

ՊԱՅՄԱՆԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ ԿԱՐԳԸ «ՈՒԼՈՒՆՔԱԽԱՂ» ՎԵՊՈՒՄ

Պայմանականությունը լայն թափ ստացավ հատկապես 20-րդ դարի արվեստում, երբ գերիշխող դարձավ վերացական մտածողությունը, երբ գրականությունը դարձավ ավելի ինտելեկտուալ և անհատականացված, երբ ակնհայտ դարձավ «ես»-ի և «ոչ-ես»-ի գիտակցումը, երբ գրականության մեջ հուզական պլանը նվազեց¹:

Հարկ է սակայն նկատել, որ պայմանականություն կարգը չպետք է ենթարկել ինքնամպատակ քննության (մեթոդաբանական տեսանկյուն), այլ՝ պետք է դիտարկել, թե այն ինչպիսի «մթնոլորտ» է ստեղծում (նաև հարցադրումների առումով) գեղարվեստական ստեղծագործության շրջանակներում: Երբ պայմանականությունը դիտարկվում է ամբողջից դուրս (այսինքն՝ ոչ կոնկրետ համատեքստում), դառնում է չափազանցված:

Պայմանականության «ակտիվացումը» պայմանավորված է աշխարհընկալման փոփոխությամբ, երբ ոչ թե պայմանականությունն է տիրում գրականության տարածքում, այլ պայմանականությունը՝ հեղինակին, ինչպես, օրինակ, Կաֆկայի, Խ. Կորտասարի, Խ. Լ. Բորխեսի, Յ. Յեսսեի և այլոց ստեղծագործություններում: Այստեղ նկատի ունենք այն երևույթը, որ գեղարվեստական ստեղծագործությունը պարուրվում է միֆականի, խիստ անհատականի, ներքին ապրումների արտացոլմամբ: Բովանդակային պլանը միջնորդավորված է, այսինքն՝ բացակայում է պարզ նկարագրականությունը, խոսքը կողավորվում է, որտեղ ընթերցողը պիտի ինքը գտնի, ապակողավորի (Սարտր, Քամյու, Բեքետ, Իոնեսկու, Ժ.ժենե և այլոց) սոցիալականի, իրականի հեղինակի կողմից թաքցված կողավորումներ:

Մեր հոդվածի նպատակն է դիտարկել պայմանականություն կարգը և նրա հետ կապված առանձնահատկությունները «Ուլունքախաղ» (1943) վեպի օրինակով, որովհետև այն 20-րդ դարի գրականության լավագույն ստեղծագործություններից է, առանց որի անհնար է պատկերացնել 20-րդ դարի և՛ գերմանական վեպը և՛ ընդհանրապես համաշխարհային գրականության պատմությունը:

¹ Т. Аскаров, Эстетическая природа художественной условности, Фрунзе, 1966, с. 36-37:

«Իմ կյանքի և իմ ստեղծագործության վերջնական նպատակը ժամանակի բռնությունների ժամանակ ճանաչեցնել և արթնացնել մարդկանց մեջ հավատքը դեպի ոգին,- գրում է Յ. Չեսսեն Օտտո Հարտմանին (18.2.1935)»²: Նման սկզբունք որդեգրած այս հեղինակը իր ամբողջ կյանքի ընթացքում տքնել ու ստեղծագործել է: Նա ընթերցող հասարակությանը նվիրել է այնպիսի ստեղծագործություններ, ինչպիսիք են՝ «Անիվների տակ» (1905), «Մանկան հոգի» (1919), «Քլայնը և Վազները» (1919), «Բլինգգորի վերջին ամառը» (1919), «Դեմիան» (1919), «Սիդիարթա» (1922), «Տափաստանի գայլը» (1927), «Նարցիս և Գոլդմունը» (1930), «Ճանապարհորդություն Արևելք» (1932): Բացի այդ պահպանվել են բազմափառ նամակներ, հրապարակախոսական նյութեր, հոդվածներ, գրախոսություններ և այլն: Առանձին հետաքրքրություն է ներկայացնում նաև «Ֆաուստ և Ջրաղաշտ» ուսումնասիրություն-գեկուցումը³:

Պայմանականությունը ծնավորվում է մարդու օտարացման արդյունքում (չմոռանա՞նք, որ «Ուլունքախաղ» վեպը գրվել է ֆաշիզմի տարիներին, երբ հեղինակին մնում էր խխունջի պես պարփակվել իր հարուստ ներաշխարհում և ստեղծագործել), սակայն պայմանականությունը վեպում ունի հաղորդակցական նշանակություն: Այսինքն՝ պայմանական տեքստը կապող օղակ է դառնում հեղինակի և ընթերցողի միջև⁴: Հեղինակն է որոշում, թե ինչպիսի արտահայտչական միջոցներով ու հնարանքներով է «գրադեցնելու» ընթերցողին: Այդ գործընթացին մասնակցում է հեղինակի և՛ վերբալ-տրամաբանական (ծախկիսազնոյային) և՛ տեսանելի-պատկերավոր (աջկիսազնոյային) մտածողության մեխանիզմները⁵: Ըստ այսմ մտածողության, պայմանականությունը խորանում է (այս հնարանքը օգտագործում է «Ուլունքախաղի» հեղինակը), երբ ռեֆերենտի և կառուցվող տեքստի միջև առաջանում են «պատուհաններ». օրինակ՝ ռեֆերենտը նկարագրում է Կնեխտի երազը, հատված Կնեխտի աշակերտներից և այլն:

Այս գեղագիտական կարգը հեղինակին հնարավորություն է տալիս բարձրացնել դարաշրջանի արմատական խնդիրները, ապահովել կերպարների

² Volker Michels Zur Aktualität von Hermann Hesses "Glasperlenspiel", Suhrkamp Verlag, 2003, S. 14.

³ Faust und Zarathustra. Vortrag, gehalten am. 1. Mai, 1909, in Bremen Ortsgruppe des Deutschen Minischen-Bundes Von Hermann Hesse. Bremen, 1909.// фаяст и Заратустра (пер. И. Фокина), изд. "Азбука", 2001, с. 5-30

⁴ Hermann Hesse, Das Glasperlenspiel, Tübingen, Suhrkamp Verlag, 2003, S. 46. «Ետազա մեքերումները կատարելու ենք այս գրքից հետևյալ կերպ՝ (GPS,)

⁵ Այս մտածողության առանձնահատկությունների մասին մանրամասն տե՛ս В. Агеев, Семиотика, М., изд. "Весь мир", 2004, с. 25-31.

ընդգրկումությունը և «փախչել» այն հարցերից, որոնք դեռևս լուծում չեն ստացել հեղինակի կողմից⁶։ Նկատենք, որ հեղինակները կարող են «փախչել» գիտակցված՝ չընդգծելով իրենց դիրքորոշումը, վերաբերմունքը։

Պայմանականությունը ընդհանրապես գեղարվեստական գրականություն կառուցման հիմքն է, յուրատիպ ձևի մեջ գիտակցության դրսևորումն է. «Պայմանականությունը,- գրում է Տ. Ասկարովը,- նախ արտացոլում է իրկանությունում գոյություն ունեցող հատկությունների և որակների հարաբերական, անկրկնելի, փոփոխական բնությունը»⁷ և «գործում է անկրկնելիության օրենքով»⁸։

Պայմանականության մեծացումը Հ. Հեսսեին հնարավորություն է տալիս ազատ վերաբերվել արտացոլվող օբյեկտին. իսկ գեղարվեստական ստեղծագործությունը ընթերցողին ներկայացվում է իբրև տրված, ավարտված փաստ⁹. որը ստանում է «բնական», անպայմանական ձև, իսկ ինչ վերաբերում է պայմանական դատողականությանը, ապա այն կառուցվում է «եթե..., ապա...», «երբ..., ապա...» մոդելով¹⁰։

Պայմանականությունը ճանաչողական տեսանկյունից հնարավոր է դարձնում արտացոլվող առարկան, օբյեկտը, գեղարվեստական իրականությունը ներկայացնել գաղափար. հնադավորի շրջանակներում¹¹, իսկ գոյաբանական պլանում՝ հնարավորության և իրականության¹², որոնք գտնվում են հակադրամիասնության մեջ։

Պայմանականությունը ունի դրսևորման ձև. «ձևի և բովանդակության միասնականությունը պայմանականությունն է, որի բնույթը որոշվում է ժանրով։ Ժանրը պայմանականության տեսակ է։ Ժանրը կարգավորում է պայմանականությունը։ Այն օգնում է արտահայտել էությունը, որը չի համընկնում ձևի հետ։ Ժանրի պայմանականությունը, փաստորեն, անհրաժեշտ է, որպեսզի արտահայտվի բովանդակության անպայմանական օբյեկտիվությունը կամ համեմայն դեպս անպայմանական զգացականությունը»¹³։ Սակայն մենք

⁶ Т. Мотылева, Зарубежный роман сегодня, М., 1966, с. 328.

