

ՏԻԳՐԱՆ ՍԻՄՅԱՆ

Յ. ԿՆԵԽՏ-ԿԵՐՊԱՐԻ («ՈՒԼՈՒՆՔԱԽԱՂ») ԵԶՐՈՒՅԹԱՅԻՆ ԽՆԴԻՐՆԵՐԸ ԵՎ ՆՐԱՆՅ ՆԵՏ ԿԱՊՎԱԾ ԱՌԱՆՁՆԱՏԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ

Հերման Հեսսեն (1877-1962) 20-րդ դարի այն մեծամուն ստեղծագործողներից է, որն ունի իր ուրույն տեղն ու դերը համաշխարհային գրականության պատմության մեջ: Նա մի շարք հայտնի ստեղծագործությունների («Մանկան հոգի» (1919), «Բլայնը և Վազները» (1919), «Բլինգզորի վերջին ամառը» (1919), «Սիդհարթհա» (1922), «Տափաստանի գայլը» (1927), «Նարցիս և Գուլդմունդ» (1930), «Ծանապարհորդություն դեպի Արևելք» (1932) և այլն) հեղինակն է: Սակայն մրա ստեղծագործական ուղու պսակն է «Ուլունքախաղ» (1943) վեպը, որի համար հեղինակը 1946 թ. Նոբելյան մրցանակ ստացավ: «Ուլունքախաղ» վեպը Հ. Հեսսենի ամբողջ գրական գործունեության ամփոփիչ երկն է թե՛ գեղագիտական, թե՛ փիլիսոփայական, թե՛ ձևաբովանդակային առումներով: Հեղինակն այս վեպի վրա աշխատել է տասներկու տարի¹:

Հ. Հեսսենի «Ուլունքախաղ» վեպը պոլիֆոնիկ-բազմաշերտ է և՛ գաղափարական, և՛ կառուցվածքային տեսանկյուններից: Նրա տեքստային տիրույթում նկատելի է արևելյան և արևմտյան մշակույթների համադրումը, ունի բարդ կառուցվածք, բաժանված է ոլորտների՝ ներքին և վերին, իդեալական և առօրեական, ռացիոնալ և իռացիոնալ, որոնք միասնական են, սակայն միաժամանակ հակասական ամբողջություն են կազմում: Այս և ընդհանրապես հեսսենական տեքստերը (վաղ շրջանի) հիմնականում կառուցված են երկակի պլանով՝ միֆը և իրականը միաձուլված կամ շատ հաճախ հերթափոխով, տեքստային տարրերի (սեզմենտ)՝ մեկը մյուսի ներթափանցումով:

Հատկապես «Ուլունքախաղ» վեպում տեքստային տարրերը վերլուծաբար անջատված են, որոնք ընդհանուր համատեքստում միավորվում են՝ մտնելով մոր համակցումների՝ պատճառահետևանքային կապի, փոխազդեցության, հակասության մեջ, և ձևավորում են կերպարներ՝ պոստմոդեռնիստական գեղագիտությանը բնորոշ տարրերով: Հեսսենական կերպարները կերտվում են հենց այս վերլուծական (վիպական տիրույթ) գործընթացում, որը, իր հերթին, մուլպես կերպար է (բայց ոչ սրա դասական ընկալմամբ), կառուցվածք:

Ելնելով այս առանձնահատկություններից՝ մեր նպատակն է այս հոդվածում ներկայացնել Յոզեֆ Կնեխտ-կերպարի հետ կապված մի քանի առանձնահատկություններ և ճշտել, թե գրականագիտական ո՞ր եզրույթն է (հասկացական-իմաստաբանական պլանում) նպատակահարմար, բնորոշիչ, դիպուկ, ընդունելի և ոչ ընդունելի Յոզեֆ Կնեխտի համար:

«Կերպար» (образ) եզրույթն ավելի չեզոք է, իմաստով՝ լայն, իսկ ավելի կոնկրետ «կեր-

¹ Kindlers Neues Literatur Lexikon (Chefredaktion: Rudolf Radler), München, 1988, B.7, S.791.

պար»-ը շատ բնորոշ և բնութագրական է I-պայմանականության հերոսներին, «կերպար»-ը (ենդ իմաստով) դառնում է իրականության* (= I-պայմանականությանը) մույնական արտացոլողը²: «Բանի որ «կերպար»-ը հեղինակային ասելիքի, ինֆորմացիայի կրողն է և ունի ինֆորմացիայի ապակողավորելու (раскопровка) հնարավորությունը, ապա այս երևույթը, «Ուլունքախաղ» վեպի տեքստային մակարդակում, ընկալման գործընթացում (ընթերցող-տեքստ) վերակողավորվում է, երբ պատումի ընթացքում ավելանում, մտցվում են մորանոր իմաստներ և, հարստացնելով բովանդակային կողմը, մպատում են *մշանի* ձևավորմանը³: Փաստորեն, այս ճանապարհով է կատարվում անցումը «կերպար»-ից մշանին: Սա կարելի է բացատրել մակայն երևույթով, որ «Ուլունքախաղ» վեպը *մշանային կիրարկությունների* մի լայն դաշտ է, «վեր առնված» ձև, առարկայա-պրակտիկ (բայց պսեվդո-, կվազի- պրակտիկ) գործողությունների այլակեցություն:

Ընդհանրապես, մշանը ենթադրում է երկու կողմ, որը մրա էությունն է կազմում. առաջին՝ կողավորում, «ծածկում», «թաքուցում» («сокрыти»), երկրորդը՝ կողավորման բացում, «բացահայտում» («раскрыти»): Այս երկու կողմերը պետք է լինեն հավասարության մեջ, կողմերի խախտումը մշանը դարձնում է պարադոքսալ, այսինքն՝ մշան առանց մշանակության: Եթե ասվածը դիտարկենք Յ. Կնենտի կյանք/մահ հակադրության մեջ, ապա Յ. Կնենտի կյանքի ընթացքը, մրա կայացումը «բացահայտման» («раскрыти») փուլն է, իսկ մրա մահը՝ «թաքուցման» («сокрыти»): Նշանի մորմալ «կենսունակության» համար պետք է աշխատի «թաքուցում-բացահայտում» մոդելը, սակայն «Ուլունքախաղ» վեպում հակառակ մոդելով է կառուցված՝ «բացահայտում-թաքուցում», որի արդյունքում Յ. Կնենտի մահը պարադոքսալ մրբերանգ է ստանում:

«Բնավորություն» (характер) կատեգորիայից հեղինակն ընդհանրապես հրաժարվում է, որովհետև մրա հերոսներն առօրյա-էմպիրիկ պլանում չեն ներկայացված, գուրկ են սոցիալ-հասարակական պատկերումից: Նրանք գոյանում են, այսպես կոչված, «մոզական իրականությունում»՝ իբրև մի երևակայական հոգեկան տարածության մեջ գոյացած, որոնք դառնալով «իր»՝ ինքն իր մեջ (Ding an sich), գոյություն ունեն իրենք իրենց համար: Սոցիումի, «կենցաղի» (Alltag) ոչ կվազի գիտակցումն ի հայտ է գալիս կերպարի միայն գիտակցական մակարդակում, որը գրեթե տեղ չի գտնում վիպական հյուսվածքում իբրև առանձին նկարագրություն, միավոր⁴:

«Բնավորություն»-ը, Հ. Հեսսեի համար «արտաքին աշխարհի և անհատականության փոխգիշման (կոմպրոմիս) հետևանք է, մարդու վրա զգվող մի թիկնոց, տարբերակիչ մշան, որով ճանաչում է շրջապատը: Սրանով է պայմանավորված Հեսսեի գրքերում կեր-

* Ի դեպ, նկատենք, որ մեծան բաժանում առկա է մակ հենց բուն վեպում. հեղինակը, խոսելով Պիմիո Դե-գիմյորիի մասին, նշում է, որ մրա վերադարձը Կաստալիայից «աշխարհ», «իրական կյանք» (տեքստում մույն-պես այս բառերն առնված են չակերտների մեջ) պատիժ կամ անարգանք չի կարող լինել (GPS, 90-91):

² Maïratos B. B., Образ, знак, устойчивость, М., 1980, с. 4.

³ Նույն գիրքը, էջ 13:

⁴ Hermann Hesse, Das Glasperlenspiel, Tübingen, Suhrkamp Verlag, S. 55. Այս և հետագա մեջբերումները կատարելու ենք այս գրքից հետևյալ կերպ՝ (GPS,).

պարների երերումությունը, անորոշությունը, ճապաղությունը»⁵: Բացի այդ, «բնավորություն» չեն դառնում մասնալստեղծում, որ հետևական տեքստերը հիմնականում կառուցված են միֆական (ամսամանակ) ֆոնի վրա: Իսկ սա մշակված է, որ եթե չկա «բնավորություն»՝ կերպարի հոգեբանական առանցքը սոցիոմիֆոնի, չկա կամ անորոշվի է դառնում կերպարի *որոշակիությունը*, որովհետև առանց բնավորության ամֆատի համար ամհմար է ձեռք բերել մշտական որոշակիությունը⁶:

Եթե խնդիրը տեղատեղիները հուսերյան ֆեմոմենոլոգիական ճանաչողության ոլորտ, ապա կարող ենք ասել, որ հեղինակի իմտեմցիոնալ* ճանաչողության արդյունքում մրազիտակցությունը լքում է առօրյա-էմպիրիկ ոլորտը և հայտնվում ֆեմոմենոլոգիական գիտակցության գոտում, «որի իրականությունն են կազմում մշված «երևույթները» կամ «ֆեմոմենները»՝ բառիս բուն իմաստով»⁷:

Ահա հենց այս իմտեմցիոնալ ճանաչողության գործընթացում քննվող մյուսը Յ. Կնեխտը «մաքրում» է պրակտիկ և երկրորդական գործոններից: Պատահական չէ, որ հեղինակն իր մեթոդականում գրում է, որ «մեզ՝ ներկաներին, չի հետաքրքրում ո՛չ պայթյուն-գիմ, ո՛չ ընտանեկան կյանքը, ո՛չ սեռական կյանքը...» (GPS, 11): Հատվածը վկայում է, որ հեղինակը, ազատվելով «երկրորդական խանգարող» հանգամանքներից, կարող է մերթափանցել որոնվող *a priori* էության մեջ: Սա իրականացվում է *երևակայության* միջոցով:

Երևակայությունը, որպես կատեգորիա, գիտակցված է հեղինակի կողմից, որն ամրագրված է «տեստում» իբրև «Fiktion» (հորինվածք, вымысел) (GPS, 44): Փաստորեն, վեպում «իրերը»՝ կերպարները, հանդես են գալիս իբրև «մեկնակետեր», իսկ մնացածն իրականացվում է «մաքուր ազատ երևակայության ոլորտում», ինչպես Հուսերլն է գրում. «Մենք գտնվում ենք (կամ հայտնվում ենք, հավելումը մերն է՝ Տ. Ս) մաքուր երևակայության աշխարհում, այսպես ասած, ամբողջապես մաքուր հնարավորությունների (ընդգծումը մերն է՝ Տ. Ս.) աշխարհում»⁸:

Կարևորն այն է, որ հեղինակի կողմից ստեղծված *հնարավորությունների* այս «խաղում» ֆիքսել կերպարներին տրվող հատկանիշների մեջ «կայունը», «անփոփոխը» (եթե մեր պարագայում դա հնարավոր է) կամ այլ կերպ ասած՝ «խաղայինը»։ «Կատալիան, Ուլունքախաղը, մագիստրոսի կոչումը, - գրում է կենսագիրը, - լուրաքանչյուրը մի թեմա էր, որոնք պետք էր այլաձևության ենթարկել և սպառել...» (GPS, 386):

Հ. Հեսսեի կերպար-հերոսները (երկու տարբերակներն էլ ընդունելի են) «հոգևորի», համամարդկայինի կողմներն են, կոնկրետ ժամանակային ընկալումից դուրս (պայմանա-

⁵ Каралавили Р., Мир романа Германа Гессе, Тбилиси, 1987, с. 49.

⁶ Гегель, Сочинения, М., 1956, т. III, с. 76.

* Հստ Հուսերլի, «իմտեմցիոնալ» է այն ճանաչողությունը, երբ «մենք ուշադրությունը սևեռում ենք *ընկալվող իրերից* բուն *ընկալմանը*, որում այդ իրերը «հայտնվում» են»:

⁷ Свасьян К. А., Феноменологическое познание (пропедевтика и критика), Ереван, 1987, с. 64.

