

ՃԱԿԱՏԱԳԻՐ ԿԱՐԳԸ
«ՈՒՆՈՒՆՔԱՆԱՂ» ՎԵՊՈՒՄ

20-րդ դարի եվրոպական գրականության մեջ վեպը աստիճանաբար դառնում է «կենտրոնամետ»՝ հակադրվելով «կենտրոնախույսին»։ Տերմինները Ջատոնսկուն են։ Ըստ նրա՝ «կենտրոնախույս» են դասական վեպերը (Բալզակ, Զոլա, Ստենդալ), որոնց «կերպարները դասավորեցիր իրենց տեղերում», այսինքն «գարեցիր»՝ ինքնիրեն գնում է, «դառնալով, հաջորդաբար ծավալվում է կեցության շրջանաձև համայնապատկերում...»¹։ Իսկ «կենտրոնամետ» վեպերը ձգտում են մարդկային կենտրոնին՝ «Ես»-ին։

«Ես»-ի ակտիվացվածը հեղինակը հնարավորություն է ստանում ներթափանցել մարդկային հոգու ներքին խորխորանները, որովհետև «Ժամանակակից մարդը ձգտում ունի ներքին, հոգու մութ հիմքերի հայեցմանը»²։ Առաջին դեմքով պատումի «կառուցումը» (Ich-Erzählung), ըստ 20-րդ դարի խոշորագույն գրող Հերման Հեսսեի (1877-1962), առաջացնում է մահ որոշակի դժվարություններ. «Այն հնարավորություն է ընձեռում ավելի լավ խմբավորել կերպարներն ու իրադարձությունները՝ միաժամանակ հեշտացնելով նրանց տրվող գնահատականները, սակայն արդյունքում պարզվում է, որ այս ամենը հոգեբանորեն անսահման ավելի բարդ, փտանգավոր ու նուրբ է»³։ Մրանով է պայմանավորված այն փաստը, որ 20-րդ դարի արձակը դառնում է «հոգու կենսագրություն», ավելի խոստովանական, որտեղ «անհատական պլոթինը վերածվում է հանրեղիմանոր ներկայության» (Ռենե Ծար)։

Ich-Erzählung-ը հնարավորություն է ընձեռում հեղինակին կերպարը կառուցել մահ «ներսից», որը շահավետ է «հոգեբանական» վերլուծություններ կատարելու (վերակառուցողի տեսանկյունից (III դեմք)) համար⁴։ Այս առումով ուշագրավ է, օրինակ, Հայնրիխ Բյոլի «Ծաղրածուի աչքերով» ստեղծագործությունը, որը «կառուցված» է Ich-Erzählung-ի սկզբունքով։ Այս վեպում մի քանի ժամկա ընթացքում բացվում են գլխավոր հերոս Հանս Շնիբի հոգեբանական խոր ապրումները. նա, ի միջի այլոց, մի առիթով նկատում է, որ իր եղբայր Լեոն մամակը գրում է առանց դերանունի օգտագործման, հնացած ոճով. «Ես այս մամակով տեղեկացնում եմ»-ի փոխարեն գրում է՝ «Սույն մամակով տեղեկացնում եմ»⁵։

Եվրոպական վեպում (Թ. Մանն, Ռ. Մուզիլ, Հ. Հեսսե և այլք) մարդը պատկերվում է «ներքին աշխարհ-արտաքին աշխարհ» մոդելում, որտեղ հակասությունները տեղափոխվում են գաղափարական, պայմանական,

միջակաճան հարթություններ: Գաղափարական ասելիքը նպատակամետ դրսևորում է ստանում, սակայն կարևոր է, թե այն *ինչպես* է ասվում. մնացածը արդեն հեղինակի ոճի, աշխարհընկալման խնդիր է (տեքստի քաղվածային լինելը (цитатность), ժամանակի և տարածության ձևափոխություն, խտացում): Խտացվում է նաև ինֆորմացիոն հոսքը, ասելիքը արտահայտվում է ինտենսիվ, որը և նպաստում է ինտելեկտուալ գրականության ձևավորմանը:

«Կենտրոնամետ» վեպը որոնում է ձևը և թե ինչպես նրանում պիտի «տեղավորի» բովանդակությունը: Այդ է պատճառը, որ ի հայտ են գալիս բացատրական, մեկնողական տեքստային միավորներ. օրինակ՝ «Հրատարակողի կողմից» («Տափաստանի գալլ»), «Ներածություն» («Ուլունքախաղ»): Թեպետ չկա տեքստային ամբողջականություն, սակայն այդ «մասերը» ծառայում են ընդհանուրին, մտահղացմանը, կենտրոնին:

«Կենտրոնամետ» է ոչ միայն «Ուլունքախաղ» վեպի կառուցումը, այլև նրանում ներկայացվող, պատկերվող կերպարը. «Մարդը,- գրում է վեպի հեղինակը,- պետք է շարժվի այն ուղղությամբ, ուր Հավերժն է գտնվում, նա պետք է ձգտի կենտրոնին («Zentrum»), ընդգծումը մերն է՝ S. U.)... ճշմարիտ կեցությանը, կատարելությանը»⁶: Այս հատվածից ակնհայտ է, որ հեղինակը քրիստոնյա մտածող է, սակայն այս երևույթի մասին նա բացահայտ չի նշում. այն ունի *խորքային* դրսևորում:

«Ուլունքախաղը» հետաքրքրական է նաև նրանով, որ կառուցված է խաղային մոդելում: Եթե Հ. Հեսսեի «Տափաստանի գալլը» վեպում նկարագրվում է, թե ինչպես է վեպի գլխավոր հերոս Հարի Հալլերը վերստին անցնում սոցիալիզացիոն ճանապարհը և ձեռք բերում մշակութային հարաբերականության զգացողություն⁷, ապա «Ուլունքախաղ» վեպը ամբողջությամբ կառուցված է այս սկզբունքի վրա, որտեղ առկա է նաև մշակութային ապակենտրոնացումը: Քանի որ, ինչպես հեղինակն է նշում, «ուլունքախաղը խաղ է մշակութային արժեքներով», ուստի հեղինակի կողմից բացահայտ չի նշվում որևէ գերադասելի գեղագիտական, կրոնական, փիլիսոփայական ուղղություն, չեն տրվում այս կամ այն երևույթին լավ // վատ, ընդունելի // անընդունելի գնահատականներ⁸: Սակայն այս ամենից զատ, խաղը միշտ ձգտումն է կենտրոնին. «...այն (խաղ-S.U.) նշանակում էր որոնում նուրբ խորհդանշական ձևերի՝ կատարյալի, վեհ ալքիմիայի, մոտեցում նրա բոլոր դրսևորումներից ներքուստ միակ ինքնությանը՝ Ոգուն, այսինքն՝ Աստծուն» (GPS, 39): Այսպիսով, «Ուլունքախաղ» վեպում խաղը առաջին հայացքից կարծես թե իրականանում է ապակենտրոնացված կերպով, սակայն այն միշտ կենտրոնամետ-կենտրոնաձիգ է, որը ձգտում է լոգոսին, Ոգուն, Էյդոսին:

Մեր հողվածի նպատակն է քննել «կենտրոնամետոքյունն» ապահովող կարևորագույն տարրերից ճակատագիրը՝ Հերման Հեսսեի «Ուլունքախաղ» վեպի օրինակով: Պոետիկական առումով «ճակատագիրը» վեպի «կենտրոնամետոքյան» բաղադրիչ տարրերից է, որը մեզ հնարավորություն է տալիս քննել վեպի զարգացման գաղափարական, իմաստաբանական տեղաշարժերը:

Եթե դիտարկելու լինենք ժամանակակից պատմա-մշակութային ֆոնին, ապա կարող ենք ասել, որ, օրինակ, ճակատագիրը դառնում է «զսպանակ» (Հ. Հեսսե), տանում դեպի փակուղի, անհաղթահարելի պատ (Յոր. Կաֆկա), պատեխազը մարդկանց դարձնում է ճակատագրին դատապարտված (Հեմինգուեյ): Սա պայմանավորված է նաև 20-րդ դարում տեղի ունեցող ամբողջությամբ իրար հակառակ, խառնիխուռն գաղափարական, սոցիալական, բարոյահոգեբանական կոնֆլիկտներով, որոնք ոչ միայն խորթ են դառնում մարդկանց ներաշխարհին, այլև այդ ամենից ելք չգտնելով՝ նրանք դառնում են այդ հզոր ուժի, տարերքի զոհերը, ուժ, որ իշխում է նրանց վրա, որի դեմ ոչինչ չեն կարողանում ձեռնարկել: Այլ է խնդիրը «Ուլունքախաղ» վեպի պարագայում:

Ճակատագիրը ավելի միֆական միավոր է (мифологема, իռացիոնալ), քան տրամաբանական: Իսկ եթե ավելի կոնկրետացնելու լինենք, ապա «ճակատագիր» կարգի միջոցով «Ուլունքախաղի» հեղինակը շեշտում է իր ստեղծագործության ընդգրկման ունիվերսալությունը, այն իմաստով, որ մենք գործ ունենք ոչ թե պատահական մի երևույթի հետ, այլ՝ վերանձնային: Բացի այդ՝ քանի որ ճակատագիրը ենթադրում է պատճառահետևանքայնություն, ուստի այս առանձնահատկության միջոցով հեղինակը, Շպենգլերի խոսքերով, ստեղծում է «համզիչ պատկեր արտաժամանակյա տևողության, կեցություն պարուրված մաքուր մտածողության պաթոսի մեջ»⁹:

Ճակատագիրը («Schicksal») (GPS, 44) «Ուլունքախաղ» վեպում վերացարկված երևույթ կամ հասկացություն չէ, պահանջում է օբյեկտիվացում, դրսևորում, այսինքն՝ այն պիտի լինի տեսանելի, ունենա դրսևորում՝ իբրև կոնկրետ մարդկային ճակատագիր: Ինչո՞ւ պիտի դրսևորվի: Բանն այն է, որ հեղինակն ունի նպատակ՝ գրել Յո. Կենեխտի կյանքի պատմությունը, սակայն ճակատագիրը չի միավորում ճանաչողությունն ու ճանաչելին վերապրումի հետ: Այդ է պատճառը, որ ճակատագիրը անպայմանորեն պիտի դրսևորվի, որպեսզի վերապրումը բաժանվի (ընթերցողի մակարդակ) ճանաչելիից, այսինքն՝ Յո. Կենեխտի կյանքի պատմությունից, իսկ հաղորդակցումը տեքստի հետ հանգեցնի ճանաչողությանը: Այս իմաստով ճակատագիրը ստանում է աշխարհայացքային նշանակություն, որի արդյունքն է հեղինակի կողմից այն իբրև «չափում» (GPS, 44) համարվելը:

Ճակատագիր սեզնենտը լայն հնարավորություն է տալիս հեղինակին քափանցել կրոնի, արվեստի, փիլիսոփայական մտորումների դաշտ: Բացի այդ՝ այն հնարավորություն է տալիս վեպը կառուցել անհրաժեշտի մոդուսում, որը հակադրվում է արևելյան մտածողությանը, որտեղ հեղիական ճակատագիրը ավելի մոտ է պատահականին՝ իբրև «պատահական արկած»¹⁰:

Ճակատագիրը ինքնին ցուցիչն է երկինք↔երկիր, ներքև-վերև հարաբերության այն իմաստով, որ անհրաժեշտ է, օրինակ, Գյոթեին՝ Ֆաուստին ավելի մեծ նշանակություն, ունիվերսալիզմ, արժեքայնություն հաղորդելու համար: «Նախերգանք երկնքում» հատվածում Ֆաուստի խնդիրը քննարկվում է երկնքում: Ինչպես Գյոթեն, այնպես էլ Հերման Հեսսեն ունեն ընթերցողի գիտակցումը: Իսկ ճակատագիրը լայն հնարավորություն է տալիս, որ «ճակատագիր նախաֆենոմենը» ընթերցողի առջև բացահայտվի Յո. Կնեխտի կյանքի պատմությամբ, որը հանդես է գալիս իբրև գաղափար: Ճակատագիր երևույթի միջոցով հեղինակը հնարավորություն է ստանում Յո. Կնեխտի կյանքը «ճակատագրի տարր՝ գաղափարի» միջոցով (որը «հնարավորություն չի տալիս իրեն «ճանաչել», նկարագրել, սահմանել»¹¹), ներկայացնելու ընթերցողին՝ իբրև ներքին ապրում, վերապրում: Երբ ընթերցողը վերապրում է Յո. Կնեխտի ճակատագիրը, նա գործ ունի «փաստի» հետ, այսինքն՝ Յո. Կնեխտի կյանքը դառնում է փաստ, իսկ երբ ընթերցողն սկսում է ընկալել «պատճառահետևանքայինը», ճանաչում է «ճշմարտությունը»:

Ճակատագիրը վեպում ունի մեկ այլ, բավական մեծ նշանակություն ևս: Այն նաև կառուցվածք է, որը վիպական տարածքում կարգավորում և դասավորում է «իրերը», առարկաները, կերպարային համակարգը, գաղափարական, բովանդակային պլանը: Նեոպլատոնիզմի խոշոր ներկայացուցիչ Պրոկլը, որի ուսմունքը, ամենայն հավանականությամբ, ծանոթ է եղել հեղինակին, հստակ բաժանել է ճակատագրի երեք կարգերը՝ աղբյուրական (անխուսափելիությունը), անհանկարձ (անհրաժեշտությունը) և հայմարմենուն (բաժին, մաս), որը, ըստ նրա, ամբողջ գոյավորի կառուցվածքն է կազմում¹²: Առաջինը երևույթի «ինտելեկտուալ» տարրն է, երկրորդը՝ «վերկոսմիկականը», և երրորդը՝ «ներկոսմիկականը»: Այս երեք տարրերը բնորոշ են բոլոր տեսակի ճակատագրերին, որը և «կազմում է իրերի դասավորությունը, կեցության կառուցվածքը»¹³: Փաստորեն կարող ենք ասել, որ ճակատագրի միջոցով «Ուլունքախաղի» հեղինակը դաշտ է նախապատրաստում ինտելեկտուալ խաղի համար. առաջինը՝ որպես անխուսափելի փաստ, երկրորդ՝ իբրև վեպի կառուցվածքը ապահովող միավոր (անհրաժեշտություն) և երրորդը՝ այն ամենի կառուցվածքը, ինչ կատարվում է վեպի տարածքում, այսինքն՝ ճակատագրի ի հայտ գալը դառնում է

«Ուլունքախաղ» վեպի գեղարվեստական սկզբունքի կարևորագույն դրսևորումներից մեկը:

Փորձենք առանձին անդրադառնալ վեպի մտահղացման կարևոր տարրերից մեկին, որը հարաբերակցվում է ճակատագիր երևույթին:

Ա) «Ուլունքախաղ» վեպի մտահղացումը և «շրջանակ» հասկացությունը

Ճակատագիրը նույնանում է Յո. Կնեխտի հետ, որը պատասխանատու է (թեպետ սկզբում Կնեխտը չուներ այս գիտակցումը) իր կյանքի, իր արարքների համար: Այս համատեքստում նրա ամբողջ կյանքի ընթացքը, մահը ոչ թե վերջն է այլ ավարտումը գեղարվեստական ստեղծագործության¹⁴:

Ինչպես վերը նշեցինք, ճակատագիրը հնարավորություն է տալիս հեղինակին մի մարդու շրջանակում դրսևորել այն, որը սերտորեն կապվում է վեպի մտահղացման հետ, ուստի մենք հարկ ենք համարում ուշադրություն դարձնել վեպի նաև «շրջանակ» հասկացությանը, որը կարևոր նշանակություն ունի նրա կառուցման համար: Բացի այդ, այն, ինչ ունի սկիզբ և վերջ, բնորոշ է քրիստոնեական մտածողությանը, կապ ունի պատմության սկզբի և ավարտի հետ: Հայտնի է, որ պատմությունը ինքնին քրիստոնեական երևույթ է, և նման ընկալում արևելյան ուսմունքներում գոյություն չունի (բուդդայականություն, դաոսիզմ, ձենբուդդիզմ և այլն), ուստի կարող ենք եզրակացնել, որ այս ստեղծագործությունը քրիստոնեական մտածողության արդյունք է:

Ըստ հեղինակի՝ վեպի մտահղացման հիմքը Կնեխտի կյանքի վերջին մասն է՝ լեգենդը (GPS,45), որը գնահատվում է իբրև «բարեխղճորեն (գրված) ստեղծագործություն» («fromme Dichtung») (GPS,45): Լեգենդով անհատականացվում է Կնեխտի կյանքը, և քանի որ «Ուլունքախաղը» մարդկային անհատականացման ճանապարհն անցնող հերոսի մասին է, ապա այդ մարդը՝ Յո. Կնեխտը, իր կյանքի որոշակի փուլում սկսում է գիտակցել իր անկրկնելիությունը (նրա մասին «պախպանված» վկայությունները, դասախոսությունները, իր իսկ կողմից գրված բանաստեղծությունները, կենսագրությունները, որոնք հերոսի կողմից նախապես չէին գիտակցվում իբրև մի լուրջ բան): Լեգենդը վեպում դառնում է հիշողություն Յո. Կնեխտի մասին, որտեղ իրար են կապվում «այստեղը» և «այնտեղը»: Կնեխտի մահը այստեղ մի կողմից անհատականացված մահ է, որովհետև կնիք է թողնում նրա աշակերտ Դեզինյորիի որդի Տիտոյի գիտակցության մեջ, մյուս կողմից՝ մահը ապաանհատականացնում է, Կնեխտը հայտնվում է «այն կողմում» (jenseits): Այդ իսկ պատճառով Կնեխտի գրված կենսագրությունը դառնում է նշանագիտական:

Երջանակը «Ուլունքախաղում» գիտակցված է: Այն բաղկացած է երկու տարրերից՝ սկզբից և վերջից (ավարտ): Յու. Լուսնանը իրավացիորեն նկատում է, որ ժամանակակից տեքստերում «սկիզբը» ունի կոդավորող գործառույթ, իսկ վերջը՝ «սյուժետային-միֆականացնող»¹⁵: Այդպես է նաև մեր պարագայում:

Սկիզբը «Ուլունքախաղում» ունի որոշակիացնող, մոդելավորող նշանակություն, տեքստում այն հանդես է գալիս «պատճառականություն» կարգով՝ երևույթի գիտակցվածությամբ, բացատրությամբ¹⁶, իսկ վերջը ընդգծում է հեղինակի նպատակային, նպատակադրված դիրքորոշումը վեպի կառուցման անունով: Վերջով հեղինակն ընդգծում է ոչ թե տեքստային, այլ իմաստաբանական ավարտը, որը փոխարինված է «լեզունդով» (GPS,46)՝ հնարավոր դարձնելով իմաստաբանական սկիզբը: Տեքստը իմաստաբանական սկիզբ ու վերջ է ստանում Կնեխտի կյանք-մահով, հետևաբար այս կարգերը հատվում են իրար: Կնեխտի կյանքը ավարտվում է մահվամբ, որով նոր կյանք է տրվում երիտասարդ Տիտոյին:

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 հեղինակի կողմից. «...մենք չունենք ոչ մի իրավունք ենթադրելու համար, որ այդ վերջը կարող է լինել պատահական» (GPS,46): Ստացվում է, որ Կնեխտի մահը պատահականություն էր (որովհետև նա պատահաբար խեղդվեց) անհրաժեշտության մեջ: Սա պայմանավորված է այն հանգամանքով, որ խաղը ինքնին մոդելավորում է պատահականը և ոչ ամբողջական պատճառականությունը, ոչ երևույթների և գործընթացների հավանականությունը: Կնեխտի ոչ պատահական մահով ներքին պլանում կարևորվում է վերջ-լեզունդի անհրաժեշտությունը՝ իբրև տեքստային միավոր:

Կնեխտի մահվան մասին հայտնվում է վեպի սկզբում, հետևաբար այն չի կարող ընկալվել իբրև տխուր տեղեկություն: Այդ է պատճառը, որ Կնեխտը ռդերբաական կերպար չէ, այլ՝ «ուրախ» (Heiterkeit)¹⁷, խաղային: Այսպիսով, վերջը վեպում ևս ունի երկակի բնույթ-առանձնահատկություն. մի կողմից բնութագրում է «սյուժեի» ավարտը, մյուս կողմից՝ վիպական աշխարհի ընկալման մոդելը: Այստեղից մի հետևություն ևս կարող ենք անել, այն, որ տեքստի սկզբից ընթերցողին հայտնի է դառնում վեպի կոդավորման տոնայնությունը, վեպում խաղարկվող գլխավոր թեման: Վերջը մեր պարագայում հակասկիզբ է, այսինքն՝ վերաիմաստավորում է տեքստի կոդավորման ամբողջ համակարգը, որն էլ իր հերթին նպատակում է ավելորդ տեքստային միավորների վերացմանն ու կոտ համակարգի կառուցմանը:

**Բ) Յո. Կնեխտի կերպարի իմաստաբանական տեղաշարժը
«ճակատագիր» կարգի համատեքստում**

Վիպական պատումի զարգացման ընթացքում Յո. Կնեխտի կերպարը ենթարկվում է իմաստաբանական տեղաշարժերի: Սա նույնպես պայմանավորված է ճակատագիր կարգով, որովհետև ճակատագիրը ինքնին բազմադեմ երևույթ է, փոփոխության, հոսունության խորհրդանիշ, որի մեջ գտնվում է հեղինակի «աշխարհի պատկերի» (Weltbild) կենտրոնը:

Զննենք երևույթն ավելի մանրամասն:

Վեպի սկզբից արդեն պարզ է դառնում, որ Յո. Կնեխտը պիտի իրականացնի իրեն հատկացված ճակատագիրը, որը նրան տրվում է կամ տրված է «դրսից»՝ իբրև խոսցիոնալ մի ուժ¹⁸, վիճակահանություն, իբրև խաղայինի հետևանք. այսինքն՝ այն, ինչը բացահայտվելու է վեպի զարգացման հետանկարում: Ինչպես նշում է Յո. Հեյզինգան, վիճակահանությունը, ազարտը, խաղը՝ իրենց տարբեր դրսևորումներով, բնորոշ են գերմանական ազգային ավանդույթներին¹⁹: Պատահական չէ, որ վեպի սկզբում Յո. Կնեխտի կենսագրությունը ներկայացվում է իբրև «փորձ» (GPS,7), որը իմաստաբանորեն կապվում է կիսաջողվի // չի հաջողվի մոդելի հետ: Փաստորեն, կենսագրությունը արդեն իսկ խաղի վրա է կառուցված:

Ճակատագիրը ոչ միայն վերաբերում է անհատին (Յո. Կնեխտ), այլև ունի կառուցվածքային նշանակություն, որովհետև «դրսից» տրված ճակատագիրը իմաստաբանորեն կապված է անխուսափելիության, անհրաժեշտության հետ: Անհրաժեշտության մեջ առկա է օրինաչափությունը, օրինաչափը: Սակայն նկատենք, որ վեպում ճակատագիրը հարաբերակից չէ բողոքականության ուսմունքի հետ, որի համաձայն՝ մարդու հոգին դատապարտված է, ի վիճակի չէ ոչինչ անել իր փրկության համար (այսինքն՝ չունի սեփական կամքի, նրա դրսևորման գիտակցումը), այդ պատճառով նա պիտի իր օրինավոր տեղն զբաղեցնի այս կյանքում, հասարակության մեջ, այսինքն՝ յուրաքանչյուր մարդ հաճելի կլինի Աստծուն միայն այն ժամանակ, երբ աշխատի, գտնվի հասարակության մեջ իր տեղում²⁰: Այս գիտակցումն ունի նաև Կնեխտը, երբ դառնում է Խաղի Մագիստրոս. զգում է «աշխատանքի» առումով ոչ իր տեղում լինելը, որից է երաժարվում է:

Վեպում, ի հակադրություն բողոքականության՝ մարդու կամքի հետ կապված այս դրույթի, Յո. Կնեխտն ունի «շնորհ» («Begabung»), «ներքին ձայն» (Daimonion) (GPS,44), այսինքն՝ կամքի, ընտրության ազատություն, նա դատապարտված չէ նախասահմանվածության (բողոքականություն) կողմից, այլ իրականացնում է նախախնամությամբ²¹ իրեն տրված «կոչումը» («Bestimmung») (GPS,44): Սակայն վեպի հեղինակը, բացի «Schicksal» (ճակատագիր) սեզմենտից, առաջ է քաշում «Amor fati»-ն, որը մի յուրօրինակ այլուզիա է նիցշեական «հերոսական հոռետեսության»:

Այս պարագայում Յո. Կնեխտը կդառնար մի «դժբախտ հոգի» (Հեգել), մի բան, որ բացակայում է վեպում, որովհետև Կնեխտը ողբերգականությունը, որ «բնորոշ է հոգևոր կյանքով ապրողներին», հաղթահարում է առանց անհատական դառնության» (GPS,44): Այդ է պատճառը, որ amor fati-ն համարեն է գալիս «ազատ ֆանատիզմից և մոալությունից» զատ (GPS,44): Դրա համար պատմասացը վեպի հրապույրներից մեկն էլ համարում է պատմության «հանգիստ», «ուրախ», «ճաճանչափայլ» (GPS,44) լինելը: «Amor fati»-ն կարելի է պարզապես դիտարկել իբրև Յո.Կնեխտի՝ ճակատագրի սիրահոծար ընդունում («սեր դեպի ճակատագիր»): Այստեղ պիտի նկատել, որ հեղինակը հիմնավորված է կիրառում «առանց ֆանատիզմի» արտահայտությունը, որովհետև սա նշանակում է, որ սուբյեկտը չունի կասկած: Առանց կասկածի (Աստծո գոյության մասին) մարդը հանգում է ֆանատիզմին, իսկ վեպի հետագա զարգացումից տեսնում ենք, որ Կնեխտը մտածող սուբյեկտ է: Նույնիսկ մի տեղ նշվում է, որ «հավատքը և կասկածը անբաժանելի են, նրանք պայմանավորված են մեկը մյուսով, ինչպես շունչն ու արտաշունչը» (GPS,133): Ծակատագիրը Յո. Կնեխտին տրված է. «Դ-ա (ճակատագիրը) նրա հանձնարարության ձևը չէ, այլ ձևը նրա տրվածքի»²²: Կնեխտի ընտրությունը կատարվում է երաժշտության միջոցով՝ Էշհուցում ուսանելու համար: Այս ամենը կատարվում է ոչ նրա կամքով, ընտրությամբ, այլ այնպես, որ պիտի ունենար հետագա զարգացում: Կնեխտը պարտավորված է ճակատագրով իրականացնել այն ծրագիրը, որը դառնում է նրա և ոչ միայն նրա, այլև ամբողջ վեպի կառուցման շարժիչ զսպանակը, որն ունի ոչ թե «պրտաքին» (ճակատագիր, որը իմաստաբանորեն «դրսի» հետ է կապված), այլ՝ «ներքին» պատճառաբանվածություն: Սա ևս իր հերթին միանշանակ դրսևորում չունի, որովհետև եթե չլինի դիալեկտիկ այս խաղը, չի կարող իրացվել կերպարակերտումը, այլև ընդհանրապես վեպը:

Պիտի նկատենք, որ այս հատկություններով դասական հերոս Կնեխտը (վեպի սկզբում) սկսում է վերափոխվել, վերախմաստավորվել. «Հերոսի անհատականությունը,- գրում է Բախտինը,- բացահայտվում է ոչ որպես ճակատագիր, այլ՝ գաղափար, ավելի կոնկրետ գաղափարի մարմնավորում, ...հերոսը պատահական կերպով է սկսում իր կյանքի արժե-իմաստային կարգը»²³: Այդ է պատճառը, որ ճակատագիրը վեպի պոետիկայում կարևոր դեր է կատարում «նպատակահարմար-աննպատակահարմարի» առումով, որն էլ իր հերթին ուժեղացնում է խաղայինը վեպում: Ելնելով վեպի կառուցման առանձնահատկություններից՝ «նպատակահարմար» ասելով՝ պետք է հասկանալ այն, որ ճակատագիրը նպատում է կոտ կառուցվածքի ձևավորմանը, վեպի նպատակամետ զարգացմանը, իսկ «աննպատակահարմար»՝ երբ սուբյեկտը դառնում է ճակատագրի գերին՝

իբրև մի խաղաքար՝ դադարելով լինել նպատակահարմար, քանի որ կերպարը կառուցվում է խաղային սկզբունքին համապատասխան:

Քանի որ ճակատագիրը անտիկ քաղաքակրթության բավական տարածված հասկացություններից է, ուստի հարկ ենք համարում նշելու անդրադառնալ երկու իրողությունների ընդհանրություններին և տարբերություններին՝ ճակատագրի ընկալման առումով: Կենխտի ճակատագիրը վեպում հանդես է գալիս որպես նախախնամություն և ոչ որպես նախասահմանվածություն, սակայն սա պարզվում է վեպի հետագա քննությունից: Բացի այդ՝ հեղինակն ինքը՝ իբրև մշակութային հարաբերականության ջատագով, բացահայտ չէր նշի այդ մասին, որովհետև նման մոտեցումը չէր ապահովի մշակութաբանական խաղը: Օրինակ՝ անտիկ աշխարհում մարդկանց, *հերոսների կյանքը ուներ նախասահմանված բնույթ*, որը կարգավորվում էր Կոսմոսի կողմից: Կոսմոսը, ըստ հույների պատկերացման, շնչում էր, լի էր կյանքով, հոգով, սակայն նրանում չկար ոչինչ անհատական, կամային, ամեն ինչ կառուցված էր կոսմոս-բառս հերթափոխով²⁴: Վեպում ճակատագրի նման ընկալում չկա, սակայն ճակատագիրը հնարավորություն է տալիս կատալիսական կենսագրության անտիկ ռճավորման. բազմաթիվ լատինիզմներ, մտացածին տեքստային միավորներ, անվանումներ, օրինակ՝ Կաստալիայում առանձին մասնաշենք կար «Հելենների տուն» անունով (GPS, 65): Այս սեգմենտը մատնանշում է Կաստալիա-Օլիպիոս հարաբերության և Կաստալիայի «մրցողականության» կողմը (Կաստալիա-աշխարհ, Կաստալիա-Մարիաֆելս, Կաստալիա-Հոմ): Մրցակցությունը, մրցողականությունը սերտորեն կապվում է նաև խաղային սկզբունքի հետ²⁵:

Անտիկ Կոսմոսը չունի պատմություն, ինչպես և Կաստալիան: Պատմությունը կաստալիական համակարգ է մտնում անհատ-Կենխտի միջոցով, երբ նա դառնում է կապող կամուրջ պատմականի և հակապատմականի միջև, ուստի Կոսմոսի կրողը դառնում է մարդը, այսինքն՝ անցում է կատարվում անանձնական-ֆատալից անհատական-կամայինին: Կենխտի անհատական-կամայինը գործում է արդեն պատմության մեջ, մարդկոսմոսը դառնում է վերջավոր: Գնականագիրը «Ուկունքախաղ» վեպում գործում է ոչ թե իռացիոնալ-ինտելեկտիվիստականի²⁶ (1), այլ ռացիոնալ-պատճառահետևանքայինի (2) հիման վրա, այսինքն՝ երբ հեղինակն ունի մտահղացում և ծրագիր, նա չի կարող իր վեպը կառուցել առաջինի հիման վրա: Մակայն սա չի նշանակում, որ վեպը կառուցված է հստակ պատճառահետևանքային կապի հիման վրա: Այն կառուցված է «հավանականի» մոդելով, որտեղ անհրաժեշտությունը դրսևորվում է իբրև պատահականություն (օր՝ Կենխտի՝ երաժշտությամբ էշիուց ընդունվելը, Կենխտի մահը): Այստեղ արդեն դասական ընկալմամբ Յո. Կենխտի կերպարը, ինչպես արդեն նշել ենք, «քայքայվում» է, խորհրդանշանացվում: Վեպում պատա-

հական չի նշվում, որ Կնեխտը փորձում է ճակատագիրը «խորամանկորեն գերազանցել» (GPS, 121): Սա արդեն ազդանշան է ընթերցողին, որ արդեն Կնեխտը կամաց-կամաց պիտի դուրս գա ճակատագրի ազդեցությունից և պիտի դառնա ճակատագրի ոչ թե «ծառան», այլ տերը: Ա.Ֆ. Լուսի դիպուկ դիտարկմամբ, քանի որ մարդը չգիտեր, թե ինչպես կվարվի իր հետ ճակատագիրը, հետևաբար նա անում է այն, ինչ կարող է և ինչպես ուզում է: Այդպես է վարվում Աքիլեսը, որը դատապարտված էր մահանալ Տրոյայի պարիսպների տակ, բայց նա գնում է, զոհվում, որը ճակատագրի դրսևորումն է, իսկ նրա իմաստը հերոս լինելու մեջ է²⁷: Այս առումով Կնեխտը նույնպես հերոս է, որին ճակատագիրը ընտրել է: Մակայն նկատենք, որ Կնեխտը, ի տարբերություն Աքիլեսի, գնում է անհատականացման ճանապարհով, դուրս է գալիս ճակատագրի օրենքների սահմաններից և նրանում դրված «ծառա» (Կնեխտ, Ֆամուլուս, Դասա) կողը վերանում է: Նկատենք մի հանգամանք ևս, որ եթե Կնեխտը վեպի սկզբում ընկալվում էր իբրև ծառա, ապա նա դիտարկվում էր իբրև իր, որը հետագայում նոր միայն ստանում է բանական անհատի կարգավիճակ: Հ. Հեսսեն կողմնակից է ծառա-տեր հակադրության համադրված մոդելի, որովհետև Կնեխտը տիրաբար է անցնում իր ճանապարհը, բայց «աշակերտի» հոգեբանությամբ: Նույն մոդելը առկա է նաև Մարիաֆելսում (Կնեխտ-Հակոբ):