⁷ Т. Аскарлов, указ. соч., с.25.

⁸ В. Дмитриев, Реализм и художественная условность, М., 1974, с. 268.

⁹ Философская энциклопедия (гл. ред. Ф.В. Констатов), Т. 5, М., 1970, с. 287.

¹⁰ Նույն տեղում, էջ 288։

¹¹ В.В. Манталов, Образ, знак, условность, М., 1980, с. 100, 136.

¹² Նույն տեղում, էջ 148։

¹³ С.И. Фрейлих, Теория кино: от Эйзенштейна до Тарковского (2-ое изд.- Академический проект), М., 2002, с. 48-49.

այստեղ կանգ չենք առնի «Ուլունքախաղ» վեպի ժանրային առանձնահատկությունների վրա¹⁴:

Պայմանականությունը հնարավոր դաշտ է ստեղծում ոչ միայն արտացոլվող իրականության ունիվերսալ* (բովանդակային պլան), այլ ֆորմալիզացված, խորհրդականացված (սիմվոլիզացված) (ձևա-շարահյուսական պլան) համար:

Սիմվոլիզացիան ինքնաարտահայտման (self actualisation) միջոց է, ծնվում է խաղային դաշտում՝ «կարծես թե» մոդուսում¹⁵: Այն դրսևորվում է.

ա) որպես հեղինակի ունիվերսալ ընկալման հետևանք, աշխարհընկալման մոդել

բ) որպես գնահատական և վերաբերմունք միֆին

գ) գիտակցության պլանում իբրև նշանակություն:

«Ուլունքախաղ» վեպի հեղինակին հաջողվում է սիմվոլիզացված տրամաբանությամբ և ձևականացված (ֆորմալիզացված) լեզվի միջոցով ավելի հեշտորեն մտնել ընդհանուրի, կոնկրետի, ճշգրիտի մեջ, քան ավանդական տրամաբանությամբ, այսինքն՝ անցում է կատարվում *եզակի-կոնկրետից ընդհանուրին* բինար ընդդիմության (կյանք-մահ, հարազատ-օտար): Հ. Հեսսեն իր ներածականում գրում է, որ «յուրաքանչյուր խաղ հետևողական միախուսման, հավաքագրման և կանոնավորման, տարբեր մտավոր և գեղագիտական ոլորտների հակադրաբար կենտրոնացված գաղափարների, արտաժամանակային արժեքների ու ձևերի վայրկենական մտորման, Ոգու թագավորությամբ վիրտուոզ կարճ թռիչքի արդյունք են» (GPS,36), որոնց շնորհիվ այս խաղը «բացում է հնարավորությունների և համակցումների ամբողջ մի աշխարհ» (GPS,13):

Վեպում խաղը ունիվերսալ նշանակություն է ստանում բազելցի երաժշտագետ Բազելզի խաղացողի (Lusor Basiliensis) կամ Կատակասերի (Joculator) շնորհիվ (GPS,35), որը նույնանում է Հերման Հեսսեի հետ: Փաստորեն, կարող ենք մի այլ հետևություն ևս անել, որ երաժշտությունը դառնում է ունիվերսալիզմին հասնելու միջոցներից մեկը:

Հետաքրքրական այն է, որ արդեն իսկ վեպի սկզբում խաղը մատնանշվում է իբրև ոչ լուրջ զբաղմունք՝ «կատակ» (Joculator, Կատակասեր): Սա պայմանավորված է խաղային սկզբունքի բնույթով: Այն բաղկացած է երկու բաղադրիչ տարրերից. ա) «լրջությունից» բ) պայմանականությունից: Վեպի սկզբնական

¹⁴ Այս խնդրի մասին տե՛ս մեր հոդվածը. Գարուն, # 7-8, 2004, էջ 79-83:

* Այս մասին տե՛ս նույնպես. Գարուն, # 7-8, 2004, էջ 79-83:

¹⁵ Л. В. Уваров, Символизация в познании, Минск, 1971, с. 28.