⁸ Նույն գիրքը, էջ 84:

կամ), հետևաբար չեն կարող լինել տիպ, տիպական կերպար*։ Այսպիսով, եթե «կերպար»-ը չեզոք է, ոչ այնքան կոնկրետ-բնութագրական, ապա՝ տիպը, տիպականը, որն ավելի շատ կապված է ընդհանուրի (որովհետև հեղինակը «*հավաքական աշխատանքներ*» չի տալու, այլ բերում է իր անհատական հոգեկան փորձը) կատեգորիայի հետ, իսկ կերպար-բնավորությունը՝ եզակիի (անհատական)՝ վառ ընդգծված ժամանակային տարրերով, որը հակադրվում է անժամանակ-միֆականին։

Գրականագիտությանը հայտնի է մաս «գործող անձ» (Վ. Կ. Պրոպյա) և «պերսոնաժ» (персонаж, լատ. persona-դեմք, անհատ) եզրույթները։ «Գործող անձ»-ը ևս լայն է իր իմաստային ընդգրկմամբ, որովհետև «գործող անձ» կարող են համարվել գրական ստեղծագործության բոլոր դեմքերը (գլխավոր, երկրորդական, դրական, բացասական և այլն)։ Այս եզրույթը մույնպես չի կարող բավարարել, որովհետև դասակարգող-տիպաբանական առանձնահատկություն է ենթադրում, որը մույնպես բնութագրական չէ։

«Պերսոնաժ» եզրույթը գրականագիտության մեջ ընդունված եզրույթները օգտագործելու ավանդույթի, II-ական անձերը մշտու համար է կիրառվում, հետևաբար այս հասկացությունը Յ. Կենխտին չի համապատասխանում։ Սակայն «պերսոնաժ» եզրույթը միանշանակ չէ, օժտված է մի ինքնատիպ ճրբերանգով։ Ելնելով արտահայտման ձևի և բովանդակության առանձնահատկությունից՝ վերը հիշատակված բոլոր եզրույթներն ավելի շատ առնչվում են *բովանդակային* պլանի հետ, սակայն «պերսոնաժ» հասկացությունից բխում է մի այլ եզրույթ՝ ֆիգուր (լատ. figura տեսք, ձև)⁹, որը իմաստաբանորեն մոտ է ձև հասկացությանը։ Նշենք միայն, որ «ֆիգուր»-ը կարելի է դիտարկել իբրև «ակտանտ»-ի միաձուլվածության (սինկրետիկ) բաղադրիչ տարր**։

Այսպիսով, «ֆիգուր»-ը «պերսոնաժ»-ի ձևային ցուցիչն է, որը ենթադրում է միայն ձև, այսինքն՝ դատարկ «տարածություն», որի մեջ կարող են դրվել ինչպես շարահյուսական (ֆունկցիոնալ-գործառնական), այնպես էլ իմաստաբանական տարրեր։ Այս առումով Յ. Կենխտինը Հ. Հեսսեի «Ուլունքախաղ» վեպում (ոչ միայն այս, այլև մյուս ստեղծագործություններում) դառնում է մի ֆիգուր, ձև, անոթ, որի մեջ լցվում է *բովանդակություն*, զրբվում մի ամբողջ ստեղծագործություն։ «Յոզեֆ Կենխտի ծագման (Herkunft, կերպարի կենսաբանական-ծագումնաբանական ոլորտը.- հավելումը մերն է՝ Տ.Ս.) մասին,- գրում է Կենխտի կենսագիրը,- *մեզ ոչինչ հայտնի չէ*» (GPS, 44), այսինքն՝ «ոչնչից» ստեղծվում է մի վեպ։

* Այստեղ հարկ է մշել, որ այլ է խնդիր «Տափաստանի գայլը» վեպում. Հարի Հալլերը տիպականացված (ժամանակաշրջանը մկտի ունենալով) կերպար է, սակայն մա մույնպես կերպար-բնավորություն չէ, այլ ավելի ճիշտ՝ տիպականացված ֆիգուր։

⁹ «Ֆիգուրը» (ֆիգուրներ) կարելի է դիտարկել իբրև անգիտակցականի ինքնավար անհատ(ներ) (Անիմա/Անիմուս, Սուվեր, Ինքնություն և այլն)։ Այս մասին մանրամասն տե՛ս *Каралатвили Р. Г., Функция персонажа как «фигура» бессознательного в творчестве Германа Гессе // Бессознательное: Природа, Функции, Методы исследования. В 4-х т. Т. 2. Соп. Книжка. Творчество. Тбилиси, 1978. С. 529-536.*

** «Ակտանտ» անելով հասկանում ենք անձ կամ առարկա, որը կատարում է որոշակի գործողություն։ Ըստ Լ. Տեմերի, «ակտանտներն այն էակները կամ առարկաներն են, որոնք մասնակցում են գործընթացին ցանկացած ձևի և դերի մեջ, մինչև անգամ սովորական ֆիգուրանտների կամ էլ ամենապասիվ կերպով» (А. Ж. Греймас, Ж. Курте, Семиотика. Объяснительный словарь теории языка. В книге Семиотика, Москва, изд. "Радио", 1983, с. 483-485.)։ Ելնելով ծավալային սահմանափակումից՝ «ակտանտ» այստեղ չի դիտարկվելու։

Այստեղ «ռեյնգ» ամեն ինչ է:

«Ֆիզգուրների» բովանդակային պլանի հարստացման գործընթացն իրականացվում է *ռեռոտապեկցիայի միջոցով*: Հեղինակը ներկան (բուն պատումը, հեղինակային խոսքի կառուցումը) լցնում է անցյալով (Կնեխտի մասին պահպանված հիշողությունները)՝ հարըստացնելով ժամանակային տարրերով: Փաստորեն, Հ. Հեսսեն իր կերպարի (ֆիզուր, ֆիզուրամտ) ընտրության կառուցելում, ինքնամպատակ մոտեցում չի ցուցաբերում, այլ նրա մոտ ամեն ինչ մտածված է, բխում է վեպի մտահղացման, կառուցման սկզբունքներից:

Կերպարային համակարգի ֆիզուրատիվության մասին հեղինակն ինքն իր «Երեկոյան աշխատելիս» հոդվածում նշում է, որ նոր ստեղծագործական մտահղացումների ժամանակ նա «տեսնում է ֆիզուր, որը կարող է ժամանակավորապես վերածվել *սիմվոլի*՝ դառնալով իմ (նրա- հավելումը մերն է՝ Տ.Ս) ապրումների, մտքերի, պորբլեմների կրողը»: Այս ֆիզուր-սիմվոլն այն «եզակի-անկրկնելի դեմքն է, հենց այն *միատիկական ֆիզուրը*՝ սեփական «Ես»-ի և աշխարհի հարաբերության մեջ»¹⁰:

Փաստորեն, եթե պայմանականորեն բաժանելու լինենք ասվածը, ապա կարող ենք առանձնացնել հետյալ դրույթները. առաջին, «ֆիզուր», «միատիկական ֆիզուր»՝ որպես կառուցվածք, ձևային ցուցիչ, որի մասին վերն արդեն նշել ենք, և երկրորդը՝ «սիմվոլ» (նշան)¹¹՝ որպես իմաստակիր միավոր (բովանդակային պլան), որպես հեղինակային «մեմախոսությունների» կրող¹²:

Այսպիսով, սիմվոլ-նշան¹² Յ. Կնեխտը դառնում է ընթերցող-տեքստ հարաբերության մեջ հեղինակային ասելիքի կամ ինֆորմացիոն հոսքի (վեպում) նույնաձև (и́зоморфизм) *արտահայտման* և *հաղորդման* միջոցը, որի արդյունքում խորհրդանիշ-նշան Յ. Կնեխտը դառնում է ինֆորմացիայի (տեքստում) *նշանակողը* և քանի որ դա իրականացվում է գեղարվեստական տեքստի մակարդակում, ապա նա կատարում է նաև «կերպարի» (образ) դեր: Այստեղից մի հետևություն ևս կարելի է անել, որ «սիմվոլը» հեսսեական տեքստում դառնում է կոմունիկատիվ միավոր, որն ամփոխարինելի գործիք է ճանաչողական գործընթացի համար:

Յ. Կնեխտ-կերպարի բովանդակային պլանի հիմնարար դրսևորումներից կարող ենք համարել նրա պարտավորվածություն-դատապարտվածությունը՝ «ճակատագրի» (Schicksal, որի իմաստաբանական շարքը լրացնում են «Begabung» (շնորհ), «Bestimmung» (կոչում)) հանդեպ (GPS, 44), որովհետև պարտավորվածությունը կերպարի բովանդակու-

¹⁰ Герман Гессе. Вечер за работой, с.204; в ж.: Вопросы литературы, 1978, № 9.

* Պարզաբանման համար նշենք, որ սիմվոլ և նշան բառերը համարժեք են համարվում, սակայն սիմվոլն ավելի բազմանշանակ և բովանդակային է իր կիրառմամբ: Նշանը, ի տարբերություն սիմվոլի, ունի *բացասականություն* (նեգատիվ) մրբերանգ, հատկապես ձևատրամաբանական համակարգերում, ինչպես նաև կարող է միանշանակ-կոմստրուկտիվ մեկնաբանվել: Նկատենք, որ հայերեն «խորհրդանիշ» եզրույթը չի եմթաղորդում «սիմվոլ» և «նշան» հասկացությունների միասնականությունը, ուստի այս առանձնահատկությունից ելնելով՝ նպատակահարմար ենք համարում կիրառել «սիմվոլ» տարբերակը հայերեն «խորհրդանիշ»-ի փոխարեն: Բացառություն են կազմում միայն այն դեպքերը, երբ «սիմվոլը» չի դիտարկվում իբրև եզրույթ (նեղ իմաստով):

¹¹ Նույն տեղում, էջ 204:

¹² Այս առանձնահատկության մասին տե՛ս А. Ф. Лосев, Проблема символа и реалистическое искусство, М., 1976.

թյունն է կազմում, Յ. Կնեխտին առաջադրված որոշակի ծրագիրը դառնում է նրա, և ոչ միայն նրա, այլև ամբողջ վեպի կառուցման շարժիչ զսպանակը, որն ունի ոչ թե «արտաքին» («ճակատագիր», որը իմաստաբանորեն «դրսի» հետ է կապված), այլ՝ «ներքին» պատճառաբանվածություն: Սա ևս իր հերթին միանշանակ դրսևորումը չունի: Փաստորեն, եթե չլինի դիալեկտիկ այս «խաղը», չի կարող իրացվել կերպարակերտումը հետևական կոնտեքստում:

Վիպական մակարդակում «սիմվոլ» և «նշան» եզրույթների նույնացումը բացատրվում է նրանով, որ «նշանը», բացի իր «բացասական» նրբերանգից, երբ մարդը վերանում, օտարանում է, «սիմվոլը» բազմանշանակ է, ունի մի կամ մի քանի նշանակություններ¹³: Ուստի, հատկապես «Ուլունքախաղ» վեպում, անհմար է նրա միայնակ գործածությունը, հետևաբար «սիմվոլ-նշան» եզրույթն ավելի ճիշտ է և բնութագրական՝ ելնելով նաև այն առանձնահատկությունից, որ «սիմվոլն» ունի նաև «իմաստաբանական (սեմանտիկ) հոսունություն անընդհատություն»¹⁴, որը վեպում նուրբ անցումներով է իրացվում, օրինակ՝ Յ. Կնեխտի կյանքի ամբողջ ընթացքը, «խաղ» սիմվոլի զարգացումը՝ դառնալով շատ հաճախ անորսալի, գոյությունից չգոյություն սկսող: Այսպիսով, կարող ենք եզրակացնել, որ ցանկացած նշան (Կնեխտ), ստանալով անսահման նշանակություններ, կարող է ստանալ և դառնալ *սիմվոլ*:

Մի առանձնահատկություն ևս. ինչու է Հ. Հեսսեի կերպարակերտումը *նշանային* բնույթ կրում: Բանն այն է, որ հետևական ստեղծագործությունները խիստ սուբյեկտիվ են, իմաստաբանորեն գերհագեցած, և բնական է, որ նման մթնոլորտը պիտի ծնի նշան-սիմվոլներ: Նշանը գոյություն ունի միայն գիտակցության մեջ, այն սուբյեկտիվ է իր կեցության պլանում, կրում է հեղինակային անհատականության կնիքը, որով «ապրեցնում» է Յ. Կնեխտին կամ ընդհանրապես հեղինակային մտքերը:

«Ֆիգուրը» հետևական տեքստում գործառական դեր է կատարում այն ժամանակ, երբ հարաբերակից է դառնում սիմվոլի հետ, որովհետև սիմվոլում հնարավոր է *գաղափարի* (բովանդակային պլան) և «մատերիալի» (կառուցվածքային, ձևային պլան) մեկը մյուսի մեջ ներթափանցումը (взаимопроникаемость)¹⁵: Սիմվոլը, որն արվեստում պետք է դիտարկել որպես գեղագիտական նշան, ունի երկակի բնույթ. մի դեպքում կարող է այն հարաբերակից լինել *ռացիոնալ-իրականին*, մյուս դեպքում՝ *իռացիոնալ-անիրականին*: «Դեմիանը և նրա մայրը.....- գրում է Հ. Հեսսեն իր հոդվածներից մեկում,- ներառում և նշանակում են իրենց սահմաններում ավելին, ինչը հնարավոր չէ ռացիոնալ դատողությամբ...», հեղինակի սիմվոլները «ռացիոնալ ընթերցման» համար չեն ստեղծված¹⁶:

«Սիմվոլը,- գրում է Ա. Ն. Լոսևը,- այնպիսի պատկերավոր կառույց է, որը կարող է մատնանշել այլակեցության ցանկացած ոլորտներ, այդ թվում նաև անսահմանության ոլորտներ»¹⁷: Այս անցումները՝ իրականից անիրականին և հակառակը, բնորոշ է Հ. Հես-

¹³ А. Ф. Лосев, Знак, символ, миф, М., 1982, с. 62.

¹⁴ Նույն գիրքը, էջ 63:

¹⁵ А. Ф. Лосев, История античной эстетики (высокая классика), Москва, изд. "Искусство", 1974, с. 257.

¹⁶ Герман Гессе, Вечер за работой, с. 208 // Вопросы литературы, 1978, № 9.

¹⁷ А. Ф. Лосев, Знак, символ, миф, с. 443.

սեի աշխարհայացքին, որով մա վարպետորեն միահյուսում է և կառուցում իր «Ուլունքախաղ» վեպը: Այստեղ բավարարվեմք միայն մշելով, որ երբ հեղինակն իրական պատումսից (I-պայմանականություն) անցում է կատարում անիրականին (միֆական, II-պայմանականություն), Յ. Կնեխտը վերածվում է *մշանի* կամ պարզապես մշանային տարրերը մրանում շատանում են և կերպարը (դասական ընկալմամբ) գնում է դեպի «քայքայում»՝ դուրս գալով իրական ոլորտից: Երբ Յ. Կնեխտի մեջ մշանային տարրերը «շատանում» են, վեպում «պատմության» ֆոնը վառ գույներ է ստանում (գրույցներ Հայր Յակովի հետ), իսկ երբ մկազում է՝ մթազնում, միֆականացվում է:

Այս անցումները պայմանավորված են մի շարք առանձնահատկություններով: Առաջինը՝ անցումը երկրորդ պայմանականությանը, ազատ հնարավորություն է տալիս հեղինակին խաղային սկզբունքի իրագործմանը, պատումի փոփոխականությանը (вариа́тис-ности): Երկրորդ՝ անսահման հնարավորություններ է տալիս ցանկացած հարցադրումների առաջ քաշելուն՝ վիպական հյուսվածքում մոր հորիզոններ բացելուն, որով հարստացնում է բովանդակային պլանը, կապը մյուս ոլորտների՝ միասոցիզմի, փիլիսոփայության՝ արևելյան և արևմտյան դրսևորումներով և մրանց համադրվածությանը, զանազան կրոնական ուսմունքների հետ:

Յ. Կնեխտի կերպարի քայքայման պատճառներից մեկն էլ այն է, որ մա վեպում չի ստանում գեղագիտական ուրվագիծ, որը պիտի որոշակիացվի մի տեսանկյունով. այս երևույթն ամբողջությամբ բացակայում է վեպում: Յ. Կնեխտի կերպարակերտումն իրականացվում է մրա կայացման ժամանակահատվածում՝ երեխայություն, հասունություն, կյանքի գործունեություն: Սակայն այս ամենը բեկվում է տարբեր կողմերից և «անկյուններից», որն աստիճանաբար, հենց տեսանկյունների մերսում, կերպարին հաղորդում է ակնարկի (намёк) որակ: Պատահական չէ մաև այն փաստը, որ կենսագիրն իր գրածն անվանում է «մանրամասն ակնարկ» (GPS, 44): «Տեքստում» հանդիպող «Betrachtung» բառն ունի մաև «մտորում» իմաստը, որը ոչ միայն իրադարձությունների *մկարագրություն* է եմթադրում, այլև որոշակի *վերլուծական* մոտեցում:

«Ուլունքախաղ» վեպում Ֆիգուրի կամ ֆիգուրանտի ի հայտ գալը պայմանավորված է մաև մրանով, որ Յ. Կնեխտն իր էությունը «երաշտական կերպար» է, մա կարողանում է մկազել ջութակ, վին (GPS, 47): Հեղինակը մրան օծտել է երաշտականությամբ՝ մերքին պլանում կերպարի մեջ միակցել մշանային և «կենսական» տարրեր: Մենք արդեն տեսանք, որ ֆիգուրը, հեղինակի ընկալմամբ, դառնում է «ժամանակավորապես» իմաստակիր միավոր՝ սիմվոլ: Այստեղ մման մի հարցադրում կարելի է անել. *իմչպես* է հեղինակը մշանայնացած կերպարը դարձնում դիմամիկ: Բանն այն է, որ կերպարի բովանդակային պլանը հարստանում է *լսողությամբ*: Յ. Կնեխտը օծտված է *երաշտական լսողությամբ* (умение слышать, слых), *պատահական* չէ, որ վեպում երաշտությունն է դառնում կաստալիական աշխարհ մոնելու միջոց (GPS, 46-47): Սակայն երաշտական լսողությունը ստանում է փիլիսոփայական երանգավորում և այստեղ *երաժշտական՝ արտաքին* (զգայական) *լսողությունը* դառնում է *մերքին լսողություն* (հայեցողական, слышать), որը կատարում է ճանաչողական գործառնություն. «(մա) ...ուրիշ ժամանակ կարող էր ամեն իմչ

մոռանալ և իրեն հատուկ մեղմությամբ և մվիրվածությամբ* ունկնդրել քամու կամ անձրևի ձայնին, *ճայել* ծաղկին կամ գետի հոսող ջրին...» (GPS, 56):

Կերպարը բովանդակային լիցքավորում է ստանում ոչ միայն *լսողությամբ*, այլև *տեսողությամբ*: Եվ պատահական չէ, որ վեպում հեղինակն ամբողջապես ֆիքսում է մահ կերպարի *տեսողական* (ներքին և արտաքին) ունակությունը (GPS, 48, 52, 56): Այսպիսով, հեղինակն իր «ֆիգուրներին» օժտելով *լսելու* և *տեսնելու* կարողությամբ (բովանդակային պլան), *կենդանացնում* և *դիմամիկ* է դարձնում, որով հեշտացնում է «ֆիգուրի» անցումը «սիմվոլին»: Անցումը դառնում է հնարավոր միայն այն ժամանակ, երբ «ֆիգուրը» *հասկացական* տեսք է ստանում՝ իբրև իմաստակիր միավոր: Եթե այս դրույթը փորձենք բացատրել, ապա մեզ համար պարզ կդառնա Հեսսեի կերպարակերտումը *մտածական* պլանում իբրև գործընթաց, կզգանք, թե ինչպես է կատարվում անցումը «չոր» գիտական հասկացությունից (попытке) պատկերավոր հասկացությամբ՝ կերպարին:

Գիտական բառերը եթե հասկացական տեսանկյունով դիտարկելու լինենք, ապա իրենց և՛ գեներտիկական, և՛ իրերի էության մեջ ներթափանցելու խորությամբ հաջորդում են կերպարներին՝ իբրև բարձրագույն աստիճան: Սակայն լեզվական հասկացությունը կարծես անշարժորեն ներկա է լեզվական կերպարում՝ որպես նրա ընդհանուր տրամաբանական հիմք, և որի արդյունքում հասկացությունը կառուցվում է երկրորդ անգամ՝ վեր բարձրանալով հասկացություն լինելու մակարդակից: Կերպարը, միջնորդավորված հասկացությամբ, ստանում է հեղինակային մոր լուսավորում, մոր պայծառացում՝ հակադրվելով չոր և մութ հասկացությամբ: Փաստորեն, Հ. Հեսսեն «մոգական» (իր համար շատ ընդունելի) գործողությամբ է (акт поэзии) կառուցում իր կերպարները:

Ընդհանրապես երաժշտության դերը մեծ է վեպում, ավելին՝ վեպը կառուցված է երաժշտական ստեղծագործության մոդելով: Եվ մնան մոդելի մեջ դրված «երաժշտական կերպարն» անպայմանորեն պիտի քայքայվի, որովհետև երաժշտությունը, լինելով կամայական կամ արհեստական օրենքներով ձևափոխվող տարրերի ամբողջականություն (նշանակող-նշանակյալ կապի ոչնչացում երժշտական մակարդակում), դառնում է լավագույն միջոցներից մեկը՝ բնականաբար «Սաղ»-ի (Spici) հետ մեկտեղ, Հավերժի, Անփոփոխի, պատմությունից դուրս գոյություն ունեցող օրենքների, օրինաչափությունների, բանաձևերի որոնման համար: Երաժշտությունը «Ուլունքախաղ» վեպում եղանակավորիչ դեր է կատարում՝ վերածվելով մի տեսակ *ինքնակառավարվող, ինքնավար* կառուցվածքի, որի համար կարևոր է ոչ թե նշանակությունը, այլ ինքնին երաժշտական կառույցը (конструкция), որի մասին վկայում է ինքը հեղինակը՝ այն կառուցելով որպես մի «ֆուգա», որին բնորոշ է բազմաձայն ոճը, այսինքն՝ ժանրային առատություն՝ ակնարկ, կենսագրություն, անելկոտ, բանաստեղծություն և այլն:

* Հեղինակը կիրառել է տեքստում «Hingabe» բառը, որը կարելի է թարգմանել և՛ իբրև «մվիրվածություն», և՛ իբրև «ոգևորություն»: Մենք մախընտրում ենք առաջին տարբերակը, որովհետև ելնելով կերպարի այն առանձնահատկությունից, որ մա «ծառա» է, իսկ սա պահանջում է թարգմանել «մվիրվածություն» (գաղափարական և մտադրացման տեսակյուն), մինչդեռ ռուսերեն տեքստում (Ս. Ապտ) թարգմանիչը մախընտրել է «ոգևորություն» տարբերակը (հոգևորական տեսանկյուն) (Герман Гессе, Ира в вилле, Санкт-Петербург, изд. "Азбука", 2002, с. 61):

Ֆուգան, Ա. վերերնի բնորոշմամբ, «տանում է դեպի կատարյալ վերացարկվածություն»¹⁸։ Այն «բազմաձայնության» (պոլիֆոնիզմ, իմաստային պլանի հարստություն) բարձրագույն ձևերից է՝ կառուցված մասնակցական (իմիտացիա) սկզբունքով, օրինակ՝ Յ. Կնեխտի գրած երեք կենսագրությունները՝ ռճավորված տարբեր մշակութային համակարգերում։ Ինքնին կառույցը եթե դիտարկելու լինենք ստրուկտուրալիզմի տեսանկյունից, ապա կարող ենք մշել, որ այն գոյություն ունի միայն ներկայում (այստեղ ներկան ընթերցման պահին է՝ հեղինակ-ընթերցող, «կոմունիկատիվ» ներկան է), պատմական ընկալումից դուրս և կարող են մասնատվել զանազան կառուցվածքային տարրերի՝ բաղկացած լինելով պայմանականորեն միմյանց հետ կապված մշաններով (տեքստ) և մշանակություններով (ներածական մաս ↔ բուն Յ. Կնեխտի կենսագրությունը ↔ Յ. Կնեխտի ստեղծագործությունները՝ բանաստեղծություններ, կենսագրություններ)։

«Տեքստում» բաղադրիչ տարրերը գտնվում են միմյանց նկատմամբ պասիվ հաջորդականության մեջ, սակայն վեպում սրանք փոխադարձաբար ներքաշում և միաժամանակ հեռանում են իրարից՝ առաջացնելով գերակայության և ստորադասության հարաբերություն, որն իր հերթին ապահովում է վեպի «ներքին լարվածությունը»։ Իսկ վեպի զարգացման (ներքին պլանում) ժամանակ այս բաղադրիչները միավորվում են՝ կառուցելով համադրված-համակցված, անփոխակերպելի հաջորդականություն։ Այս հաջորդականությունը հնարավոր է միայն *գործառական* մակարդակում, որը և ձևավորում է բարդ մշանային համակարգեր։ Նման համակարգը մեծ դեր է խաղում վեպի կոմպոզիցիոն առանձնահատկությունների առումով։

«Ուլունքախաղ» վեպում «տեքստը ծնում է տեքստ», որի ժամանակ հեղինակն աննկատելիորեն (գաղափարա-իմաստաբանական, մեկնողական մակարդակում, օր.՝ ներածական մաս↔Յ. Կնեխտի կենսագրություն) փոխկապակցում է (монтаж) իրար։ Տեքստի մասնատվածությունն ավելի ցածր մակարդակներում մույնպես առկա է։ Ընդհանուր պատումն «արգելակվում» է մեջբերումներով՝ հուշեր, վկայություններ, մամուլներ։ Այստեղից կարելի է հետևյալ եզրակացությունն անել, որ մասն պատումի (дискурс) ընթացքում ավանդական պատկերացմամբ չեն կարող գոյություն ունենալ սյուժե, կերպարային համակարգ, կերպար, անգամ հեղինակ, որը մեր պարագայում հանդես է գալիս իբրև հրատարակող, մույն կերպ է «Տափաստանի գայլը» վեպում։ Այսպիսի դեպքերում գոյություն ունի միայն «Տեքստը»՝ որպես լեզվական մշանների միահյուսվածք¹⁹։

Քանի որ խոսք եղավ «ֆուգայի» մասին, հարկ ենք համարում մշել, որ պատահական չէ հեղինակի մասն համեմատությունը. ֆուգայի էությունն է սուբյեկտի (Յ. Կնեխտ) օբյեկտիվ զարգացումը, պատմության ընթացքը, նրա պատմությունը։ «Ֆուգայում»՝ կարելի է տեսնել պատմական կտրվածքում զարգացող մարդուն, որը հասնելով մեծ բարձունքների, ինչպես Յ. Կնեխտը արեց՝ դառնալով «խաղի» մեծ վարպետ, երբեք չի հասնում բացարձակ ճանաչողությանը, վերջնական «Ինքն իր մեջ վերադարձին»։

Կերպարակերտման մակարդակում հեղինակը «ֆիգուր» կատեգորիայի ընտրությամբ

¹⁸ Д. Житомирский, Герман Гессе и некоторые параллели, с. 129 // Советская музыка, 1980, # 2.

¹⁹ Այս մասին Миклош Саболчи. Видоизменение знака в современном западноевропейском неопостмодернизме, в кн.: Семантика и художественное творчество, изд. "Наука", Москва, 1977, с. 59-74.

իրացնում է իր նպատակադրումը. այն է՝ «ֆիգուրը» դարձնել մի «խաղաքար», որն ամենա-
նպատակահարմարն է խաղային կոնցեպցիայի իրագործման համար՝ ելնելով վեպի կա-
ռուցվածքային, կոմպոզիցիոն և այլ սկզբունքներից:

Այստեղ հարկ ենք համարում դիտարկել *ֆիգուր* և *ֆոն* հարաբերությունը («ֆոն» ասե-
լով նկատի ունենք մշակութաբանական առանձնահատկությունները), որովհետև այս եր-
կու երևույթները (ֆիգուր-հետևանք և ֆոն-պատճառ) պատճառահետևանքային կապի
դրսևորումներն են:

Եթե Հ. Հեսսեի «Խաղը» (Spiel) դիտարկելու լինենք կերպարային (լայն իմաստով) հա-
մակարգում, ապա կարող ենք մշել, որ այն դառնում է «տոպոս»-կերպար (մշ. ընդհանուր
տեղ)»²⁰, այսինքն՝ այն դառնում է իր ժամանակաշրջանի փիլիսոփայական և գեղարվես-
տական, գեղագիտական և մշակութաբանական գիտակցության արտահայտիչ:

Գրեթե անհնար է 20-րդ դ. որևէ գեղարվեստական երկ ընթերցելիս ուղղակի կամ ան-
ուղղակի չհամդիպել «խաղային» մոտիվի: Այս երևույթը պայմանավորված է նրանով, որ
մարդը դարավերջի պատմության թատերաբեմում գիտակցեց իր անգործությունը, անօգ-
նականությունը, կյանքի անկանխատեսելիությունը, որին, անշուշտ, չկարողացավ դիմա-
դրել: Հիշենք է. Հեմինգուեյի «Ֆիեստա» վեպը, որտեղ պատկերված է պատերազմից հե-
տո «կորուսյալ սերնդի» (Հերթրուդա Սթայն) ծանր վիճակը (հոգեբանական և ֆիզիկական
պլան), նրանց անիմաստ գոյացները (իմաստաբանական պլանում նրանք արդեն գոյու-
թյուն չունեն, կերպարների ֆիգուրատիվություն)²¹ կամ «Հրաժեշտ գեներին» վեպը:

Այստեղ կյանքի և մահվան սահմանագծին գտնվող հերոսներն իրենց կյանքը և
մարդկային հարաբերությունները համարում են պարզապես մի «խաղ»․ «Ես գիտեի, - մտո-
րում է Հենրիին, - որ չեմ սիրում Քեթրին Բարբլիին, և չէի պատրաստվում նրան սիրել: Դա
խաղ էր, ինչպես բրիջ, միայն խաղաթղթերի փոխարեն բաղերն էին: Ինչպես բրիջի ժա-
մանակ, պետք էր այնպիսի տեսք ընդունել, որ կարծես խաղում ես փողի կամ մի այլ բանի
համար: Այն բանի մասին, թե ուր էր տանում խաղը, ոչինչ չաավեց: Բայց ինձ համար
միևնույն էր»²²:

Պոստմոդեռնիզմի ժամանակ «խաղային սկզբունքը» դառնում է է՛լ ավելի անկհայտ,
այս փուլի գրական ստեղծագործություններում այն ոչ միայն բառային - իմաստային մա-
կարդակում է, այլև մշակութային, «տեքստային»: Պոստմոդեռնիզմի փուլում ի հայտ է գա-
լիս «իմտերտեքստուալությունը», որը պոստմոդեռնիզմի սկզբունքային հասկացություննե-
րից է: Այն նախ և առաջ ենթադրում է պատումի «հատուկտորայնություն» (фрагментиро-
ванность), որը առաջացնում է ընդհանուր տեքստում՝ «Ուլունքախաղ»-ում, տեքստերի

* Այստեղ «ֆուգա» և «Ուլունքախաղ» բաղերը համարժեք են:

²⁰ Տե՛ս Литературный энциклопедический словарь, Москва, изд. "Советская энциклопедия", 1987, с. 254.

²¹ Այս մասին մանրամասն տե՛ս Հ. Էդդլան, Մարդու «անհետացման» իմաստաբանական գիծը վերածննդ-
ից մինչև XX դար հողվածում // Համատեքստ (հողվածների ժողովածու), Երևան, 2002, էջ 5-16:

²² Э. Хемингуэй, Прощай оружие ! (Рассказы), Москва, изд. "Правда", 1982, с. 31-32.

* Զենք կարող չի իշատակել Պ. Ի. Զալկովսկու լիբրետոյից Հերմանի արիայի տողերը. Что наша жизнь???
Игра // Добро и зло - один мечты.// Труд, честность! Сказки для бабы! // Кто прав, кто счастлив здесь, друзья? //
Сегодня ты, а завтра я!.... (П. И. Чайковский, "Пиковая дама" (оперное либретто в 3-х действиях), Москва, 1979,
с.76)

աստիճանակարգում, «բազմաչափ տարածություն» (Ռ. Բարտ), որը միաժամանակ կազմում է միասնականություն, մեկ ամբողջականություն՝ դարձնելով այն ինքնին բաց մի համակարգ: «Բաց» ասելով հասկանում ենք մշակութային արժեքների հետ իմաստաբանական «խաղը» (Բորխես, Կորտասար, Բեքքեթ, Ֆաուլզ և այլն): Եվ այս «խաղերում» չի տրվում ոչ մի միանշանակ պատասխան, քանի որ «տեքստերը» բաղկացած են բազմաթիվ մեջքերումներից (матрицы), որոնք հարում են տարբեր մշակութային աղբյուրների. օրինակ, որպես այս երևույթի դրսևորում կարող ենք համարել «Ուլունքախաղ» վեպում տեղ գտած Յ. Կնեխտի երեք կենսագրությունները: Փաստորեն, կարող ենք ասել, որ Հ. Հեսսեի «Ուլունքախաղ» վեպն այն կարևորագույն ստեղծագործություններից է, առանց որի հնարավոր չէ պատկերացնել տվյալ ժամանակաշրջանի՝ պոստմոդերնիզմի, պատմամշակութային, գրական և փիլիսոփայական առանձնահատկությունները:

Եթե այս կոնտեքստում քննելու լինենք Յ. Կնեխտի կերպարը, ապա նա դառնում է տիրող ժամանակաշրջանի դրսևորում, պատմամշակութային գիտակցության արտահայտիչ, որը դառնում է տրամաբանական *ընդհանրացված վերացականություն* (абстрактность), ընդհանուր մի մոդել կամ «մոդելային անհատ» (Ռ. Հոնիման, Ա. Ինկելես)²³, որը *ֆորմալիզացիայի* արդյունք է: Այն պետք է դիտարկել իբրև հեղինակային *աշխարհայացքի* կարևորագույն տարրերից մեկը²⁴: Ֆորմալիզացիան, որպես հեղինակային մտածողության ձև, անցումն է հասկացական կիրարկություններից նշանայինին, որը երկու փուլ է ենթադրում. առաջին՝ ֆորմալիզացվում է հեղինակի դատողական ապարատը, երկրորդ՝ նա սկսում է նշաններն օգտագործել որպես «կիրարկվող խորհրդանիշներ»:

Եթե ֆորմալիզացիան դիտարկենք նշանային տեսության գեղագիտական համակարգում, ապա «ինքնանշանակող» նշանները ձեռք են բերում «վերմշակութային» իմաստ, դառնում ինքնարժեք «գեղագիտական օբյեկտներ»՝ մոտենալով երևութաբանական (феноменологический) գեղագիտությանը²⁵: Ֆորմալիզացիան, որպես մտածողության ձև, անցումն է հասկացական կիրարկություններից նշանայինին:

Ֆորմալիզացիոն մեթոդը լայն հնարավորություն է ընձեռում բովանդակային պլանի խորն ընկալման և ուսումնասիրության համար, որը հիմնվում է կառուցվածքի (структура) և նրա՝ վերացարկված, ընդհանրացված բաղադրիչ տարրերի, նշանների հարաբերակցության հիման վրա: Հեղինակն այս ամենն օգտագործելով գեղարվեստական մակարդակում՝ «Ուլունքախաղ» վեպում, կառուցում է *մոդելներ*, որոնք առարկաների, երևույթների հնարավորինս առավել էական հատկանիշներն են արտացոլում՝ առանց նրանց ընդօրինակման: Այս մոդելները հեղինակային տեքստում ավելի շատ ոչ թե *պատկերավոր*, այլ նշանագիտական դրսևորում են ստանում և դառնում կարծես մի «պատրաստի ստորոգյալ անհայտ ենթակաների համար»²⁶: Այլ կերպ ասած՝ «ստորոգյալ» Կնեխտ-մոդելը դառնալով հեղինակի մտային փոխակերպում-ձևափոխությունները (ենթակա, Կնեխտի կյանքի կալացում, նրա գոյաբանական անցումներն ու զանազան դրսևորումները) *ներկայացնելու*

²³ Современная западная социология: Словарь. - М.: Политиздат, 1990, с. 321.

²⁴ Այս մասին մանրամասն տե՛ս Эстетика (словарь) (под ред. А. А. Беляева и др.), М., 1989, с.377.

²⁵ Նույն տեղում, էջ 377:

²⁶ А. А. Потебня, Из лекций по теории словесности, Харьков, 1894, с. 68.

(ոեպրեզենտանտ) միջոց, որը իրականացվում է *արտացոլմամբ*²⁷, որն էլ իր հերթին հնարավոր է դարձնում ոեպրեզենտացիան: Սակայն ճշգրտենք նաև այն փաստը, որ «Ուլունքախաղ» վեպում Կնեխտ-մոդելը ոչ թե արտացոլում է, այլ նրանով *արտացոլվում է*. նա պատկերավորական վիճակում է, որովհետև տեքստում ներկայացված է իբրև «ծառա» («Knecht», «Famulus» (լատ.), «Dasa» (սամարիտ.) թրգմ. նշանակում է «ծառա») (GPS, 496, 530):

Ռեպրեզենտացիան այն ժամանակ է ամբողջական, երբ մոդելը՝ Կնեխտը, իսկապես դառնում է նոր գիտելիքի բացահայտման աղբյուր: «Նոր գիտելիք» ասելով պետք է հասկանալ մարդու եզակի-անկրկնելիության փաստը: Ընդհանուր առմամբ, ոեպրեզենտատիվ ֆունկցիաները բնորոշ են իդեալական օբյեկտ//սուբյեկտին և վերացարկված առարկային: Իդեալական սուբյեկտ/օբյեկտը վերացարկվող *գործունեության* (այստեղ արդեն իբրև *գործողության* վերացարկում) պտուղ է, որը երկու կարևոր կողմ է ենթադրում. առաջինը՝ կապ «իրականությանը», Յ. Կնեխտը՝ իբրև *արտացոլման օբյեկտ*, և երկրորդը՝ իբրև *ճանաչողական* (гносиологический) *սուբյեկտ*:²⁸ Փաստորեն, այս երևույթը նույնպես այն պատճառներից մեկն է դառնում, որ Կնեխտը չի կերտվում իբրև ամբողջական «բնավորություն»:

Այսպիսով, եթե ընդհանրացնելու լինենք, կարող ենք ասել, որ լուրաքանչյուր եզրույթ ունի իր առանձնահատկությունները, որոնք լայն հնարավորություն են տալիս տարբեր խնդիրների հարցադրման և նրանց հետագա լուծման համար:

²⁷ Ռեպրեզենտանտի և արտացոլման մասին մանրամասն տե՛ս С. Р. Варгазарян, От знака к образу, Ереван, 1973, с. 128.

²⁸ Նույն տեղում, էջ 111-112: