

ПРОБЛЕМА ИГРЫ В ЖИЗНИ И ТВОРЧЕСТВЕ Д. ХАРМСА

Для осмысления мировоззрения и творчества Хармса особенно важным является понятие игры. Оценка значимости этого феномена в значительной мере поможет нам найти ключ к разгадке формы и содержания его литературного наследия. Рассмотрим некоторые аспекты игры в творчестве писателя, привлекая отдельные концепции игры в качестве инструмента исследования.

Игра как важная составляющая жизни и творчества Д. Хармса

Исследователи неоднократно упоминали о связи обэриутов с игрой и игровыми формами (такими как фарс, клоунада, балаган). Действительно, для обэриутов реальная жизнь и игра были едины, и в свои выступления обэриуты вносили «элемент своеобразной театрализованной алогической игры»¹. Как и футуристы, ОБЭРИУ, по воспоминаниям современников, являлось одной из самых эпатажных литературных групп своего времени: «Хармс объявлял об имеющем состояться вечере обэриутов, стоя на карнизе Госиздата... Олейников и Шварц ползали по коридорам Госиздата на четвереньках, “изображая

¹ *Македонов А.* Николай Заболоцкий. Жизнь. Творчество. Метаморфозы. – Л.: Сов. писатель, 1987. С. 51.

верблюдов». Во время делового разговора Хармс невозмутимо вынимал изо рта цветные шарики»¹.

Хармс являл собой ярчайший пример «слитности» жизни и искусства, и игровой характер группы во многом держался на нем. В дневнике Хармса находим запись о следующем розыгрыше, придуманном писателем: «Играть за пивом в оловянных солдатиков. Подвизывать салфетки и кормить друг друга. Прийти в латах. Всем троим заикаться. Темные очки»².

Можно даже утверждать, что игра была свойственна Хармсу как жизненный принцип. Друг писателя Яков Друскин так вспоминал о нем: «Д. И. тоже играл, но его игра – внутренняя, он играл свою тайну, и его тайна была игра»³; «Х. был всегда самим собою или, скорее, не самим собою, а тем, кого он изображал... Д. И. играл самого себя»⁴.

Осмыслить игру как важную составляющую жизни и творчества писателя нам поможет известная и общепризнанная теория игры, созданная голландским филологом, историком, культурологом Й. Хейзингой и изложенная в его книге «*Homo ludens. Человек играющий*» (1938). Главный признак игры, который выделил Хейзинга, состоит в том, что «игра не есть “обыденная” жизнь и жизнь как таковая. Она скорее выход из рамок этой жизни во временную сферу деятельности, имеющей собственную направленность»⁵, «ее течение и смысл заключены в ней самой»⁶. Таким образом, человек играет ради самого процесса игры, потому что игра в различных своих модификациях – от детски-примитивных до усложненных «взрослых» игровых форм – есть естественная потребность человеческой природы. Такое понимание игры соотносится с поведением обэриутов на сцене, а отчасти и с их внесценической жизнью, которые тоже можно назвать своеобразным выходом за рамки обыкновенного. По воспоминаниям обэриута

¹ Герасимова А.Г. Обэриу: (Проблема смешного) // Вопросы литературы. 1988. № 4. С. 52.

² Хармс Д. Записные книжки. Дневник: В 2 кн. Кн. 1 / подг. текста Ж.-Ф. Жаккара и В. Н. Сажина; вступ. статья, примеч. В. Н. Сажина. – СПб.: Академический проект, 2002. С. 241.

³ Друскин Я.С. Дневники. – СПб.: Гуманитарное агентство «Академический проект», 1999. С. 443.

⁴ Там же. С. 214.

⁵ Хейзинга Й. *Homo ludens. Человек играющий* / пер. с нидерл. В. В. Ошица. – М.: Изд-во ЭКСМО-Пресс, 2001. С. 21.

⁶ Там же. С. 23.

И. Бахтерева, «игра в жизни, на сцене, в литературе становилась универсальным принципом мироотношения. Игровая фантазия обэриутов свободно оперирует любыми объектами, процессами, свойствами»¹.

Из всех обэриутов Хармс, по свидетельству современников, выделялся наибольшей эксцентричностью, необычное и странное предпочитал удобному и целесообразному, что проявлялось даже в его внешности. Супруга писателя так вспоминала о первой своей встрече с ним: «У порога стоял высокий, странно одетый молодой человек, в кепочке с козырьком. Он был в клетчатом пиджаке, брюках гольф и гетрах. С тяжелой палкой, и на пальце большое кольцо»². И хотя писатель признавался, что детей терпеть не может, в его собственном поведении мы можем увидеть моделирование детского мироощущения, детской непосредственности, которому помогал привнесенный в жизнь элемент игры. Как отмечал Хейзинга, для того чтобы «действительно играть, человек должен, пока он играет, снова быть ребенком»³.

Игра, алогичное и нелепое составляли основу жизни и творчества писателя. В 1937 г. Хармс писал: «Меня интересует только “чушь”, только то, что не имеет никакого практического смысла. Меня интересует жизнь только в своем нелепом проявлении»⁴. Жизнь для Хармса являлась самоценным явлением, смысл которого не в полезности, а в том, что, по обывательской логике, смысла как раз не имеет, – в нелепостях и «чуши». И ловля несуществующих крыс⁵, и ночная покраска печки⁶, и многие другие розыгрыши Хармса имеют несомненно игровой характер: все происходит «понарошку», но каждый из участников игрового действия должен верить в происходящее и всецело отдаваться ему, не получая при этом взамен никакой практической пользы, кроме возможности отвлечься от логического и рационального. «Игра преходяща, – пишет Хейзинга, – она минует и не имеет вне

¹ Васильев И.Е. Взаимодействие метода, стиля и жанра в творчестве обэриутов // Проблемы взаимодействия метода, стиля и жанра в советской литературе: Сб. науч. тр. – Свердловск: [Б. и.], 1990. С. 56.

² Глоцер В. Марина Дурново. Мой муж Даниил Хармс. – М.: Б.С.Г.-Пресс, 2000. С. 31.

³ Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. – С. 315.

⁴ Хармс Д. Записные книжки. Дневник: В 2 кн. Кн. 2. – С. 195.

⁵ Глоцер В. Марина Дурново. Мой муж Даниил Хармс. – С. 58–59.

⁶ Там же. С. 43.

себя никакой собственной цели. Она поддерживается сознанием радостного отдыха за рамками требований “обыденной” жизни¹.

В одном из полуавтобиографических хармсовских рассказов-шаржей читаем: «Вообще мне противна всякая игра на деньги. Я запрещаю играть в своем присутствии»². В этом высказывании затронута важнейшая особенность игры – отсутствие материального интереса, пользы. Игра важна сама по себе, как нечто, обладающее собственной ценностью. «Игра бескорыстна, корыстная игра – суррогат игры, – ложь. Поэтому мастер игры Д. И. так не выносил игры на деньги, вообще корыстный подход к чему-либо», – писал о Хармсе Я. Друскин³. Такой подход близок восприятию игры Хейзингой, считавшим, что «подлинная игра исключает всякую пропаганду. Она содержит свою цель в самой себе»⁴.

Обэриуты, вслед за Хлебниковым, сохраняли за звуком, словом, знаком магическую функцию. Хармс в своей записной книжке пишет: «Сила, заложенная в словах, должна быть освобождена. Есть такие сочетания слов, при которых становится заметней действие силы»⁵. Кроме того, что, по свидетельству современников, Хармс был глубоко верующим человеком, но его вера имела и определенные языческие черты. Например, многие слова, понятия несли для него особый тайный смысл – старуха, сундук, сабля, окно, колесо, часы и др. С этим связана и богатая символика текстов писателя, взятая им из мифологии разных народов, магических и философских учений, карт Таро, рун и т. д. (например написание даты или отдельных ее элементов с помощью знаков зодиака). В мысли о принадлежности творчества миру сакрального Хармсу близок Хейзинга, который считал, что искусству и сейчас, как в глубокой древности, необходима эзотеричность, предполагающая «игровую общность, которая окапывается в своей тайне»⁶, а поэзия сохранила связь со священным высказыванием⁷, иными словами, древнейшую ритуальную функцию, причастность к миру сакрального.

¹ Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. – С. 322.

² Хармс Д. Собр. соч.: В 3 т. Т. 2. Новая Анатомия. – СПб.: Азбука, 2000. С. 298.

³ Друскин Я.С. Перед принадлежностями чего-либо: Дневники: 1963–1979 / сост. Л. С. Друскиной. – СПб.: «Академический проект», 2001. С. 274.

⁴ Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. – С. 335.

⁵ Хармс Д. Записные книжки. Дневник: в 2 кн. Кн. 2. – С. 174.

⁶ Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. – С. 321.

⁷ Там же. С. 198.

В произведениях Хармса, насыщенных игрой слов и смыслов, во всех жанрах часто встречаются приемы повтора, рефрена, чередования (их важнейшими признаками игры считал и Хейзинга¹): «Я стоял и напряженно ждал его ответа. А он молчал. И я стоял и молчал. И он молчал. И я стоял и молчал. И он молчал. Мы оба стоим и молчим. Хо–ля–ля! Мы оба стоим и молчим. Хо–лэ–лэ! Да да, мы оба стоим и молчим!»².

Сперва происходит чередование эмоционально нейтральных, почти одинаковых в синтаксическом и смысловом отношении конструкций («И я стоял и молчал» – «И он молчал»), затем их соединение в одну («Мы оба стоим и молчим»). Последняя, в свою очередь, чередуется с эмоционально насыщенными возгласами «хо–ля–ля!» и «хо–лэ–лэ!», что завершается приданием ей восклицательного характера и двойного утверждения «да-да» («Да-да, мы оба стоим и молчим!»). В данном случае благодаря игровым повторам и своеобразному ритму проза приобретает черты поэтического текста.

Элементы подобной языковой игры встречаются и в «Истории Сдыгр Аппр»:

– Это крупная шшадина.

Андрей Семенович – Простите, как вы сказали?

Профессор – Сшадина.

Андрей Семенович – Ссадина?

Профессор – Да, да, да. Шадина. Ша-ти – на!

<...>

Петр Павлович (входя в комнату):

Здыгр аппр устр устр

Я несу чужую руку...³

В приведенном примере проза перемежается стихами (которыми говорит вошедший в комнату Петр Павлович), общеизвестные слова – окказионализмами (разнообразные варианты искаженного произношения слова «ссадина») и непонятными буквосочетаниями (в речи Петра Павловича).

Часто автор совершает намеренные ошибки в написании слов, чтобы играть многообразием возникающих смыслов. Например, в рассказе «Личное пережевание одного музыканта» слово «переживание», написанное через «е», отсылает нас к словам «жевать», «пережевывать»

¹ Там же. С. 23.

² Хармс Д. Собр. соч.: В 3 т. Т. 2. Новая Анатомия. – С. 174.

³ Там же. С. 19–20.

(в значении «рассушивать, нудить»), и описанное в рассказе любовное переживание героя в результате приобретает комический характер.

Игра слов встречается и в дневнике писателя: «Нашедшего этот блокнот прошу вернуть его КОННовладельцу»¹. В последнем случае автор, обыгрывая слово «законовладелец», соединяет в нем слова «законный» и «конный». Очевидно, такая контаминация происходит следующим образом: «законный владелец» – «закон(н)овладелец» – «конновладелец». Либо: «законный владелец» – «конный владелец» – «конновладелец».

Соединение высокого и низкого, смешного и ужасного являются особенностями не только произведений Хармса: такое парадоксальное, игровое восприятие мира – черта мировоззренческого характера, лежащая в основе жизни и творчества писателя. Как полагает Хейзинга, опираясь на Сократа, «настоящий поэт <...> должен быть в одно и то же время трагическим и комическим, вся человеческая жизнь должна восприниматься в одно и то же время как трагедия и как комедия»².

Таким образом, теория Хейзинги, несомненно, позволяет многое понять в произведениях и мировоззрении Хармса, в известной степени строившего свою жизнь и творчество по принципу игры. Это созвучие в творчестве русского писателя и голландского мыслителя, не знавших друг о друге, было подготовлено развитием всей русской и зарубежной культуры.

Mimicry и ilinx в жизни и творчестве Д. Хармса

Помимо теории Хейзинги, творчество Д. Хармса помогает раскрыть другая оригинальная концепция игры, созданная Роже Кайуа, продолжателем идей Й. Хейзинги, и изложенная им в работе «Игры и люди» (1958). Кайуа разделил игры на *agôn* (состязательные), *alea* (азартные), *mimicry* (подражательные) и *ilinx* («головокружительные»). В отношении к Хармсу и героям его прозы нас более всего будут интересовать игры «*mimicry*» и «*ilinx*», которые, по мысли Кайуа, свидетельствуют об архаичности общества и являются пассивно-разрушительным фактором.

Склонность к подражанию (*mimicry*) свойственна в той или иной степени всем людям. Хармсовское «создай себе позу и имей характер

¹ Хармс Д. Записные книжки. Дневник: В 2 кн. Кн. 2. – С. 144.

² Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. – С. 237.

выдержать ее»¹ созвучно мысли Кайуа о том, что подражательные игры «предполагают вольную импровизацию и привлекают прежде всего удовольствием играть какую-то роль», а «фиктивное поведение (“понарошку”) заменяет собой правила и выполняет точно ту же функцию»². Хармс тоже играл, следуя «вольной импровизации» и желанию вести себя «понарошку», а искреннее удовольствие, которое получал писатель от игры, объясняет его ненависть к игре на деньги.

В своих прозаических произведениях Хармс надевает на себя разные личины, например циничного рассказчика: достаточно упомянуть такие тексты писателя, как «Вываливающиеся старухи», где нарратор предстает в образе спокойного наблюдателя, констатирующего факты, или «Реабилитация», построенная как оправдательная речь убийцы: «А Андриюша я убил просто по инерции, и в этом я себя не могу обвинить, – говорит герой последнего рассказа. – Зачем Андриюша с Елизаветой Антоновной попались мне под руку? Им было не к чему высказывать из-за двери»³.

А в рассказах «Я решил растрепать одну компанию...», «О наших гостях» и подобных им дружеских шаржах (на Шварца, Заболоцкого, Липавского, Друскина, Введенского и других знакомых и друзей Хармса) автор-повествователь – человек со скверным характером, нетерпимый к слабостям других, и тем не менее в его сварливости и ругательном тоне угадывается ирония по отношению к себе и другим. Таким образом, тексты Хармса наглядно демонстрируют справедливость тезиса Кайуа о том, что творчество тоже можно считать одной из подражательных игр, и заключаются они в том, чтобы «самому стать иллюзорным персонажем и вести себя соответственным образом»⁴.

Надо сказать, что если по мысли Кайуа человек лишь *стремится* упасть в «состояние оглушенности», то герои Хармса находятся в нем постоянно: они примитивны, и сознание их всегда подавляется бессознательными инстинктами. Поэтому следующая категория игр, которая нас интересует уже в связи не с самим Хармсом, а его с персонажами, – «iIinx», т. е. «такие игры, которые основаны на стремлении к головокружению и заключаются в том, что игрок на миг нарушает стабильность своего восприятия и приводит свое сознание в состоя-

¹ Хармс Д. Записные книжки. Дневник: В 2 кн. Кн. 2. – С. 128.

² Кайуа Р. Игры и люди // Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры / пер. с фр. и вступ. ст. С. Н. Зенкина. – М.: ОГИ, 2007. С. 47.

³ Хармс Д. Собр. соч.: В 3 т. Т. 2. Новая Анатомия. – С. 241.

⁴ Кайуа Р. Игры и люди. – С. 57.

ние какой-то сладостной паники. Во всех таких случаях человек старается достичь своего рода спазма, впасть в транс или в состояние оглушенности, которым резко и властно отменяется внешняя действительность»¹. Безумие и все, что с ним связано, действительно волновало Хармса. Это подтверждается и дневниками писателя, в которых находим следующую запись: «Сходить с Вагиновым в сумасшедший дом»², а также упоминание об интересующих его книгах: «Бернштейн А. – Клинические приемы психологического исследования душевнобольных»³, «П. И. Карпов. Творчество душевнобольных»⁴, «О. Бумке. Обычные заблуждения в суждении о душевнобольных»⁵, «Э. Крепелин. Kleines Schema» (о различных душевных расстройствах)⁶.

Поведение героев Хармса, которые без видимых причин колотят друг друга («Некий Пантелей ударил пяткой Ивана...»), гоняются один за другим («Один человек гнался за другим...»), «“Макаров! Подожди!” – кричал Сампсонов...»), бесконечно переругиваются («Четвероногая ворона», «– Федя, а Федя!...»), отчасти имеет трикстерский характер и соответствует определению Кайуа для игр «iipix»: «Такое головокружение легко сочетается с обычно подавляемым влечением к бесчинству и разрушению. В нем проявляются грубые, резкие формы личностного самоутверждения. У детей его отмечают, в частности, при игре в “горячую руку”, в “голубь летит” и в чехарду, когда они внезапно превращаются просто в кучу-малу»⁷.

Интересно, что ученый-антрополог А. Г. Козинцев в связи с детскими «играми беспорядка» (термин А. Г. Козинцева) тоже упоминает о превращении игры в «кучу-малу»: «Когда опека со стороны взрослых ослабевает, дети предпочитают играть в простые и грубые игры, весьма напоминающие игры животных. Тут нет ни порядка, ни напряжения, о которых писал Хейзинга, ни ролей, ни сложных правил, ни агональности, а семантика смеха очень близка к таковой у обезьян, хотя в дополнение к доречевому сигналу могут применяться речевые типа “куча мала!” Строго говоря, все играют в противников, не буду-

¹ Там же. С. 60.

² Хармс Д. Записные книжки. Дневник: В 2 кн. Кн. 1. – С. 252.

³ Там же. С. 23.

⁴ Там же. С. 354.

⁵ Хармс Д. Записные книжки. Дневник: В 2 кн. Кн. 2. – С. 144.

⁶ Там же. С. 144.

⁷ Кайуа Р. Игры и люди. – С. 62.

чи таковыми»¹. Ученый считает, что «можно опознать фундаментальные черты игры как деятельности добровольной, условной, обособленной и управляемой»², и приводит многочисленные сведения, свидетельствующие о том, что радость от «игры беспорядка» присуща человекообразным как некая видовая черта: «Первобытная радость от разрушения и опрокидывания вещей прослежена, в частности... у обезьяны-капуцина»³.

Эта «видовая черта» ярко выражена в архетипе трикстера (термин К.-Г. Юнга), в том числе в персонажах прозы Хармса, часто имеющих те или иные трикстерские черты: «Антонина Алексеевна решила преследовать своего мужа до конца. Она нарвала мелких бумажек и посыпала ими лежащего на кровати Петра Леонидовича». Отметим бросающуюся в глаза «детскость» в поведении Антонины Алексеевны, которое похоже на игру или поступок обиженного ребенка (порвать бумажку на мелкие кусочки и посыпать ими объект «преследования») и контрастирует с обыденным значением слова «преследовать». А через некоторое время героиня «разделась догола и спряталась в сундук». Этот поступок Антонины Алексеевны, повторяющий поступок ее мужа, спрятавшегося в ванной комнате, снова напоминает нам игру, но теперь уже в прятки. «Когда Петр Леонидович ушел, Антонина Алексеевна вылезла из сундука и предстала в голом виде перед управдомом». Желание спрятаться, а потом вдруг предстать в самый неожиданный момент, свойственно детям, что снова отсылает нас к понятию игры и свидетельствует о трикстерской природе образа Антонины Алексеевны.

В другом рассказе, «Грязная личность», герой сохраняет свою трикстерскую бессознательность и склонность к разного рода проделкам, но, в отличие от Антонины Алексеевны, становится при этом более жестоким: «Федька бессовестный человек: он отнимал на улице у встречных детей деньги, он подставлял старичкам подножку и пугал старух, занося надо ними руку, а когда перепуганная старуха шарахалась в сторону, Федька делал вид, что поднял руку только для того, чтобы почесать себе голову»⁴. Надо сказать, что Кайуа, не будучи знакомым с теорией архетипов К.-Г. Юнга, очень точно описывает трикстера, прямо его не называя: «Между тем такой клоун – то ли это

¹ Козинцев А. Г. Человек и смех. – СПб.: Алетейя, 2007. С. 94

² Кайуа Р. Игры и люди. – С. 65.

³ Там же. С. 65.

⁴ Хармс Д. Собр. соч.: В 3 т. Т. 2. Новая Анатомия. – С. 178.

случайное сходство, то ли дальнейшее родство – часто встречается в мифологии. В ней он изображает незадачливого, то проказливого, то глупого героя, который при сотворении мира неудачно подражает действиям демиургов, искажая их творение, а порой и внося в него зародыш смерти»¹. В приведенном выше примере из рассказа «Грязная личность» «зародыш смерти» вносит в бытие Федька, убивая Сеньку, а затем и Николая.

Несмотря на то что мораль нас призывает ужасаться мрачными, «черными» хармсовскими произведениями (такими как вышеназванный рассказ «Грязная личность» и многие другие), читатель подчас не может удержаться от смеха при чтении. Возможно, это происходит потому, что он чувствует всю нарочитость и даже «чрезмерность» изложенных ужасов и начинает подозревать автора в неискренности, в скрытом желании подшутить, а потому готов подхватить шутку и смеяться вместе с ним. Кайуа описывает сходную психологию восприятия у британских зрителей: «Панч убивает жену и сына, не дает милостыни нищему и колотит его, совершает всевозможные преступления, убивает смерть и черта, а в конце концов вешает на своей же виселице палача, который собирался повесить его. Конечно же, было бы ошибкой усматривать в таком последовательном шарже идеальный образ британской публики, которая аплодирует всем этим мрачным подвигам. Она вовсе не одобряет их, но шумная и безобидная Радость дает ей разрядку: восторженными криками в честь скандально-торжествующего паяца она дешево отыгрывается за множество ограничений и запретов, которые в реальности навязывает ей мораль»².

У Хармса в роли такого Панча-трикстера подчас выступает сам рассказчик (как сочинитель, он примеряет на себя роль творца, демиурга и становится их комическим подражателем), например в рассказе «Рыцари»³. Начинается повествование с фразы: «Был дом, наполненный старухами». Этот образ можно назвать кошмаром Хармса: известно о его своеобразной фобии по отношению к старухам, и там, где они появляются в его произведениях, обычно происходит что-то нехорошее и страшное. Рассказчик повествует, как одна «самая бойкая старуха» наказывала других за непослушание, подставляя им подножки. Одна из «наказанных» старух Звякина «упала так неудачно,

¹ Кайуа Р. Игры и люди. – С. 154.

² Там же. С. 105.

³ Бахтерев И. Когда мы были молодыми (Невыдуманный рассказ) // Воспоминания о Н. Заболоцком: сб. / сост. Е. В. Заболоцкая и др. – М.: Сов. писатель, 1984. С. 217–218.

что сломала свои обе челюсти». Вызывают доктора, и он, связав больную, пытается лечить ее при помощи молотка и стамески, в конце концов вырывая ей челюсти. «Звякина выла, кричала и хрипела, обливаясь кровью». Когда все было закончено, старухи столпились вокруг страдающей и стали смотреть, как она умирает. Затем им это надоедает, и они уходят «мух бить». «Звякина затихла и лежала неподвижно. Может быть, она умерла».

В данном тексте мир, еще недавно казавшийся своим и доброжелательным для обитательниц «дома», внезапно становится враждебен одной из них. Она попадает в тиски случая (ведь упасть и сломать челюсти могла любая из старух) и оказывается раздавлена ими. Таким образом, картины становятся все более мрачными и ужасающими. Но заключительная фраза рассказа: «Однако на этом автор заканчивает повествование, так как не может отыскать своей чернильницы», – направлена на то, чтобы снять напряжение, вывести читателя из состояния серьезности и заставить поверить в то, что на протяжении всего текста автор стремился «запугать» и одурачить его, а все вышеизложенные ужасы не стоит принимать за чистую монету.

К сценическому поведению обэриутов и действиям хармсовских персонажей можно применить также вспомогательную классификацию, созданную Кайуа наряду разделением игр на четыре типа. Согласно ей, существуют игры, во-первых, с исходной властью импровизации и веселья («*paidia*») – хаотически-подвижные, не подчиняющиеся правилам (чаще всего они присущи животным и маленьким детям), и, во-вторых, с идеей произвольно создаваемых трудностей («*ludus*»)¹ – упорядоченные игры по правилам, свидетельствующие об «окультуренности» и воспитанности индивида. В сценическом поведении обэриутов и в действиях хармсовских персонажей «*paidia*», несомненно, преобладает над «*ludus*», причем если сами обэриуты кажутся близки к «маленьким детям», то герои хармсовской прозы – к животным, поскольку их сознание находится в зачаточном состоянии и почти никак их «хаотически-подвижные» действия не регулирует.

«*Paidia*» означает свободу, подразумевающую нарушение общекультурных норм, всяческих запретов, а также отмену моральных критериев, самого понятия нравственности. Свободными именно в этом смысле создает Хармс своих героев (в том числе рассказчиков) – бессознательных, не знающих ограничений в своей «игре», которая для них, по сути, является единственно возможной формой поведе-

¹ Кайуа Р. Игры и люди. – С. 64.

ния. «В истоке своем игра представляет собой первозданную свободу, потребность в разрядке, одновременно развлечение и импровизацию. Эта свобода – ее неперенная движущая сила, она лежит в основе самых сложных и строго организованных форм игры»¹, – пишет Кай-уа, утверждая таким образом «paidia» как свободную и радостную основу игры.

*Смех в малой прозе Д. Хармса
как метакоммуникативный игровой сигнал*

Современная этология и антропология изучают феномен смеха с точки зрения эволюции и предлагают искать его истоки в докультурном прошлом человека, убедительно доказывая, что смех является игровым сигналом, развившимся из ритуализованного укуса (в отличие от традиционного понимания смеха как реакции на смешное). Используя опыт предыдущих исследователей, а также новые научные данные, ученый-антрополог А. Г. Козинцев проследил трансформацию врожденного игрового мотива в культурном контексте и выдвинул биокультурную гипотезу происхождения и функции смеха. По мнению исследователя, смех является игровым негативизмом, своеобразным бунтом человеческой природы против культуры вообще и символизации в частности (в первую очередь языка): «Смех – это врожденный и бессознательный метакоммуникативный сигнал... особой негативистской игры – “нарушения понарошку”»². Ученый соглашается с С. Эйзенштейном, который в одной из своих работ писал: «Да чем же иным могло быть определение комического с позиций сего дня, как не отрицанием базы всего сущего в сегодняшнем его понимании!»³.

Рассматривая смех как форму псевдоагрессивного поведения, А. Г. Козинцев показывает, что он является произвольным врожденным сигналом несерьезности нарушения нормы и временным прерывателем речи. Возвращая нас из культуры обратно в природу, смех (временное «освобождение» от речи) и юмор (временное «освобождение» от культуры) тем самым не разделяют людей, а примиряют их, свидетельствуя о великом общечеловеческом единстве.

¹ Там же. С. 64.

² *Козинцев А.Г.* Об истоках антиповедения, смеха и юмора (этиод о шекотке) // Смех: истоки и функции: сб. / под ред. А. Г. Козинцева. – СПб.: Наука, 2002. С. 22.

³ *Эйзенштейн С.М.* Режиссура. Техника мизансцены // *Эйзенштейн С.М.* Избр. произв.: В 6 т. Т. 4. – М.: Искусство, 1966. С. 518.

По воспоминаниям очевидцев и мнению современных исследователей, выступлениям обэриутов (а отчасти и их внесценической жизни) были свойственны элементы цирка, буффонады, спектакля, балагана – всего того, что, по сути, является выходом за рамки обыкновенного и – шире – за рамки нормы, в наоборотный мир, мир антикультуры. Их выходы называли литературным хулиганством, которые, по словам А. Г. Козинцева, – есть не что иное как «прямой, хоть и незаконный, наследник древних праздничных обрядов»¹. «Праздничные обряды смехового антиповедения и выросший на их основе юмор “посягают” на культуру и функционируют в качестве ее временных отменителей. Все это подводит к мысли о том, что смех и юмор смягчали, а возможно, и продолжают смягчать стрессогенное воздействие речи и культуры», – пишет ученый².

Хармса, видимо, тоже интересовал вопрос о происхождении и причине смеха. Судя по дневниковым записям писателя, смеху и юмору он придавал огромное значение. Так, в его записной книжке 1930 г. можно прочесть, например, такую запись: «Вопрос о возбудителе смеха»³. Очевидно, этот вопрос отмечен Хармсом как проблема, требующая решения. И хотя не все его рассказы смешны в общепринятом смысле этого слова и не всегда поддаются определению эстетического, утонченного юмора, но почти все они вызывают смех. Либо, что тоже бывает нередко с определенной категорией читателей, человек совершенно не может воспринимать Хармса и, раскрыв его книгу, через несколько минут в ужасе ее откладывает с мыслью больше никогда не брать в руки. Почему же Хармс вызывает столь непохожие читательские реакции – отторжение и смех? Смех и юмор всегда направлены против всех без исключения систем правил, против осознанной необходимости и собственных знаний и убеждений смеющегося и, соответственно, представляют собою идеальный негатив человеческой культуры⁴. Сможет ли человек наслаждаться произведениями Хармса, в первую очередь, по нашим наблюдениям, определяет его способность к игре. Если читатель не противится своей природе, если он способен понять и принять предложение писателя сыграть в нарушение норм, пусть и гипотетически – через художест-

¹ Козинцев А.Г. О происхождении юмора // Этнографическое обозрение. 1996. № 1. С. 50.

² Козинцев А.Г. Об истоках антиповедения, смеха и юмора (этюды о щекотке). – С. 30.

³ Хармс Д. Записные книжки. Дневник: В 2 кн. Кн. 1. – С. 375.

⁴ Козинцев А.Г. О происхождении юмора. – С. 51.

венный текст, – то, скорее всего, чтение Хармса он будет сопровождать безудержным смехом.

В своем творчестве писатель сознательно и даже демонстративно, порой в момент наивысшего сюжетного накала, отменяет логику – внешнюю и внутреннюю, на языковом и понятийном уровне. Это становится своеобразным спусковым крючком для нашего «смехового механизма», пробуждая после первой – серьезной, культурной – наоборотную, игровую оценку, то есть древний метакоммуникативный сигнал игры (термин А. Г. Козинцева): «Сорокин купил электрический чайник и ехал домой к жене. Купил электрический чайник и ехал домой. В трамвае жарко, не смотря на то, что окна и двери открыты. Не смотря на то, что открыты. Сорокин купил электрический чайник»¹. Действительно, в рассказах Хармса нет нравственной позиции, поскольку нарратор, а быть может, и автор отказывается от нее, поэтому нам представляется уместным словами Фрейденберг о древнем ритуальном смехе дополнять теорию Козинцева и характеризовать смех в прозе Хармса.

Исследователями не раз отмечалось, что персонажи Хармса – это маски, марионетки, предельно депсихологизированные. А марионетки не могут быть добрыми или злыми, они вне этических оценок. Исследуя древнюю ритуальную культуру, О. М. Фрейденберг ясно показала, что смех возник в обществе, где еще не существовало этики, и к нему нельзя подходить с этической точки зрения. Интересно, что к такому же выводу пришел А. Г. Козинцев, утверждающий, что изначально смех существовал вне морали и только поздняя человеческая культура попыталась свести их воедино, что полностью противоречит природе смеха. Заметим, что и в своем манифесте обэриуты выступали против мира, «запутанного в тину “переживаний” и “эмоций”»²: очевидно, нежелание детально прописывать психологию человека, оставляя лишь голую схему его поведения, – сознательный шаг автора и следствие того, что главной его целью было именно вывести читателя из состояния односторонней серьезности в игровую плоскость. В рассказе «Я не люблю детей, стариков, старух...» автором объявляется война рациональности и благоразумию, но делается это следующим образом: «Старух, которые носят в себе благоразумные мысли,

¹ Хармс Д. Собр. соч.: В 3 т. Т. 2. Новая Анатомия. – С. 135.

² Манифест ОБЭРИУ: Приложения // Хармс Д. Собр. соч.: В 2 т. Т. 2. Рассказы и сцены. Драммы. Письма. Дневниковые записи. – М.: АО «Виктория», 1994. С. 280.

хорошо бы ловить арканом» и далее: «Всякая морда благородного фасона вызывает во мне неприятное ощущение»¹.

В произведениях Хармса встречается и своеобразное «блокирование» речи персонажей (сопровожаемое смехом читателя), которое происходит чаще всего с помощью комических повторов и десемантизации отдельных слов и фонем, а также намеренных ошибок. В качестве примера можно привести рассказ «Разница в росте мужа и жены»:

Муж: Я выпорол свою дочь, а сейчас буду пороть жену.
Жена и дочь (из-за двери): бэ бэ бэ бэ бэ! Мэ мэ мэ мэ мэ!².

Значение смеха как формы демонстрационного псевдоагрессивного поведения, как утверждает А. Г. Козинцев, с психофизиологической точки зрения, как раз и состоит в том, что он, с одной стороны, блокирует речь, а с другой – тормозит реальное агрессивное поведение: «Смех и есть игровой антагонист человеческого состояния в целом и его основы – способности к символизации... Соответственно, юмор – идеальный игровой негатив культуры»³.

К полному или частичному разрушению языка и коммуникации в текстах Хармса часто приводит обесмысливание слов и фраз. Хороший пример такого разрушения представляет собой «Писес»: «Кока Бр.: Я говорю, что я сегодня женюсь. Мать: Что ты говоришь? Кока: Се-го-во-дня-же-нюсь! Мать: же? что такое же? Кока: Же-нить-ба! Мать: ба? Как это ба?»⁴.

В данном случае мы имеем дело с примером разрушения речи, которую героиня воспринимает только в виде разрозненных элементов, а не единого целого, отчего и происходит ее неспособность понять смысл сказанной сыном фразы.

Некоторые произведения Хармса могут вызывать не только смех, но и страх, даже ужас. Это относится к особой группе рассказов, которые читатель по инерции еще может воспринимать как игру и смеяться, но описываемое в них столь ужасно, что внутренне эти тексты почти утратили игровую легкость и веселость. Тем не менее, используя термин А. Г. Козинцева, «врожденная человеческая склонность к

¹ Хармс Д. Собр. соч.: В 3 т. Т. 2. Новая Анатомия. – С. 214–215.

² Там же. С. 110.

³ Козинцев А.Г. Об истоках антиповедения, смеха и юмора (этюды о щекотке). – С. 32.

⁴ Хармс Д. Собр. соч.: В 3 т. Т. 2. Новая Анатомия. – С. 69.

негативистской игре»¹ сильна в каждом из нас, и от нас зависит, сумеем ли мы на время скинуть бремя языка и культуры и, отвергнув все нормы, отдаться игре, чтобы, обновленными, вернуться назад, в привычное русло.

Хармс отдавал себе отчет, что явления, которые его привлекали, подобны всматриванию в бездну: «Надо подойти к пропасти, стать на самом краю ее, взглянуть вниз и не упасть», – говорил писатель, по свидетельству Я. Друскина². В определенном смысле малая проза Хармса и является таким приближением к пропасти, заглядыванием в нее. Комический вымысел маскируется под реальность, но маскируется глупо, неумело, по-трикстерски и, в сущности, стремится быть разоблаченным³. Поэтому гиперболизированные «ужастики» заставляют читателя отказаться от серьезного подхода и не принимать страшное за чистую монету. И ему, почувствовавшему себя одуроченным автором, вовлеченным в «негативистскую игру», остается только смеяться, тем самым соглашаясь с правилами этой игры и одобряя ее.

Можно предположить, что проза Хармса возвращает нас к истокам, ко времени, когда еще не появилась нравственная категория, поэтому к его текстам нельзя подходить с нравственной позиции, поскольку в «наоборотном» мире мораль невозможна. В разных культурах в разные эпохи мораль могла быть разной до противоположности. Соответственно, «наоборотность» подразумевает ее отрицание, полное отсутствие. И смех, возникающий при чтении, например, «Истории дерущихся» или «Охотников», свидетельствует о временной отмене категории нравственности и появляющейся при этом у читателя радости игрового нарушения табу. Герои Хармса находятся в том же состоянии, о котором пишет О. М. Фрейденберг: «И то, что принимается в таких случаях за этику, представляет собой только семантику, то есть систему образных представлений, в которых нет еще качественной наполненности. Категория квалификации, наделения предмета

¹ *Козинцев А.Г.* Послесловие: карнавализация и декарнавализация // Смех: истоки и функции. – С. 217.

² *Друскин Я.С.* Перед принадлежностями чего-либо: Дневники: 1963–1979. – С. 370.

³ *Козинцев А.Г.* О функции трикстера // АБ-60. Сборник статей к 60-летию Альберта Кашфулловича Байбурина / ред.: Н. Б. Вахтин, Г. А. Левинтон, при участии В. Б. Колосовой и А. М. Пиир. – СПб: Изд-во Европейского ун-та в СПб., 2007. С. 325–339.

качеством, не может появиться до понятийных процессов; а без категории качества нет этики»¹.

Повторим, что юмор предполагает двойственность и даже наоборотность читательских оценок. Первая – с серьезной точки зрения (то есть любой культурной – в том числе языковой – нормы), вторая – с игровой. Кто-то при чтении Хармса заостряет внимание именно на первой оценке, тем самым лишая себя возможности насладиться этой наоборотностью, безнаказанным отрицанием нормы. А кто-то, преодолев серьезность, идет в своем понимании дальше, переходя в игровую плоскость «антимира». Конечно, тексты Хармса очень специфичны в смеховом отношении, но их особенная фактура является скорее не причиной, а поводом для смеха, и загвоздка лишь в способности переключаться в плоскость игры, а это, пожалуй, зависит от личной настроенности читателя.

Объясняя целый ряд произведений Хармса, биокультурная теория смеха в наибольшей мере отвечает таким особенностям прозы писателя, как временная отмена культурных установок, возможность двойственной оценки, отсутствие этики и морали, игровая природа его текстов и нарушение в них всяческих (в том числе языковых) норм.

Персонажи Д. Хармса как участники «игры беспорядка»

Следуя собственной концепции происхождения и функции смеха, А. Г. Козинцев выделил два качественно различных и даже антагонистичных типа игры: «Первый тип – серьезная игра, «игра порядка» (по классификации Р. Кайуа – «*ludus*»). Второй тип, которому исследователи уделяют несравненно меньше внимания, – несерьезная игра, «игра беспорядка» (по Кайуа, «*raidia*»), которая основана на игровом нарушении правил и «требует врожденного метакоммуникативного сигнала», которым в процессе эволюции и становится смех (у животных же эту роль выполняет игровой оскал)².

Если пользоваться терминологией А. Г. Козинцева, то можно с уверенностью утверждать, что в прозе Хармса чаще всего фигурирует «игра беспорядка» (проявляющаяся в действиях его героев-трикстеров). А вот «игру порядка» мы можем наблюдать в жизни и поведении самого писателя, в его стремлении всегда носить какую-нибудь

¹ Фрейденберг О.М. Комическое до комедии // Фрейденберг О.М. Миф и театр: Лекции. – М.: ГИТИС, 1988. С. 93.

² Козинцев А. Г. Человек и смех. – С. 153.

маску, а также в часто встречающейся в его произведениях (в первую очередь поэтических) игре слов. Последнюю можно рассматривать как игру порядка благодаря использованию символов, поскольку, как считает А. Г. Козинцев, «игра порядка основана на использовании символов, в первую очередь языковых»¹.

Характер страшного в произведениях Хармса именно таков, что в конце концов у читателя появляется, говоря словами А. Г. Козинцева, стойкое ощущение, что все эти ужасы, пожалуй, слишком страховидны, чтобы быть правдоподобными, и ему делается смешно². Поэтому у Хармса необычное и нелепое, когда не действует рациональная логика, часто звучит весело, а то, что должно пугать, смешит. Автор нарочно стремится запутать читателей, привыкших оценивать происходящее с точки зрения морали, и доказать им, что в перевернутом мире его произведений обычные критерии нравственности перестают действовать. Они уступают место «негативистской игре» – временному отменителю культуры³ и антиэстетизму – искусству, «решающему свои высокие гуманистические задачи несколькими необычными средствами – средствами как бы “доказательства от противного”»⁴.

Настоящих «страшилок» у Хармса довольно мало, это такие рассказы, как «Меня называют капуцином», «Реабилитация» и некоторые другие, написаны они чаще всего в последние годы жизни писателя и, очевидно, отражают тяготы его существования (голод, гонения) и страшные факты объективной действительности последних предвоенных лет и времени начала войны. Как справедливо отметил А. Г. Козинцев, «страх уравнивается смехом. Но когда на чашу весов опускается мораль – неизменно на ту же чашу, где уже лежит страх! – смех оказывается слишком легковесным... Не потому ли, кстати, так тяжки бывают финалы сагириков и юмористов?»⁵.

Тем не менее, даже эти отчасти страшные произведения Хармса производят впечатление того, что автор говорит не всерьез, и появляется смех – освобождающий, разрушающий стереотипы относительно мирового порядка, разрывающий привычные связи в мире. Несмотря на то что страшное уже не оборачивается веселым на каждом шагу,

¹ Там же. С. 148.

² Козинцев А. Г. Послесловие: карнавализация и декарнавализация. – С. 221.

³ Козинцев А. Г. Человек и смех. – С. 93.

⁴ Кулаков В. Заметки о неизданном // Литературное обозрение. 1989. № 8. С. 56–60; Македонов А. Николай Заболоцкий. Жизнь. Творчество. Метаморфозы. – Л.: Сов. писатель, 1987. С. 58.

⁵ Козинцев А. Г. Послесловие: карнавализация и декарнавализация. – С. 221.

оно все-таки «переворачивает» бытие, заставляет взглянуть на мир с другой стороны, освободиться от морали и навязанных культурой норм. Смех, будучи бессознательным и произвольным выразительным движением, совершенно автономен и овладевает нами безраздельно. Поэтому, когда мы попадаем под его власть, исчезают мысли и оценки, «исчезают, как правило, и чувства, кроме одного – блаженной древней радости от игры беспорядка»¹.