մասում 3. Կենխտը ուլունքախաղը ընկալում է «լուրջ», հետագայում գիտակցվում է նրա ոչ պայմանականությունը. աշխարհայացքը դառնում է ամբողջական, ոչ միակողմանի: Փաստորեն, այս իմաստաբանական տեղաշարժը պայմանավորված է տեսանկյունների խաղով, այսինքն՝ սկզբից խաղացողը հավատում է խաղի անպայմանականությանը, իսկ երբ սկսվում է (կերպարի և հեղինակի մտահղացման մակարդակ) գիտակցվել կողքից՝ խաղից դուրս, ապա այս պարագայում առաջանում է իրադարձությունների արհեստական ընկալում (կերպարային մակարդակ, «ներս») կամ անհեթեթության (տեքստային խաղ, հեղինակի, ընթերցողի տեսանկյուն, «դուրս») զգացողություն: Առաջին պլանը կապված է խաղի տեսանկյունի հետ, իսկ երկրորդ՝ խաղի վերահամատարվածման:

Ունիվերսալիզմին կարելի է հասնել լեզվի միջոցով. «Նա (Բագելզի Կատակասերը. – Տ.Ս.) բացահայտեց ուլունքախաղի նոր լեզվի, նշանների և բանաձևերի լեզուն...» (GPS,35):

Պետք է կարևորել խաղ և լեզու հարաբերությունը: Ունիվերսալիզմը կառուցվում է խաղի միջոցով, ստեղծվում է ունիվերսալ լեզու (GPS,38), որը հանդես է գալիս իբրև դրսևորման միջոց: Խաղը ունիվերսալ տեսք է ստանում նաև այն ժամանակ, երբ այն դառնում է «հայեցողական» (Kontemplation) (GPS,37), այսինքն՝ մարդը հայեցողության միջոցով աշխարհը ընդգրկում է իր գիտակցության մեջ իբրև հավաքական ամբողջություն, որը իր հերթին գոյատևում է խաղի ուղորտում: Իսկ ինչ վերաբերում է հեղինակային նկարագրություններին, ապա կարող ենք ասել, որ նրա խոսքի իմաստաբանական շարքը քանդվում է և շրջարկը ստանում է ծիսական (ԴՌՑԳՈՆՖՎՈՅ) տեսք. օրինակ, վեպի վերջին տեսարանի նկարագրությունը, երբ այգածաղը ներկայացվում է իբրև ծես, պաշտամունք՝ ուղղված արևին (GPS,431-436): Չպետք է մոռանալ, որ ծիսականը ունի ունիվերսալ բնույթ:

«Ուլունքախաղ» վեպի հեղինակը գիտակցաբար է դիմում պայմանականություն կարգին, որովհետև այն պատճառաբանվում է գեղարվեստական գրականության մտահղացմամբ: Ըստ հեղինակի, վեպի մտահղացումը Կենխտի կյանքի վերջին մասն է՝ լեզենդը (GPS,45), որը գնահատվում է իբրև «բարեխղճորեն (գրված) ստեղծագործություն» («fromme Dichtund») (GPS,45):

Մտահղացման հետ կապված է «շրջանակ» հասկացությունը. «Արվեստի ստեղծագործությունը,- գրում է Յ. Լոտմանը,- անվերջանալիի արտացոլումն է վերջավորում, ամբողջի՝ դրվագում,... այն մի իրականության արտացոլումն է

մյուսի մեջ»¹⁶, հետևաբար այն պիտի ունենա սկիզբ և վերջ (ավարտ): Շրջանակը գիտակցված է «Ուլունքախաղ» վեպում. «...տեքստի միֆականացումը,- շարունակում է Յ. Լոտմանը,- առաջին հերթին կապվում է շրջանակի հետ, միաժամանակ ֆաբուլային տեքստը ձգտում է դրա քայքայման»¹⁷: Այստեղից կարելի է մի հետևություն ևս անել, որ նույնիսկ հեղինակը գիտակցում է իր տեքստի միֆական լինելը, որում արտացոլված աշխարհը պայմանական բնույթ է կրում:

Շրջանակը բաղկացած է երկու տարրերից՝ սկզբից և վերջից (ավարտ): Յ. Լոտմանը իրավացիորեն նկատում է, որ ժամանակակից տեքստերում «սկիզբը» ունի կոդավորող գործառնություն, իսկ վերջը՝ «սյուժետային-միֆականացնող»¹⁸: Այդպես է նաև «Ուլունքախաղ» վեպում:

Սկիզբը «Ուլունքախաղ» վեպում ունի որոշակիացնող մոդելավորող նշանակություն, տեքստում այն հանդես է գալիս «պատճառականություն» կարգով՝ երևույթի գիտակցվածությամբ, բացատրությամբ¹⁹, իսկ վերջը՝ ընդգծում է հեղինակի նպատակային, նպատակադրված դիրքորոշումը վեպի կառուցման առումով: Վերջով հեղինակն ընդգծում է ոչ թե տեքստային, այլ իմաստաբանական ավարտը (վերջը փոխարինված է «լեգենդով» (GPS,46))՝ հնարավորություն տալով իմաստաբանական սկզբին: Տեքստը իմաստաբանական սկիզբ ու վերջ է ստանում Կնեխտի կյանք-մահով, հետևաբար այս կարգերը հատվում են իրար:

«Ուլունքախաղ» վեպում նշվում է, որ Կնեխտի կյանքի սկզբի և վերջի մասին մեզ ոչինչ հայտնի չէ», իսկ նրա վերջը հանդես է գալիս իբրև անհրաժեշտություն, որովհետև այդպես է թելադրվում ընկալել. «...մենք չունենք ոչ մի իրավունք ենթադրելու համար, որ այդ վերջը կարող է լինել պատահական» (GPS,46): Ստացվում է, Կնեխտի մահը պատահականություն էր (որովհետև նա պատահաբար խեղդվեց) անհրաժեշտության մեջ: Սա պայմանավորված է այն հանգամանքով, որ խաղը ինքնին մոդելավորում է պատահականը, ոչ ամբողջական պատճառականությունը, երևույթների և գործընթացների հավանականությունը: Կնեխտի ոչ պատահական մահով ներքին պլանում կարևորվում է վերջի (լեգենդ) անհրաժեշտությունը իբրև տեքստային միավոր: Փաստորեն, մեզնիս իմաստաբանական խաղով ընթերցողը մասնակից է դառնում տեքստային խաղին:

¹⁶ Ю. Лотман, Структура художественного текста, М., 1970, изд. "Искусство", с.256.

¹⁷ Նույն տեղում, էջ 259:

¹⁸ Նույն տեղում, էջ 265:

¹⁹ Նույն տեղում, էջ 260:

Կնեխտի մահը (վերջ) հայտնվում է վեպի սկզբում, հետևաբար այն չի կարող ընկալվել իբրև տխուր տեղեկություն: Այդ է պատճառը, որ Կնեխտը ողբերգական կերպար չէ (մահ), այլ՝ ուրախի (Heiterkeit)²⁰, խաղային: Փաստորեն, վերջը «Ուլունքախաղ» վեպում ևս ունի երկակի բնություն-առանձնահատկություն. մի կողմից բնութագրում է «սյուժեի» ավարտը, մյուս կողմից՝ վիպական աշխարհի ընկալման մոդելը: Այստեղից մի հետևություն ևս կարող ենք անել, որ տեքստի սկզբից ընթերցողին հայտնի է դառնում վեպի կողավորման տոնայնությունը, վեպում խաղարկվող գլխավոր թեման: Վերջը մեր պարագայում հանդես է գալիս իբրև հակասկիզբ, այսինքն՝ վերաիմաստավորում է տեքստի կողավորման ամբողջ համակարգը, որն էլ իր հերթին նպաստում է ավելորդ տեքստային միավորների վերացմանը, կուռ տեքստային համակարգի կառուցմանը:

Սենք մասնասկիորեն անդրադարձանք, պայմանականություն-խաղ հարաբերությանը, սակայն հարկ ենք համարում ավելի մանրամասնել այս խնդիրը:

Պայմանականություն կարգը «Ուլունքախաղ» վեպի պարագայում պատճառաբանված ու իմաստավորված է նաև նրանով, որ, ըստ էության, ուլունքախաղը պայմանական խաղ է մշակութային արժեքներով. «Ուլունքախաղը գրում է հեղինակը, խաղ է մեր ամբողջ մշակութային արժեքների և բովանդակության հետ» (GPS, 12-13), որը հեղինակն անվանում է «Bild» (խորհրդանիշ, մետաֆոր): Հատվածից կարելի է հետևյալ եզրակացությունն անել, որ խաղը խորհրդանիշ-մետաֆոր է: Մետաֆոր-ուլունքախաղը (ստատիկ պլան) ունի ընդհանրացնող նշանակություն, որի «պատմությունը» հետագայում մասնորոշվում է հեղինակի կողմից ներկայացման ժամանակ:

Ուլունքախաղ-մետաֆորը վեպում ներկայացված է իբրև տարբեր մշակութաբանական արժեքների հանրագումար, որի շնորհիվ հեղինակն առաջացնում է մշակութաբանական դիալոգիզմ: Այս պարագայում հեղինակը միանգամայն օբյեկտիվ է գնահատում, որովհետև մետաֆորի հիմքում դրված է խաչավորման, խաչաձևման հարաբերությունը (ինտերսեկցիան)²¹:

Սակայն, եթե ուլունքախաղ-մետաֆորը դիտարկում ենք դինամիկ պլանում, ապա այն վեպում ներկայացված է որպես ուլունքախաղի ակեգորիկ պատկերում. «Ալեգորիայում, գրում է Ա.Ֆ. Լոսը, արտահայտվում է երկու անհավասար տարր՝ վերացարկված մտածվող դրույթ և նկարային, ակնառու

²⁰ Այս տեսանկյունից տե՛ս Ա.Գ. Բերյոզինայի «Ուլունքախաղ» վեպի մեկնաբանությունը // А.Г. Березина, Герман Гессе, Ленинград, 1976, с. 79-101.

²¹ Լ. Тодоров, Семиотика литературы : в кн: Семиотика, Москва, изд. "Радуга", 1983, с. 352-353.

պատկերում՝ այդ դրույթը ապացուցելու համար»²², իսկ մետաֆորում այս երկու առանձնահատկությունները իրավահավասար են, որոնք դառնում են ամբողջական և անբաժանելի: Ուլունքախաղում նշանակող-նշանակալի, բացատրող-բացատրյալի հարաբերությունը խախտված է. «Իսկական մետաֆորում,- շարունակում է Ա.Ֆ. Լոսևը,- անհնար է ասել, թե որն է բացատրվողը և որը բացատրյալը»²³:

Մի այլ առանձնահատկությունն է. պայմանականությունը և խաղը գտնվում են փոխադարձ կապի մեջ, որը հնարավորություն է տալիս հեղինակին մոդելավորել կյանքի տարբեր իրավիճակներ. «Պայմանականը և խաղը....- գրում է Յ. Լոտմանը,- կարևորագույն միջոցներից են, որոնք հնարավորություն են տալիս տիրապետել կյանքի տարբեր իրադրությունները»²⁴: Այստեղից կարելի է ինտերպրետացնել, որ վեպի հեղինակը միավորում է անպայման (իրական) իրավիճակը՝ փոխարինելով պայմանական-խաղայինով, որը մեծ հնարավորություն է տալիս իրադրությունները (Յ. Կնեխտի կյանքում) ծավալել ժամանակի մեջ (1):

Ժամանակը վեպում մոդելավորվում է «կտրատված», այն դրված է մարդկային հիշողությունների մեջ: Կայացման վեպը («Ուլունքախաղ») իր ժանրային առանձնահատկությամբ դրսևորվում է ժամանակահիմն կոնտինիումի մեջ. «Պատմելով ամբողջական կենսագրություններ և ստեղծելով նոր վեպեր, որոնց բովանդակությունը ոչ թե «պատմություն» է, այլ անհատի զարգացում (ժամանակի մեջ.- Տ.Ս.), ամբողջ մարդկային կյանք, հոգևոր աճ և պայքար»²⁵: Իսկ ինչ վերաբերում է վեպի պատկերվող իրականությանը (Կաստալիա) (2) հեղինակը ներակայացվում է խաղի ձևով, ավելի ճիշտ լեզվական խաղի միջոցով: Խաղայինում կերպարը ինքը հնարավորություն ունի խաղալու, մոդելավորելու իր աշխարհը: Ինչպես դիպուկ նկատում է Յ. Լոտմանը, «խաղը ենթադրում է «խաղայինի» իրականացում»՝ միաժամանակ (բայց ոչ հաջորդական փոփոխական ժամանակում) պրակտիկ և պայմանական վարքերում»²⁶: Եթե ասվածը դիտարկենք Յ.Կնեխտի համատեքստում, ապա կարող ենք ասել, որ «պրակտիկը» դրսևորվում է կաստալիական միջավայրում, իսկ «պայմանական վարքերը»՝ կենսագրություններում: Այս ամենից զատ խաղայինում Յ.

²² А.Ф.Лосев, Знак, миф, символ, М.,1982, с.433.

²³ Լոյն տեղում, էջ 434:

²⁴ Ю. Лотман, указ. соч., с. 80.

²⁵ Герман Гессе, Магия книги, (сб. эссе, очерков, фельетонов, рассказов и писем о книгах, чтений, писательском труде, библиофильстве, книгоиздании и книготорговле), Москва, изд. "Книга", 1990, с. 16.

²⁶ Ю. Лотман, указ. соч., с. 82.

Կենիստը կարողանում է հաղթանակ տանել անհաղթահարելիի (մահ) նկատմամբ:

Տեքստում պայմանականությունը մեծանում է այն ժամանակ, երբ տեքստը ծնունդ է նոր տեքստ, տեքստը տեքստում (Յ. Լոտման): Նման տեքստի կառուցումը նախ և առաջ ուժեղացնում է «խաղային պահերը տեքստում:...Տեքստը ձեռք է բերում պայմանականության մեծացման հատկանիշներ, ընդգծվում է նրա խաղային բնույթը՝ իրոնիկ, ծաղրաբար (пародийно) թատերականացված:.... Խաղային պահը մեծանում է ոչ միայն նրանով, որ այդ (տեքստային) տարրեր միավորները, մասերը.-Տ.Ս.) տարրերը մի հեռանկարում միավորվում են, իսկ մյուսում՝ նրանից անջատվում: Բացի այդ, այդ երկու պարագաներում պայմանականության չափը այլ է, քան այն, որը բնորոշ է հիմնական տեքստին»²⁷: Տեքստային մակարդակում վեպի հեղինակի կողմից կիրառվող այս մեթոդը, լայն հնարավորություն է ընձեռում հակադրել իրականացնում ու պայմանականը, որի արդյունքում ընթերցողը հնարավորություն ունի վիպական տեքստը ընկալել երկակի պլանում:

Առիթից օգտվելով նկատենք, որ երբ հեղինակը այս հնարանքով է կառուցում, ապա հնարարավոր է դառնում տեքստը աննկատելիորեն (զադափարա-իմաստաբանական, մեկնողական մակարդակում, օր.՝ ներածական մաս↔ կաստալիական կենսագրություն) փոխկապակցել (монтаж): Առիթից օգտվելով նկատենք, որ մոնտաժը հեղինակին հնարավորություն է տալիս ընդհանուր պատումին հաղորդել դինամիզմ, հարստացնել վեպի էպիկական ֆոնը: Այն ակտիվացնում է ընթերցողի երևակայությունը, այն ուղղությամբ ինչպես հեղինակն ուզում է: Մոնտաժային տարրերով հեղինակն մոտեցնում և հեռացնում է տարածական և ժամանակային պլանը:

Տեքստի մասնատվածությունը ավելի ցածր մակարդակներում «արգելակվում» է մեջբերումներով՝ հուշեր, վկայություններ, նամակներ: Այստեղից կարելի է հետևյալ եզրակացությունն անել, որ նման շրջարկի (джисурс) ընթացքում ավանդական պատկերացմամբ չեն կարող գոյություն ունենալ սյուժե, կերպարային համակարգ, կերպար, անգամ հեղինակ: Այսպիսի դեպքերում գոյություն ունի միայն «տեքստը»՝ որպես լեզվական նշանների միահյուսվածք²⁸:

²⁷ Труды по знаковым системам, XIV, Тарту, 1981, с. 14.

²⁸ Այս մասին մանրամասն տե՛ս Միկլոշ Տեբոլչի, Видоизменение знака в современном западноевропейском неоавангардизме, с. 59-74 || в кн.: Семiotика и художественное творчество, изд "Наука", Москва, 1977.

Պայմանականությունը մեծ դեր է խաղում վիպական տարածքում կերպարի, առարկայի, երևույթի արտացոլման առումով: Այն կարող է ունենալ երկու ճանապարհ. ա) դեֆորմացիայի, բ) դետալիզացիայի (ֆոկալիզացիա): Առաջինը արտացոլում է առարկաները, երևույթները սուբյեկտիվ նպատակադրումներով, ոչ հավասարակշռված տրամադրությամբ: «Ուլունքախաղ» վեպի պարագայում ամեն ինչ գիտակցված է և դեֆորմացիան որպես գեղարվեստական արտացոլման հնարանք բացակայում է: Իսկ ինչ վերաբերվում է երկրորդին, ապա այն կդիտարկենք ավելի մանրամասն:

«Հերոսները,- գրում է Վ. Ն. Ասմուսը,- հեղինակի կողմից հետևողականորեն մտցվում են պատումի կաղրերի մեջ, իսկ ընթերցման ընթացքում՝ ընթերցողի ընկալման կաղրերի մեջ»²⁹: «Ուլունքախաղ» վեպում հեղինակը ինտենսիվացնում է շրջարկը մանրամասնություններով, դետալիզացիայով իսկ ավելի ճիշտ ֆոկալիզագիայով (ուշադրության կենտրոնացում), որը բնութագրվում է տեսանկյունի միասնականությամբ:

Նկատենք մի կարևոր առանձնահատկություն, որ խորհրդային գրականագիտության մեջ³⁰ պայմանականությունը դիտարկվել է այլ հարթությունում, որով որոշվել է գեղարվեստական աշխարհի «իրական» (I-պայմանականություն) և «անիրական» կամ իրականությունից հեռու (II- պայմանականություն) լինելը: Նման բաժանումը մենք համարում ենք կվազիխնդիր, որովհետև գեղարվեստական ստեղծագործությունը իրականության և հնարավորի արդյունք է, որը իր հերթին, միջնորդավորվում է հեղինակային երևակայությամբ, տեսիլքով և անհատական և ստեղծագործական առանձնահատկություններով: Նման սկզբունքային և եզրույթաբանական խնդիրները կարելի է լուծել, եթե խնդիրը տեղափոխենք այլ հարթություն, այսինքն՝ միֆական, որտեղ գեղարվեստական գրականության «անիրական», «II-պայմանական» խնդիրները դիտարկվում են և պետք է դիտարկենք միֆականի ոլորտում: Փաստորեն, կարող ենք մի հետևություն անել, որ ֆոկալիզացիան տեքստի միֆականացման արդյունք է: Այս առումով հետաքրքրական է, թե ինչպես է ներկայացվում երաժշտության մագիստրոսը (Magister Musicae) վեպում. «Տղան (Կնեխտը. -S.U.) նայում էր խելացի սպիտակ մատներին» (GPS,52): Ընդգծվում է նաև դեմքը («պայծառացած դեմք», «ոչ թե ուրախացող, ծիծաղող, այլ խաղաղափայլ հանգստություն», «ներքինից խաղաղ փայլող դեմք»)

²⁹ В.Ф. Асмус, Вопросы теории и истории эстетике, М., 1968, с. 59.

³⁰ Sh'u օրինակ Т. Аскаров, Эстетическая природа художественной условности.; В. Джитриев, Реализм и художественная условность, Т. Петрова, Эстетическая функция условности в искусстве соц. Реализма || Философские науки, 1989, # 1.

(GPS,49,52): Կերպարը միֆականացվում-աստվածացվում է. երաժշտության մագիստրոսն ներկայացվում է իբրև «կիսաստված», «իրեշտակապետ», «առաքյալ» (GPS,48):

Այստեղ նկատենք, որ հեղինակը իր խոսքային գործունեության մեջ մտցնում է էմպիրիկի և տրամսցենդենտալի սահմանների խաղ: Յակոբսոնը կարողացավ միավորել և միաժամանակ հակադրել փոխաբերությունն (մետաֆորն) ու փոխանունությունն (մետանիմիա): Սա հնարավոր դարձավ մաև այն պատճառով, որ փոխանունությունը մտնում է ֆետիշացման ոլորտ, քանի որ ապահովում է կապը մերձավորի հետ, իսկ փոխաբերությունը՝ կուռքերի, որովհետև այն նպաստում է հեռավոր կապի ձևավորմանը՝ միավորելով և բաժանելով երկու իմաստաբանական ոլորտները: Փաստորեն, կարող ենք եզրակացնել, որ երաժշտության մագիստրոսը Կնեխտի գիտակցության մեջ միաժամանակ և՛ ֆետիշացվում է և՛ իդեալականացվում է, վերածվում պաշտամունքի «առարկա»:

Ֆոկալիզացիայի միջոցով հեղինակը համեմատություն է անցկանում Magister Musicae-ի և աշակերտ Կնեխտի միջև: Եթե առաջինի մատները փայլում էին (գույնը այս պարագայում հոգևորի ցուցիչն է), ապա Կնեխտը պիտի դեռևս մտածեր իր «եղունգների և ձեռքերի մաքրության մասին» (GPS,48): Փաստորեն, ընդգծվում է երկուսի հակադրությունը, տրվում է Կնեխտի հոգևորի ոլորտով անցնելու ճանապարհը, որ դեռևս Կնեխտը պիտի մտածի «ձեռքերի, եղունգների մաքրության»: Հեղինակը կարևորում է մաև ներքինի և արտաքինի ներդաշնակության խնդիրը, որով պիտի իրականանար նրա առաքելությունը (GPS,56):

Ֆոկալիզացիան տալիս հնարավորություն կերպարի էմոցիոնալ դաշտը ապահովելու համար. «վախից սփրթնեց» (GPS,49), «սիրտը երեխայի վառվում էր հանգամանքից» (GPS,52):

Փաստորեն, ինչպես տեսանք, պայմանականություն կարգի դիտարկումը հնարավորություն է տալիս տարբեր տեսանկյուններից քննարկել գեղարվեստական ստեղծագործությունը և նրա հետ կապված առանձնահատկությունները: