бись оно хореем». Изобрели будильник под названием «Студенческий». Первые две минуты он звонит, как обычно. Вторые – имитирует рев реактивного двигателя при взлете. Студенты обычно вскакивают на третьем этапе, когда будильник матерится голосом декана.

Другая примета, подмеченная обществом, – это то,что студенты отвыкают думать, ищут готовые ответы в Инете,а порой неправильно понимают даже самые простые фразы. *–Сегодня я встал рано утром на зарядку. –И что, раздавил ее?. Почему ты это называешь рукописью? Это клавапись. Почему нельзя оставить без запятой фразу кота ЖРАТЬ НАДОЕЛО СПАТЬ?* (более привычный вариант – КАЗНИТЬ НЕЛЬЗЯ ПОМИЛОВАТЬ) – *Минутку, сейчас поставлю на СМС-голосование.*

Итак. Современный юмористический фольклор, выражающий мнение общества, отмечает и достоинства, и недостатки, и болевые точки преподавателей и студентов (а также учителей и школьников) и их взаимоотошений. Прочитав черновик нашей статьи, студенты сказали : «Мы не такие». Пришлось им ответить, что мы тоже не такие, какими предстаем в некоторых шутках. Но на то и юмор,а иногда и сатира, чтобы задуматься, какими нас видят со стороны.Предполагаем, что интересно было бы сравнить, как эта тематика отражена в художественной литературе, например, у А.И. Иванова (Иванов, 2020) или Е. Г. Водолазкина (Водолазкин, 2014). Но это уже тема следующего исследования.

Biblografie:

АКИНФИЕВ, С.Н., 2008, *Развлекательная составляющая современного российского телевидения // Медиаскоп, вып. II,* Москва.

ВОДОЛАЗКИН, Е.Г., 2014, *Дом и остров, или Инструмент языка,* Издательство АСТ, Москва.

ДМИТРИЕВ, А.В., 2010, *Социология юмора.* Издательство РАН, Москва.

ДОНЦУ, Н.Ф; КАЛИНОВСКАЯ, С.В., «Языковая игра в фельетонах М.Н. Задорнова», в *Научная студенческая конференция,* Издательский центр МолдГУ, Кишинев, с.8-9..

ИВАНОВ, А.И. , 2020, *Географ глобус пропил,* Издательство АСТ, Москва.

КУЧИНА, Т.Г., 2020, *Основные виды комического. Приемы создания комического эффекта в литературе и искусстве,* Издательство ЯГПУ, Ярославль.

ПРИЕМЫ *комического и их роль в одном из произведений русской литературы. Задачи и тесты,* https://www..yaklass.ru/materiali, дата посещения сайта – 11.10.21.

РЕМИЗОВ, В.А., 2016, *Природа комического и формы его репрезентации // Вестник МГУ культуры и искусства, № 3,* Москва, с.94-97.

САФОНОВА, Е.В., 2013, *Формы, средства и приемы создания комического в литературе// Молодой ученый, № 5, с.474-478.*

ФРОЛОВ, И.Т., 1981, *Философский словарь,* Политиздат, Москва, с.237.

МЕГАМОДЕРН В КИШИНЕВЕ: ИНТЕРАКТИВНЫЕ МНОГОУРОВНЕВЫЕ ТРАКТОВКИ ЛИТЕРАТУРНЫХ ШЕДЕВРОВ

Jozefina CUȘNIR
Institutul Patrimoniului Cultural,
Chișinău, Republica Moldova

Abstract. *An innovative process (manifestation of megamodern) is being analyzed: Divination by Masterpieces, a multi-genre online project by ZaO-Studio based in Chisinau, develops and transforms the principle of interactive hermeneutics by J. L. Borges represented in his short story The Aleph.*

Keywords*: megamodern, interactive hermeneutics, Dante, dialogue of meanings, "new humanism in the 21st century" (UNESCO)*

В статье рассматривается особый инновационный процесс, возникший в Кишиневе на стыке разных видов искусства и характерный для новой культурной эпохи, которая сейчас формируется. Это театрально-философский онлайн проект «Гадание по шедеврам» – интерактивная герменевтика с участием актеров и зрителей. А именно – многоуровневые трактовки литературных шедевров, которые затем используются в спектаклях. Одним из первых эпизодов «Гадания по шедеврам» стал рассказ «Алеф» Х. Л. Борхеса. Как показано далее, в целом этот проект есть своеобразное продолжение и трансформация интерактивной герменевтики, которую Борхес осуществил в своем «Алефе», а точнее – своим «Алефом».

Статья выстроена следующим образом. Сначала мы поясним понятие мегамодерна, современной культурной эпохи, в ее соотнесении с герменевтическими процессами. Далее рассмотрим своеобразие и задачи борхесовской интерактивной герменевтики в «Алефе». А затем – ее трансформацию в театральном проекте «Гадание по шедеврам».

Характерная черта XX-XXI веков – ноэтическая проработка концепта «смысл»[1]. Термин «ноэтическое» здесь обозначает «духовное», но не в теологическом, а в антропологическом смысле. (Термин используется в его трактовке В. Франклом[2]).

Одновременно с концептом «смысл» в XX-XXI веке активно прорабатывается концепт «свобода», в частности особая его составляющая – свобода формы при создании произведений искусства. Как известно, свобода формы, одно из открытий модернизма, с особой интенсивностью разрабатывалась в эпоху постмодерна, которая завершилась приблизительно на рубеже веков.

Новую культурную эпоху исследователи называют по-разному, – в зависимости от того, что именно рассматривают как основополагающую ее характеристику. В числе этих обозначений: диджимодерн, или цифромодерн (А. Кирби), альтермодерн (Н. Буррио), автомодерн (Р. Самуэльс), метамодерн (Т. Вермюлен и Р. ван ден Аккер), постпостмодерн.

Наша творческая группа разрабатывает (в научных исследованиях и художественных проектах) концепцию культурной эпохи «мегамодерна». Участники группы: Жозефина Кушнир, doctor habilitat, литератор; Владимир Шиманский, режиссер, актер; Елена Кушнир, режиссер, литератор; Андрей Шиманский, живописец, актер. В основе концепции мегамодерна – концепт «смысл» и ряд коррелирующих с ним концептов. Среди них: «осевое время» (по К. Ясперсу), «новый гуманизм в XXI веке» (ЮНЕСКО) и другие.

Согласно нашим разработкам, мегамодерн акцентирует именно целенаправленный, осознанный, свободный поиск и актуализацию уникальных смыслов (т.е. процесс выявления сущности) посредством использования любых форм – как новых, так и классических.

Понятия «сущность» и «смысл» в концепции мегамодерна, корреспондируя с результатами разработок ряда выдающихся мыслителей XX века[3], определяются так:

«Сущность есть то, что человек ощущает как основу своей индивидуальности и Универсума, – основу, которая существует в качестве некоей скрытой бесконечности, позитивной «тонкой реальности» (она ощущается как любовь, созидание, свобода и т.д.). Именно к такому ощущению бесконечности нас отсылают вышеупомянутые эффективные разработки психологов и философов XX века. При этом на уровне сущности есть и неповторимость каждого человека, и общность всех.

Смысл как таковой – это проявление сущности, присутствие бесконечного, притом позитивного, в индивидуальном и конкретном» (Кушнир, 2019: 87).

Одним из предтеч мегамодерна в области литературы был Хорхе Луис Борхес. По цело-

---

[1] Статья написана в ходе разработки ряда теоретических аспектов исследования по проекту 96-PS 20.80009.1606.02.

[2] В. Франкл предпочитал термин «ноэтический», поскольку «понятие „духовный" обычно носит в английском языке религиозную окраску», и подчеркивал: «То, что мы понимаем как ноэтическое <...>, является антропологическим, а не теологическим» (Франкл, 2000: 229, 77). Напомним: «НУС (греч. νοῦς – разум, мысль, дух) – ум, термин греческой философии, начало сознания и самосознания в космосе и человеке, принцип интуитивного знания – в отличие от дискурсивно-рассудочного знания (дианойя)» (Шичалин, 2010).

[3] В их числе К. Ясперс, В. Франкл, Х.Г. Гадамер, М. Дюфренн, Н. Бердяев, М. Бахтин, Кл. Гирц.

му ряду признаков[1] многие из его литературных шедевров можно трактовать как ранние проявления мегамодерна. Среди них – «Роза Парацельса», «Пьер Менар, автор “Дон Кихота”», «Сад расходящихся тропок». К их числу относится и «Алеф».

«Алеф» обычно трактуют как смеховое переосмысление мистического опыта Данте, представленного в «Божественной комедии». И подчеркивают: впервые рассказ опубликован в 1949 году, когда Борхес написал введение к ее испанскому переводу; Борхес восхищался Данте на протяжении всей жизни, написал о нем ряд очерков; первый из них опубликован в 1929 году, а в «Алефе» тем же годом датируется смерть Беатрис Витербо, которую столь безнадежно любит протагонист[2].

Но этот нарратив не только интертекстуален. Неожиданность, которую он таит, – неявная, но абсолютная по мощности интерактивность. Ведь «Алеф» есть отклик действием на «Божественную комедию». Виртуозно разрабатывая сокровенную суть, которую ощутил там Борхес, этот отклик метонимически освобождает Данте и от смерти, и от исчезновения Беатриче. Более того, он метонимически дает им возможность возобновить общение, «побеседовать», то есть прояснить отношения (на что они, видимо, так и не осмелились при жизни). Чтобы дать представление об упомянутой сути, приведем несколько цитат из «Девяти очерков о Данте» Борхеса.

«Думаю, что Данте создал лучшую книгу в мировой литературе, чтобы вставить в нее несколько свиданий с невозвратной Беатриче. А лучше сказать, вставками служили круги мучений и южное Чистилище, девять концентрических кругов и Франческа, сирена, грифон и Бертран де Борн, главным же были улыбка и голос, потерянные, как он знал, навсегда» (Борхес, 1997, том 2: 532).

«После смерти Беатриче, потеряв Беатриче навсегда, Данте попытался вернуть ее силой воображения, умерить боль; по-моему, он воздвиг тройной алтарь “Комедии” только затем, чтобы вставить в него одно-единственное свидание. Все произошло, как бывает во сне, – с искажениями и помехами. Навсегда отвергнутый Беатриче, Данте продолжал мечтать о ней, но видел ее непреклонной, видел недостижимой <...>.

Беатриче для Данте значила все. Данте для Беатриче – немного, может быть, ничего. Из милосердия и любви мы пытаемся забыть этот горький раздор, для Данте – неизгладимый. Я <...> думаю о двух влюбленных, грезившихся Данте в урагане круга второго и оставшихся <...> тайным символом счастья, которого он так и не достиг. Думаю о Франческе и Паоло, навсегда неразлучных в своем Аду <...>. О гибельной любви, тоске, преклонении и зависти»(Борхес, 1997, том 2: 530).

«Я вообразил волшебную вещь, миниатюру, являющую собой микрокосм; поэма Данте – это миниатюра, охватывающая всю вселенную» (Борхес, 1997, том 2: 495).

«Книга такого масштаба, как “Божественная комедия”, не может быть отрезанной от всего мира, этакой случайной находкой одиночки: в нее внесли свой вклад многие люди и поколения людей. Изучение предшественников не имеет ничего общего с жалким трудом судебного или полицейского дознания: это исследование путей, испытаний, перипетий, проблесков и догадок человеческого духа» (Борхес, 1997, том 2: 520).

Иначе говоря, суть дантовской «Комедии» по Борхесу можно описать как некую «розу смыслов». Перечислим четыре из них:

1) созидание некоей волшебной вещи, миниатюрной, но равнозначной Универсуму.

2) тоска от своей отверженности любимым существом.

---

[1] Эти признаки корреспондируют с интеркультуральными смыслами, транслируемыми мегамодерном; подробнее см.: (Кушнир, 2019: 88-90).

[2] “The story is generally considered to be a humorous retelling of Dante's mystical experience, inspired by the vision of Beatrice Portinari. It was first published in 1949, the year in which Borges wrote the introduction to a Spanish translation of the Divine Comedy. The treatment of the theme of revelation in the story may be an attempt to exorcise the haunting image of Dante. Borges admired Dante throughout his life and wrote several articles on him. The first was published in 1929, the year when the fictional Beatriz Viterbo dies” (Fishburn, Psiche, 1990). «Daneri’s name looks like an elliptical form of Dante Alighieri’s» (Lindstrom, 1990: 56).

3) тоска по любимому, навечно отнятому смертью.

4) свидетельство, что вклад в великие достижения духа внесли многие люди и поколения – посредством имплицитной своей вовлеченности в его пути, испытания, перипетии, проблески и догадки.

Отметим: этот четвертый из смыслов есть прямое описание интерактивности.

А «Алеф», как отмечалось, есть конкретное ее проявление.

«Алеф» можно рассматривать как своеобразную сатирову драму к метатексту, состоящему из «Божественной комедии» Данте и «Девяти очерков о Данте» Борхеса[1]). Сущностным назначением сатировой драмы было применение смеха как древнейшего инструмента воскрешения к героям трагедии. В данном случае Борхес метонимически осуществил смеховое спасение[2] и Данте, и Универсума. Поясним эту мысль.

Персонажи «Алефа»: Борхес-нарратор и Карлос Аргентино Данери, – двутелый образ (два шута, белый и рыжий), прототип которого есть Данте. Смеховой герой «Алефа» парадоксально-карнавально повторяет подвиг Данте, метонимически отменившего смерть Беатриче. А именно: в «Алефе» происходит карнавальная отмена смерти Беатрис. Карнавализованное пространство «Алефа», рассказа, исследующего героя-микрокосм с его слабостью и несовершенством, таит в себе весть о мистической неуничтожимости Алефа-Универсума-любви, – несмотря на парадоксальную хрупкость Алефа в его взаимодействиях с человеком.

Ведь Алеф в борхесовском тексте – это похожая на светящийся шарик точка пространства, где собраны все прочие точки. Глядя на Алеф, можно увидеть все сущее, причем полноразмерно и в цвете[3]. Данери обнаружил Алеф случайно, ребенком, в подвале своего дома на улице Гарая, который потом сносят, чтобы построить уродливую кондитерскую.

Автор «Алефа» имплицитно воскрешает и самого Данте, поскольку смех – один из древнейших ритуалов отмены смерти[4].

Но этим Борхес-автор не ограничивается. Его Данери мельком сообщает Борхесу-протагонисту, приглашая взглянуть на Алеф: «Спускайся, очень скоро ты сумеешь побеседовать с Беатрис во всех ее обликах» (Борхес, 1997, том 1: 526).

А значит, Борхес имплицитно-метонимически отменяет и смерть как таковую. Ведь если с умершим можно общаться в реальном времени, причем видя его, то смерти нет.

Этот маленький подарок Борхес делает человечеству, видимо, потому, – с формальной точки зрения – что смерть посеяла неразбериху, мешая Данте разобраться в отношениях с Беатриче. Если его беда в том, что любимая мертва, то ее воскресили. А если в том, что он ей не нужен, то пусть разбирается с ситуацией не под «прикрытием» смерти.

Итак, сам Борхес положил начало возможному процессу, разветвленному диалогу, где fiction и non-fiction объединены в единое целое ради формирования глубоких новых смыслов и реактуализации смыслов «исходного» произведения.

Этот импульс, исходящий от «Алефа», стимулирует сегодняшние процессы мегамодерна.

Цифровизация современного общества, предоставляя новые возможности для процессов интерактивности, тем самым дает и новые возможности прорабатывать смыслы. Исток таких возможностей – в потенциальной бесконечности диалога смыслов, идентифицированной М. Бахтиным.

А один из вариантов их реализации представлен в онлайн проекте ZAO-студии «Гадание по шедеврам» (Авторы проекта и режиссеры: Елена Кушнир и Владимир Шиманский; научный консультант Жозефина Кушнир).

Он опирается на глубинные процессы взаимодействия со смыслами, которые возникают при восприятии литературных шедевров.

---

[1] Подробнее см.: (Cuşnir, 2009).

[2] Подробнее об отмене (самоаннигиляции) смерти в смеховом пространстве см.: (Cuşnir, 2017: 48-50).

[3] См. также: (Tcherepashenets, 2003), (Balderston, 2012).

[4] Подробнее см. разработки В. Проппа о «смехе-жизнедателе»: (Пропп, 1976: 184-192).

По отношению к «алгоритму», имплицитно заданному Борхесом, проект «Гадание по шедеврам» действует расширительно, но сохраняя борхесовский принцип умножения сущностных глубинных смыслов трактуемого текста.

Поясним вышесказанное, кратко описав проект. Его подзаголовок: «Интерактивная герменевтика с участием шедевров мировой литературы, актеров и зрителей». На онлайн встрече ZaO-Студии и зрителей, которая транслируется в сети, зрители предлагают театру шедевры, которые хотели бы увидеть в игре. Причем герменевтически трактуют их смыслы, отвечая на вопрос «О чем это для меня?». Возникает целый спектр интерпретаций.

Очень важна именно атмосфера присутствия смыслов, ощущение их существования, их безграничности. В ответ актеры и режиссеры ZaO-Студии также трактуют эти шедевры и зрительские интерпретации смыслов, но уже в аспекте «Как это сыграть?».

Следующий этап проекта – игровая трактовка одного из предложенных шедевров. Для каждого эпизода находят особое место в Кишиневе, поскольку эта игра также и диалог с городом. Спектакль происходит без публики, снимается на видео, а затем при монтаже трансформируется в инновационный жанр видеотеатра. Собственно «Гадание по шедеврам» это онлайн сериал в жанре видеотеатра. Затем видео эпизода выкладывается в сеть.

Посмотрев его, зрители собираются на следующую онлайн встречу с ZaO-Студией и рассказывают, какие истории и смыслы увидели в игре и как это сочетается с источником-шедевром. Сочетание окажется неожиданным, непредсказуемым. Ведь игра не иллюстрирует шедевр, а заново раскрывает его тему, из которой рождается другой сюжет. Но он является откликом, парадоксальной интерпретацией источника. Задача этой игры – ощутить свободу и бесконечность, которую дает прикосновение к смыслам.

Итак, осуществляется многоуровневая герменевтическая трактовка литературного шедевра и театральной игры в интерактивном, инновационном и мультижанровом формате. В данном случае процесс объединяет в себе литературу, театр, кино и философское осмысление.

Прослеживается несомненная связь между принципом интерактивной герменевтики Борхеса и проектом «Гадание по шедеврам».

Более того, и сама театральная трактовка «Алефа» (эпизод «Беатрис», сценарист Елена Кушнир, режиссеры Юлия Пынзарь и Александр Волошин, режиссер видеоверсии Владимир Шиманский) осознанно опиралась на выявленную нами абсолютную интерактивность Борхеса по отношению к Данте, Беатриче и «Божественной комедии». Игра – это встреча с женщиной, которую мужчина буквально выманивает из потустороннего мира. Они пытаются соприкоснуться, но, несмотря на то, что находятся на крошечном пятачке пространства, между ними всегда остается пустота. Единственным соприкосновением становится прощальная улыбка Беатрис, после которой она исчезает. Но этого достаточно, чтобы Борхес заново вернулся к Алефу: в темноте он зажигает одну за другой спички, вглядываясь в стеклянный шарик, который выбрасывает в каждом кадре, но в следующем кадре шарик снова у него в руке. Во время их свидания говорит только мужчина: он читает текст «Алефа» в интонации исповеди, как будто хочет попросить прощения у женщины. Когда он остается один, за кадром текст читает она, словно задавая вопросы, на которые не получает ответа. Они не могут быть вместе, но они неразлучны. Для них нет общей жизни, совместного счастья. Но они взаимно воскрешают друг друга на все новых и новых уровнях. Таков один из смыслов игры.

Итак, принцип интерактивной герменевтики Борхеса развивается и трансформируется в кишиневском мультижанровом проекте, и все это в целом представляет собой одно из проявлений базовой структуры мегамодерна.

Bibliografie:

BALDERSTON, Daniel, 2012, “The Universe in a Nutshell: The Long Sentence in Borges’s *El Aleph*”, in *Variaciones Borges*, nr.33, University of Pittsburgh, Pittsburgh. http://d-scholarship.pitt.edu/12116/1/Balderston.pdf (visitat 21.09.2021).