по-рано използвани от научно-публицистичните и философско-есеистични текстове (това затруднява творчеството). От друга страна, НФ задоволява определени читателски потребности, осигурява специфични атракции за игра и забава и без да бъде много добра литература, — тази жанрова редукция, насочена към провокиране на определено любопитство и интерес, се нуждае от художествеността само в някаква приемлива степен, която да улеснява ефектите, без да усложнява прекалено ходовете, правейки „евристичната игра“ излишно сложна...

IV. Секс и фантастика

Един конкретен пример за казаното дотук може да бъде изображението на сексуалната проблематика в научната фантастика.

Немалка част от НФ литература — отладена на юношеското приключение или наукоподобно хипотезотворчество — игнорира тази традиционна сфера, така неудобна за прогностично моделиране. В много случаи ракетните екипажи са изцяло мъжки; понякога в тях има и жени, но този факт рядко има съществено значение за сюжета — установката е научна, героите страдат от обесията да изследват всичко по пътя

³⁷ R. Benedict. *Wzory kultury*. W., 1966, s. 345.

си. Това нерядко редуцира богатството на човешката личност само до интелектуално-познавателното любопитство и има съществен „принос“ за липсата на интересни характеристики в „евристичните игри“ на този тип литература.

Тук няма да се занимаваме с многобройните случаи на „обикновена“ любов, за която фантастиката осигурява ефектен декор или експериментални обстоятелства (понякога с изключителни художествени възможности). Няма да се занимаваме и с фантастичната порнолитература, за която нямаме достатъчно информация. Ще се спрем само на две характерни прояви, пренебрегвайки такива подходящи и конструктивни произведения като „Соларис“ на Лем и „Самите богове“ на Азимов.

Казахме, че научната фантастика обича игрово да екстраполира актуални тенденции — мечти и страхове — в бъдещето, като ги заостря чрез сатирично-гротескна деформация, довеждайки ги до абсурд. Тези игрово-изобретателни и игрово-комбинативни възможности са специфични за научната фантастика. Достатъчно популярната в литературата фетишизация и опредметяване на сексуалните отношения в научната фантастика се възплаща най-често от мотива „изкуствена жена“. И това съвсем не е продукт само на сексуалната революция. Като изключим куклата Олимпия на Хофман, преди повече от един век граф Вилне дьо Лил Адан пише повестта „Ева на бъдещето“, където един лорд, съсипан от безкрайната глупост на красивата си любовница, търси помощта на Едисън за създаване на андронид-копие, „направен съвсем като човек“... Една от типичните функции на андроида (човекоподобния робот) в НФ е тъкмо тази — по обясними причини по-често се появява изкуствена жена, отколкото изкуствен мъж, — и обикновено това звучи доста пубертетно. Мотивът се използва евфемистично, с хумористично-пародийна цел, без впускане в натуралистични подробности или задълбаване в психологически усложнения. Любопитен съвременен пример би могъл да бъде ироничният разказ на А. Лундквист „Свършената съпруга“, може би защото е гост във фантастиката. Един мултимилionер се развежда с тираничната си и грозна съпруга и си поръчва всеотдайна и красива механична Ева, за която се жени:

„Ева функционираше забележително... Никога не го подведе, не засече, при нея действително се чувствуваше не само милионер, но и истински мъж... Можеше да я люби, когато иска и както иска. Нейната готовност беше неограничена, а същевременно не изискваше нищо от него.“

Цитатът е достатъчно красноречив, за да го коментираме; подобни мечти са разпространени не само сред милионерите. Макар че не са безопасни: след като веднъж ревнивият милионер, заварил жена си да флиртува с чужд мъж, „изпробва цялата клавиатура, всички вариации в бърза последователност“, механичната Ева се поврежда и го задушавя в обятията си...

Единствената българска реплика в тази популярна в световната НФ литература тематично-сюжетна линия е засега разказът на Л. Дилов „Модната тенденция“ от книгата му „Пропуснатият шанс“ — реализиран като ироничен самоанализ на мъжа и като пародия на обществената грижа—манипулация—търговия с човешката интимност...

Специфична и подчертано игрова вариация на тази линия е „сексът при роботите“, който дава неизчерпаеми възможности за хумористично-пародийни комбинации (например Ф. Лейбър в „Сребърните яйцеглави“).

* * *

По-интересна е една друга проява на секса в научната фантастика, която можем да наречем „културологична“. Неин характерен пример е излязлата в библиотека „Галактика“ книга на Уршула Лъгуин „Лявата ръка на мрака“ (с безпомощен предговор, който никак не улеснява читателите).

У. Лъгуин е дъщеря на големия американски антрополог А. Крюбер: съзнанието за богатството и разнообразието на културите е за нея „наследствено“... „Лявата

ръка на мрака“ демонстрира на високохудожествено равнище специфичната за научната фантастика възможност да моделира експериментална действителност: в случая това е свят без полови различия. В него половостта е латентно състояние, а нейните периодични прояви в зависимост от случайността могат да бъдат различни — всеки може да бъде мъж или жена, баща или майка. Тази биологична особеност дава силно отражение не само върху психиката (агресивността е намалена) на жителите на планетата Гетен (Зима), но и върху техните институции, култура, митология, политика. За съжаление У. Лъгуин не се спира повече върху тези разлики, което би направило романа културологично още по-значителен, но и така той е един рядък експеримент в тази област на фантастиката, задръстена от банални стереотипи. За правилното разбиране на тази книга обаче е необходимо осъзнаването на нейната съпричастност към една стара митологична традиция: това може да отнеме малко от оригиналността ѝ, но ще компенсира с добавяне на историческа мъдрост и проблемност.

Става въпрос за митологичната традиция на *андрогина* (женомъжът) — не просто хермафродит, а същество, съчетаващо възможностите и на двата пола — задълбочено и ерудирано анализирана от Мирча Елиаде (от когото вземаме тези сведения). Известно е, че редица древни божества са хермафродитни (например в Кипър са почитали братата Афродита, наречена Афродитос, бог Дионис се проявява като двуполово същество, андрогин е най-висшият китайски бог на тъмнината и светлината и пр.). В древността хермафродитът е представител на определено идеално положение (човешката цялостност, тоталност), но не на конкретно-анатомично, а на духовно-ритуално равнище — в древна Гърция детето с хермафродитни белези е било убивано. . . Ритуалният андрогин символизира общата магична сила на двата пола, той е формула на цялостността и пълнотата. Може би най-красноречив израз тази идея намира в легендата, разказана от Платон в диалога „Пир“: някога е съществувал трети пол, който е съединявал в себе си признаците на мъжкия и женския пол. Тялото на тези същества (андрогини) било кръгло, гърбът им не се различавал от гърдите, имали са по четири ръце и крака и две еднакви лица на обща глава с два чифта уши. Страшни в своята сила, тези същества имали велики помисли и посягали даже на властта на боговете — затова Зевс ги разделил наполовина, за да станат по-слаби. И тогава всяка половина с възжеление се устремила към другата. . . „По такъв начин любов се нарича жаждата за цялостност и стремейт към нея. . .“

Идеята за андрогина пронизва теологията на Филон Александрийски, неоплатоничните и неопитагорейски теософи, многобройни християнски гностици. . . можем да я срещнем дори у немските романтици. Според Фр. Шлегел „целта, към която трябва да се стреми човешката раса, е постепенната интеграция на половете чак до достигане на андрогинията“. На този проблем Балзак посвещава фантастичния си роман „Серафита“. Постепенно символът деградира, започват да го разбират прекъснато анатомично. . .

Романът на У. Лъгуин е очевидно наследник на тази стара митологична традиция, съзнанието за която може да обогати проблемното възприемане на романа. Нейна заслуга е не само оригиналната фантастична интерпретация, която избягва натурализма и евтините ефекти, но и културологичното съзнание, с което пристъпва към задачата си: затова в романа присъствуват и легенди, които нямат пряко отношение към разказаната история, но я обогатяват. . . Всъщност тъкмо научната фантастика, която се интересува от човека като един от възможните представители на вселенския разум и от човешката култура като една от възможните прояви на галактическата интелигентност, е в състояние да анализира (моделира) социокултурното значение и роля на секса в човешкото общество, да осъзнае поради обобщената си гледна точка, която за съжаление рядко използва, влиянието на конкретната човешка биология върху характера на държавните институции, на човешката култура и цивилизация. (С влиянието му върху човешката психология и обичай открай време се занимава „обикновената“ литература.) И колкото по-навреме научната фантастика осъзнае тези огромни възможности, толкова по-добре ще изглежда собственото ѝ бъдеще.