Ճակատագիրը հնարավորություն է տալիս նաև հեղինակին անմիջապես առաջ քաշել **հերոսի** գաղափարը: Հերոսի հայտնվելը հեղինակային **կամքի** դրսևորման արդյունք է. «Ձևը,- գրում է Մ. Բախտինը,- լինում է ոչ միայն տարածական և ժամանակային, այլև իմաստային»²⁸: Յո. Կնեխտը հեղինակային տեսիլքի կրողն է, որի միջոցով իմաստավորվում է հեղինակի մտահղացումը:

Յո. Կնեխտի կյանքը ճակատագրի շնորհիվ, ինչպես որ այն ներկայացվում է, ունի որոշակիացված, հստակեցված բնույթ, որը կարգավորվում է (հեղինակի մակարդակ) և հանդես է գալիս իբրև «մաքուր գեղարվեստական տրամաբանություն»: Այն իր հերթին «կարգավորում է կերպարի միասնականությունն ու ներքին անհրաժեշտությունը»²⁹: Ճակատագիրը ֆորմատ է տալիս մի ամբողջ մարդկային՝ Կնեխտի կատարյալ կյանքի շրջանը ներկայացնելու առումով:

Եթե ճակատագիրը դիտարկենք ժամանակային համատեքստում, ապա կարող ենք ասել, որ այն կարգավորում է Կնեխտի իմաստային անցյալը և հիմք նախապատրաստում **ներկայի** համար, որով ապահովում է վեպի **հեռանկարային** պլանը: Մենք արդեն նշել ենք, որ ճակատագիրը ենթադրում է պատճառականություն, սակայն նկատենք, որ այն իր հերթին դրսևորվում է գործողության միջոցով: Գործողությունը իրացվում է ժամանակի և տարածության մեջ, հետևաբար ճակատագրի կարգով վեպի հեղինակն ապահովում է այս երկու կարևոր երևույթները, ժամանակատարա-

ծական պլանը: Ճակատագիրը ստեղծում է միֆաիրական տարածությունը և ապահովում վեպի դիմամիկան: Ճակատագիրը դրսևորվում է ժամանակի, այսինքն՝ ինչ-որ մի տևողության մեջ: Եթե այդ տևողության մեջ նկարագրվում է մարդու հոգևոր զարգացումը, ապա նման վեպը դառնում է կայացման վեպ: Հերոս Կենխտը դառնում է վեպի ձևային անփոփոխ չափումը, որի շարժումը տարածական պլանում կազմում է վեպի սյուժեի բովանդակությունը, իսկ բուն նրա կայացումը սյուժե չի դառնում³⁰: Ինքնին Կենխտի ներքին փոփոխությունն է ստանում սյուժետային նշանակություն, որի փոփոխությամբ, վերաիմաստավորմամբ է պայմանավորված ամբողջ վեպի սյուժեն:

Վեպի վերաիմաստավորումը պայմանավորված է այն փաստով, երբ Կենխտը սկսում է գիտակցել պատմությունը, պատմական ժամանակը. «զգաց (Կենխտը) պատմությունը ոչ թե որպես գիտելիքի ոլորտ, այլ որպես իրականություն, որպես կյանք, իսկ սա նշանակում է, համասպատասխանաբար, որ նա սեփական, անհատական կյանքը իրականացրեց և դարձրեց պատմություն» (GPS, 192):

Հակապատմական գիտակցություն ունեցող Կենխտը մտնում է օրյեկտիվ պատմական ժամանակի մեջ, սկսում է արտացոլել իր մեջ աշխարհի իրական (Կաստալիա-Մարիաֆելս-Հռոմ) պատմությունը: Նա սկսում է գիտակցել ինքն իրեն, որոշակիացնում է իր տեղն ու դերը, հայտնվում է ոչ թե որոշակի փուլում, այլ այդ ամենի ակտիվ մասնակիցն է դառնում: Նա է դառնում ուտոպիա-իրականության կապող օղակը: Նկատենք, որ ինչքան էլ «Ուլունքախաղ» վեպը ողողված է տարբեր արևելյան ուսմունքներով, միևնույն է, Հերման Հեսսեն մնում է քրիստոնյա մտածող, գրող, որովհետև պատմության և պատմական ժամանակի գիտակցությունը մտավ համաշխարհային պատմության մեջ քրիստոնեության միջոցով: Ժամանակի անդառնալիությունը քրիստոնեական մտածողության կարևորագույն երևույթներից է, որը 20-րդ դարի ֆրանսիական, ամերիկյան գրականության (Մ. Պրուստ, Ու. Գ. Գրեյմեր, Թ. Էլյոթ) մեջ դարձավ կարևոր գիտակցումներից մեկը: Մական այս մտածողության թուլացումը (անգամ վերացումը) հանգեցնում է «կենտրոնի», «կենտրոնամետ» վեպերի քայքայմանը:

ԾԱՆՈԹԱԳՐՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ

1. Д. Затонский, Искусство романа и XX век, Москва, 1973; с. 384.
2. К.Г. Юнг, Архетип и символ, Москва 1991, с. 220:
3. Герман Гессе, Письма по кругу, изд. "Прогресс", Москва 1987, с. 62.
4. Г. Маркевич, Основные проблемы науки о литературе, изд. "Прогресс", М., 1980, с. 162.
5. Генрих Бёлье, Глазами клоуна, М., изд. "Радуга", 1988, с. 461: Իհարկե, այս հատվածը կարելի է մեկնաբանել մի քանի մակարդակներում՝ և որպես իրոնիա, և՛ որպես միջանձնային օտարացման դրսևորում, և՛ որպես գրեթե իրեն ռճային արժեք, և՛ որպես պատմամշակութային գիտակցության դրսևորում:

6. Hermann Hesse, Das Glasperlenspiel, Tübingen, Suhrkamp Verlag, 2003, S. 79, 80.
Հետագա մեջբերումները կատարելու ենք այս գրքից հետևյալ կերպ՝ (GPS,):
7. Այս մասին մանրամասն տե՛ս S. Միյան, Վերասոցիալիզացիան Հերման Հեսսեի ընկալմամբ // Համատեքստ-2003 (հոդվածների ժողովածու), Երևան, 2003, էջ 153-163:
8. Անշուշտ, առկա են հեղինակի կողմից գերապատվելի կրոնական ուսմունքներ (դառաիզմ, բուդդայականություն և այլն):
9. О.Шпенглер, Захат Европы (2-х томах), Т. 1, М., Айрис-пресс, 2003, с. 161.
10. Նույն տեղում, էջ 176:
11. Նույն տեղում, էջ 161:
12. А. Ф. Лосев, История античной философии, М., изд. "Мысль", 1989, с. 153-154.
13. Նույն տեղում, էջ 154:
14. Առիթից օգտվելով նկատենք, որ «Ուլունքախաղ» վեպը իր «կյանք-մահ» հա-կադորոշյա՞մը պատճառ է այն հիմնական գիծը, ինչը բնորոշ է գերմանական վե-պին ընդհանրապես: Այս խնդրին («կյանք-մահ») անդրադարձել է Ն. Ս. Լեյտե-սը, որի մասին մանրամասն տե՛ս Н.С. Лейтес, Черты поэтики немецкой литературы Нового времени, Пермь, 1984, с. 8-9, 31-49):
15. Ю. Лотман, Структура художественного текста, М., изд. "Искусство", 1970, с. 265.
16. Նույն տեղում, էջ 260:
17. Այս տեսանկյունից տե՛ս Ա. Գ. Բերյոզինայի «Ուլունքախաղ» վեպի մեկնաբա-նությունը // А. Г. Березина, Герман Гессе, Ленинград, 1976, с. 79-101.
18. Այստեղ նկատի ունենք անբացատրելի կամ բանական բացատրությունից դուրս գտնվող մի ուժ:
19. Йохан Хейзинга, Homo Ludens, М., изд. "АСТ", 2004, с. 136.
20. Այս խիստ կարևոր խնդրի մասին մանրամասն տե՛ս Ծ. Вебер, Протестанская этика и дух капитализма // М. Вебер, Избранные произведения, М., Прогресс, 1990, с. 61-272.
21. Նախասահմանություն և մախախմանություն երկույնները բավական տարբեր-վում են: Առաջինը մենք արդեն դիտարկեցինք, իսկ երկրորդի առանձնահատ-կությունն այն է, որ «մախախմանություն» հասկացությունը ուղղափառ աստ-վածաբանության մեջ ընդունելի է, իսկ առաջինը՝ ոչ: «Նախախմանություն» (Prädetermination) ասելով պետք է հասկանալ մախ և առաջ ազատ կամքի առ-կայություն, ընտրության հնարավորություն, որը զործում է «ես եմ որ եմ» մոդու-սում, այսինքն՝ մարդ արարված է ներկայով, չկա որևէ հոգի, որը մախապես դատապարտված լինի: Փաստորեն, մախախմանությունը ավելի հստակ շեշ-տադրում ունի անհատի վրա, քան մախասահմանությունը:
22. М. М. Бахтин, Смысловое целое героя // Эстетика словесного творчества, М., изд. "Искусство", 1979, с. 153.
23. Նույն տեղում, էջ 156-157.
24. Այս մասին տե՛ս А. Ф. Лосев, История античной философии, М., изд. "Мысль", 1989, с. 15-16.
25. Այս մասին տե՛ս Йохан Хейзинга, Homo Ludens, p. 83-128.
26. Բնդետերմինիզմի ընկալմամբ, իրադարձությունները կարող են զարգանալ ա-ռանց պատճառների, սակայն սա չի նշանակում, թե բնդետերմինիզմը մերժում է պատճառականությունը: Այս մասին մանրամասն տե՛ս Ахон Барсегян, Современные аргументы в споре о причинности, Ереван, изд. "Гитутюн", 2004, с. 11-13.

27. А. Ф. Лосев, Держание духа, М., ПОЛИТИЗДАТ, 1988, с. 158-159.
28. М.М.Бахтин, Смысловое целое героя // Эстетика словесного творчества, с. 121.
29. Ёуѣѣ ѣѣѣѣѣ, ѣѣ 152:
30. М.М. Бахтин, Роман воспитания и его значение в истории реализма // Эстетика словесного творчества, с. 200.