

# ПОЭТИКА ТЕКСТА

## СЕМИОТИКА ПРОСТРАНСТВА В ПРОЗЕ Х. КОРТАСАРА

М.С. Бройтман

Кафедра иностранных языков филологического факультета  
Российский университет дружбы народов  
ул. Миклухо-Маклая, 6, Москва, Россия, 117198

Статья посвящена рассмотрению моделей пространства в тексте романа Х. Кортасара «Игра в классики» и установлению аналогии между основными моделями пространства и структурой текста романа. Семиотически значимые модели и элементы пространственных отношений отражены в лексемах, которые приобретают символическое значение, не утрачивая прямого смысла.

**Ключевые слова:** дискурс, композиция, пространство, лабиринт, центр, семантика, образ.

El sueño estaba compuesto como una torre formada por capas sin fin que se alzarán y se perderán en el infinito, o bajarán en círculos perdiéndose en las entrañas de la tierra. Cuando me arrastró en sus ondas la espiral comenzó, y esa espiral era un laberinto. No había ni techo ni fondo, ni paredes ni regreso. Pero había temas que se repetían con exactitud.

ANAÏS NIN, *Winter of Artifice*.

(Игра в классики, гл. 110)

Теория художественного текста, или лингвистическая поэтика, основы которой заложили Ю.Н. Тынянов, В.Б. Шкловский, пражцы, ОПОЯЗ, М.М. Бахтин, В.В. Виноградов, Ю.М. Лотман, Л.А. Новиков, сфокусировала главное внимание исследовательской деятельности на эстетической функции языка и его единиц. Семиотика, у истоков которой стояли Чарльз С. Пирс, Ч. Моррис, У. Эко, Ю.М. Лотман, Ю.С. Степанов, Л.А. Новиков и др., открыла новые перспективы в исследовании художественного текста и художественного дискурса в единстве семантики, синтактики и прагматики — трех основных измерений знака.

Как показывают исследования современных философов и культурологов (Т. Ван Дейк, Н.Д. Арутюнова, А. Греймас, Ж. Деррида, Ю. Кристева, Ц. Тодоров, М. Фуко, М.Л. Макаров и др.), различные типы дискурса определяются в соответствии со сферой их функционирования. Поэтому можно говорить о существовании художественного дискурса, который оперирует специфическим набором

семиотических, в том числе пространственных, средств для эстетического освоения мира в художественной коммуникации, и который, в свою очередь состоит из дискурсов различных литературных направлений, включающих отдельные персональные дискурсы и тексты.

Любой художественный текст как вид речевой коммуникации принадлежит семиотическому пространству или «семиосфере», по Ю.М. Лотману. Совокупность знаковых систем, открытых для интерпретации, образует, по У. Эко, мир культуры, а условием для понимания отдельных сообщений оказывается владение кодом, при этом «найти код — это и значит теоретически постулировать его» [1. С. 66].

Пространство является одной из фундаментальных категорий культуры. По Ю.М. Лотману, «семиотика пространства имеет исключительно важное, если не доминирующее значение в создании картины мира той или иной культуры. Природа этого явления связана с самой спецификой пространства. Неизбежным фундаментом освоения жизни культурой является создание образа мира, пространственной модели универсума» [2. С. 205].

В художественном дискурсе Х. Кортасара и в латиноамериканской литературе в целом образ пространства является одним из ключевых и семиотически значимым для понимания текста. Видный отечественный литературовед и культуролог А.Ф. Кофман, анализируя модели пространства в латиноамериканской литературе, говорит об относительной редкости образа лабиринта, считая его индивидуальной мифологемой Борхеса, хотя и с оговоркой, что дальнейшие исследования могут скорректировать эту точку зрения [3. С. 67].

Роман «Игра в классику», о котором в отечественной лингвопоэтике и теории художественного текста, к сожалению, пока почти ничего не написано, является вершиной творчества Х. Кортасара и одной из ключевых книг XX в. Как мы полагаем, для семиотической модели пространства «Игры в классику» образ лабиринта является основополагающим. Реконструкция и интерпретация семиотики образа лабиринта в структуре текста романа «Игра в классику» и составляют задачу данной статьи.

Основные топосы романа — Париж (часть *Del lado de allá*), цирк, психиатрическая лечебница (метафоры Аргентины, *Del lado de acá*) — имеют четко выраженные характеристики лабиринта. Париж, в частности, назван *maraña de piedra*, буквально — *каменная путаница*, и даже прямо — *лабиринт: se habían encontrado en pleno laberinto de calles, casi siempre acababan por encontrarse...* [4. С. 27]. *Paris es un centro, entendés, un mandala que hay que recorrer sin dialéctica, un laberinto donde las fórmulas pragmáticas no sirven más que para perderse* [Там же. С. 338].

Характеристики лабиринта, присущие Парижу — это, во-первых, сам план старого города, где одни улицы расходятся от центра, а другие представляют собой концентрические круги (совершенно иначе построен Буэнос-Айреса — это город прямолинейной планировки). Во-вторых, у лабиринта обязательно есть *центр* — это место является сакральным и обладает рядом необыкновенных свойств [5],

в частности, будучи центром, позволяет одновременно выйти в иное пространство, в иные миры. Подчеркнем, что центром лабиринта (лабиринт является древнейшим символом Мироздания) является Мировое древо, пронизывающее как Нижний, так и Срединный, и Верхний мир [6].

Здесь нам представляется целесообразным остановиться на символизме Центра, который исследовал в своих работах французский ученый Рене Генон [7. С. 59—60]. Центр — это прежде всего начало всех вещей и отправная точка мироздания. Символически он изображается как точка в центре круга, спирали или лабиринта (варианты символа Космоса). Окружность или спираль, с одной стороны, начинается в центре, а с другой стороны — стремится к нему.

Кроме того, благодаря своему положению в середине Центр символизирует гармонию различных мировых начал, равновесие между ними.

Генон приписывал Центру также этическое значение: он символизировал справедливость и совершенство. Все эти смыслы можно обнаружить также в тексте Кортасара [5]. Концепт *centro*, как мы уже отмечали в статье «Ключевые знаки, организующие пространство текста романа Х. Кортасара», превращается в синоним слов *unidad, cielo, la vida digna de este nombre*.

Но вернемся к более частным случаям семантики Лабиринта. Лабиринт — место, где бродят в поисках выхода. Парадоксальным образом, центр лабиринта, благодаря своим особым характеристикам, является также местом возможного выхода из него. Поисками «центра» занят в Париже также главный герой Оливейра. Особенность его поисков в том, что он ищет также «встречи» — сначала в самом прямом смысле, однако этот прямой смысл не замедлит приобрести новые, более глубокие пласты значения, чтобы наконец стать настоящим мистическим символом. Место «Центра» и «Встречи» (*Encuentro*) совпадает, что видно на примере цирка, еще одной модели мира:

Cuando Oliveira, la primera noche, se asomó a la pista aún vacía y miró hacia arriba, al orificio en lo más alto de la carpa roja, ese escape hacia un quizá contacto, ese centro, ese ojo como un puente del suelo al espacio liberado, dejó de reírse y pensó que a lo mejor otro hubiera ascendido con toda naturalidad por el mástil más próximo al ojo de arriba, y que ese otro no era él que fumaba mirando el agujero en lo alto, ese otro no era él que se quedaba abajo fumando en plena griterna del circo [4. С. 211].

— Когда Оливейра в первый вечер выглянул на пока еще пустую арену и посмотрел вверх, на отверстие в самой верхней части красного шатра, этот выход к возможному контакту, этот центр, этот глаз, этот мост от земли к свободному пространству, его усмешка погасла, и он подумал, что другой, пожалуй, сразу же полез бы по ближайшему шесту к этому глазу, глядящему сверху, и что этот другой был не им, не был тем, кто курил, глядя на отверстие вверху, этот другой не был им, который остался внизу курить среди цирковой суматохи (перевод наш — М.Б.).

Еще одно значимое пространство — *территория психиатрической клиники*. Множество коридоров, где легко заблудиться, но также можно неожиданно и сразу попасть в нужное место, сближают ее с типичным лабиринтом:

Para llegar hasta la sala, Talita y Traveler habían tenido que recorrer varios pasillos y habitaciones de la planta baja, donde señoras y caballeros los habían interpelado en correcto castellano para mangarles la entrega benévola de uno que otro atado de cigarrillos...

Oliveira la miró extrañado porque él se había metido directamente en un zaguán que daba a una puerta, ésa [4. С. 237].

В психиатрической клинике есть своя преисподняя — подвал с моргом, и подобие земного рая — садик с фонтаном и классиками, начерченными мелом.

При этом психиатрическая лечебница является не только моделью обитаемого мира, но также сатирическим изображением Аргентины. Об этом свидетельствует сцена передачи лечебницы новому владельцу. Пациенты в этом случае должны расписаться в согласии — “*firmar el okay*”, к чему администрация вынуждает их, в основном ложными обещаниями.

Лифт лечебницы становится тем же, чем было в цирке отверстие в куполе — центром данной модели мироздания. В лифте Оливейра с Талитой спускаются в морг, то есть царство мертвых, и именно здесь происходит Встреча: Талита на какой-то миг становится Магой. Возможность такой встречи превращает подвал (он символизирует предел отчаяния) в место возможного выхода к иной реальности, головокружительный подъем... [4. С. 256].

Следует обратить внимание и на то, что всякое достижение Центра имеет в тексте романа «Игра в классики», в первую очередь, моральный смысл. Оно всякий раз связано в тексте с высшими моментами любви и солидарности, с разрушением индивидуалистической ограниченности. Например, любовь к Маге — *rayuela vertiginosa*... [4. С. 79].

Это сравнение, или скорей символ, не кажется неожиданным, если иметь в виду смысл игры — путь к Небу:

Poco a poco, sin embargo, se va adquiriendo la habilidad necesaria para salvar las diferentes casillas (rayuela caracol, rayuela rectangular, rayuela de fantasía, poco usada) y un día se aprende a salir de la Tierra y remontar la piedrita hasta el Cielo, hasta entrar en el Cielo... [4. С. 172].

Особенно значимым для семиотики романа нам представляется то, что схема лабиринта выходит за пределы содержания и является одним из возможных вариантов композиции романа. Как мы только что видели, классики бывают «в виде улитки, прямоугольные либо фантастической формы», и совершенно то же самое можно сказать о структуре текста романа, поскольку, как известно, существует как минимум два способа его прочтения: в линейном порядке до гл. 56 (исключая часть *De todas las partes*) и в порядке, предложенном самим автором. При этом ни один порядок не является обязательным, можно изобрести свой (так же поступает Морелли):

Mi libro se puede leer como a uno le dé la gana. Liber Fulguralis, hojas mánticas, y así va. Lo más que hago es ponerlo como a mí me gustaría releerlo. Y en el peor de los casos, si se equivocan, a lo mejor queda perfecto... [4. С. 448]

Можно провести параллели между разновидностями игры и возможным порядком глав: «прямоугольные классики» — последовательное чтение, «фантастические» — когда порядок глав оставлен на усмотрение самого читателя, и «в виде улитки», то есть спирали или лабиринта — порядок глав, предложенный Кортасара

ром, с указанием в конце каждой главы номера последующей. Этот последний вариант последовательности глав завершается «ловушкой», или бесконечным круговоротом: глава 58 отсылает к 131-й, а та, в свою очередь, к 58. По фабуле романа этот заколдованный круг следует за открытым финалом главы 56:

Era así, la armonía duraba increíblemente, no había palabras para contestar a la bondad de esos dos ahí abajo, mirándolo y hablándole desde la rayuela, porque Talita estaba parada sin darse cuenta en la casilla tres, y Traveler tenía un pie metido en la seis, de manera que lo único que él podía hacer era mover un poco la mano derecha en un saludo tímido y quedarse mirando a la Maga, a Manú, diciéndose que al fin y al cabo algún encuentro había, aunque no pudiera durar más que ese instante terriblemente dulce en el que lo mejor sin lugar a dudas hubiera sido inclinarse apenas hacia fuera y dejarse ir, paf se acabó... [4. С. 276].

Использование Pluscuamperfecto de Subjuntivo в последней фразе указывает на то, что Оливейра собирался броситься вниз, но, скорее всего, не сделал этого. Таков финал первого, «прямого» варианта. Между тем в главах 131 и 58 есть возможные варианты развития событий. Особенно интересна в этом отношении глава 58, состоящая из нескольких наложенных друг на друга, как фотопленка, диалогов, как бы просвечивающих один сквозь другой. В одном из них Оливейра вернулся к Хекрептен и пьет с ней мате, то есть никакой попытки самоубийства не было. В другом диалоге, как бы пробивающемся сквозь первый, понятно, что Оливейра становится пациентом психиатрической лечебницы после того, как выбросился из окна. Третий диалог представляет собой разговор по поводу событий, который ведут между собой сотрудники заведения и один из больных. Ясно лишь, что ни Оливейры, ни Тревелера больше нет в лечебнице; *eran unos tipos macanudos*, говорит о них психиатр. Какой из взаимоисключающих диалогов является реальным, а какой воображаемым, или перед нами раздвоенная реальность — остается только гадать.

Бесконечный круговорот двух последних глав соответствует мотиву реального или воображаемого безумия Оливейры. Однако это измененное состояние сознания представляется (в духе романтизма) не только заколдованным кругом, но и выходом за грани возможного, за пределы индивидуального сознания.

Он оказывается способным быть сразу в нескольких местах и жить сразу несколько жизней. Следовательно, центр лабиринта в структуре текста романа Х. Кортасара «Игра в классики» перестает быть ловушкой и оказывается выходом:

y de la Tierra al Cielo las casillas estarían abiertas, el laberinto se desplegaría como una cuerda de reloj rota haciendo saltar en mil pedazos el tiempo de los empleados... [4. С. 174].

Таким образом, анализ семантики пространства в художественном дискурсе Кортасара позволяет нам, во-первых, выявить *множественность структур* текста, а во-вторых, найти код, сводящий возможные варианты текста воедино, и этот код оказывается на поверхности — им является само название романа *Rayuela*, «Игра в классики».

Нам представляется, что исследование структуры текста романа «Игра в классики» Х. Кортасара может быть полезным как для тех, кто занимается вопросами

семантики, так и в практическом применении, при обучении филологическому прочтению текста данного романа, поскольку только предварительный семантический анализ дает возможность его правильного понимания и, соответственно, адекватного перевода.

### ЛИТЕРАТУРА

- [1] Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию / Пер. с итал. В. Резник и А. Погоняйло. — СПб., 2006.
- [2] Лотман Ю.М. Внутри мыслящих миров. Человек — текст — семиосфера — история. — М.: Языки русской культуры, 1996.
- [3] Кофман А.Ф. Латиноамериканский художественный образ мира. — М., 1997.
- [4] Cortázar J. Rayuela. — Barcelona, 1987.
- [5] Бройтман М.С. Ключевые знаки, организующие пространство текста романа Х. Кортасара // Вестник РУДН. Серия «Лингвистика». — 2010. — № 4.
- [6] Guénon R. Symboles de la Science sacrée // По: Н.С. Широкова. Кельтские друиды и книга Ф. Леру // Ф. Леру. Друиды. — СПб., 2003.
- [7] Топоров В.В. О числовых моделях в архаичных текстах // Структура текста. — М.: Академия Наук СССР, 1980.

## SEMIOTIC OF THE SPACE IN CORTAZAR'S TEXTS

M.S. Broitman

Department of Foreign Languages  
Faculty of Philology  
Peoples' Friendship University of Russia  
*Miklucho-Maklay Str., 6, Moscow, Russia, 117198*

The article is dedicated to the analysis of text-frame of *Hopscotch* by Cortázar. One important particularity of text is that it has two or more frames at the same time. Both frames represent the images of the space: infinite space and circular space. Its labyrinth-structure seems the vicious circle, but can represent the issue to other level of existence.

**Key words:** frame, labyrinth, composition, anti-novel, possibility, semantic, centre, composition, space, image