

Научная статья
УДК 821.133.1
doi: 10.17223/19986645/79/14

Игра как средство трансгрессии в романе Шань Са «Играющая в го»

Наталья Сергеевна Шуринова¹

¹ Южный федеральный университет,
Ростов-на-Дону, Россия, interjectio@yandex.ru

Аннотация. Рассматривается роман Шань Са «Играющая в го» с точки зрения реализации в нем поэтики игры. Игра представлена в романе как инструмент трансгрессии, обеспечивающий деполяризацию бинарных оппозиций. В тексте чередуются исповедальные голоса героя и героини, выражающие противоположные типы мировоззрения, культуры, женское и мужское начало. Игра в го является ключевым символическим образом, она показана как специфический язык, делающий возможным экзистенциальный диалог с сознанием другого.

Ключевые слова: трансгрессия, деконструкция, дискурс, бинарные оппозиции, экзистенциальная коммуникация, игра

Для цитирования: Шуринова Н.С. Игра как средство трансгрессии в романе Шань Са «Играющая в го» // Вестник Томского государственного университета. Филология. 2022. № 79. С. 274–286. doi: 10.17223/19986645/79/14

Original article
doi: 10.17223/19986645/79/14

Game as a tool for transgression in the novel *La Joueuse De Go* by Shan Sa

Natalya S. Shurinova¹

¹ Southern Federal University, Rostov-on-Don, Russian Federation, interjectio@yandex.ru

Abstract. The article considers the novel *La Joueuse De Go* [The Girl Who Played Go] by Shan Sa and its poetics of game as a tool for transgression, providing the depolarization of binary oppositions and leading to the establishment of an existential dialogue with the consciousness of the other in particular. Analyzing the narrative structure of Shan Sa's text, as well as referring to the philosophical and aesthetic interpretation of the key image of the game of Go, the author comes to the conclusion that the concept of game is presented in *La Joueuse De Go* via the organization of the narration and a specific symbolic image. Shan Sa's novel has a binary structure: it is constructed by interchanging confessional fragments and voices of protagonists; this structure imitates a game of Go, in which two players play with stones of different colors. The confessional fragments, written on behalf of the hero and the heroine, are connected by common motifs, this feature allows perceiving the heroes as doubles. Connections between fragments of the text show the convergence of oppositions,

demonstrate the possibility of transgression. While researching, the author also considers various discourses which can be seen in the confessional voices of the main characters of the novel. This allows discovering nuances in the problematization of transgression in the novel. The analysis helps identify the historical and political opposition between Japan and China in a state of war, this makes it possible to associate the transgressive experience with the betrayal and rejection of established ideological models. The characters express opposite cultures and types of thinking; their images represent the opposition between nationalism and cosmopolitanism, hierarchy and chaos. In addition, the novel assumes the possibility of interpretation through the prism of gender studies: in this perspective, the pair of contrasting characters can be associated with the opposition of the feminine principle of Yin and the masculine principle of Yang, solar and lunar codes; the characters' rapprochement is accompanied by the convergence of the Sun and the Moon in the motif organization of the text. The game of Go is a key symbolic image in the novel, it literalizes the idea of the need of going beyond the bounds of binarity to establish productive communication with the other. The game of Go is shown as a specific language which provides the authenticity of existential dialogue; in the novel it is opposed to imperfect natural languages, which keep consciousness within the framework of nationality and culture. Thus, by deconstructing various codes, the author shows that consciousness is not completely limited to the languages that define it; authentic communication can take place only outside the sign systems.

Keywords: transgression, deconstruction, discourse, binary oppositions, existential communication, game

For citation: Shurinova, N.S. (2022) Game as a tool for transgression in the novel *La Joueuse De Go* by Shan Sa. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Filologiya – Tomsk State University Journal of Philology*. 79. pp. 274–286. (In Russian). doi: 10.17223/19986645/79/14

Роман французской писательницы китайского происхождения Шань Са «Играющая в го» («*La joueuse de go*», 2001), снискавший Гонкуровскую премию лицеистов и пробудивший повышенный интерес европейского читателя к экзотической игре в го, привлекает к себе внимание многоплановостью.

Э. Шоффре предлагает смотреть на «Играющую в го» как на исторический роман, в котором исследуется конкретный исторический период, «повествование, где автор смешивает рассказ о вымышленных героях и вымышленных событиях с рассказом о реальных фактах и исторических лицах» [1. Р. 7]. Автор романа также настаивала на значимости такого прочтения: «Я хотела <...> осветить этот специфический период в истории Китая, краткий период боли и удовольствия, момент перехода от феодализма к обществу современного типа» [2]. Действие романа происходит во время японской интервенции в независимую Маньчжурию и японо-китайской войны 1937–1945 гг.: автор показывает историю японского офицера и маньчжурской девушки, которые узнают и влюбляются друг в друга, играя в го – китайскую настольную игру.

Между тем Л. Бисингер предлагает смотреть на изображаемые в романе события в более широкой перспективе. Она пишет, что в тексте Шань Са «исследуется вопрос об идентичности и изменениях, которые должны с

ней произойти для того, чтобы стал возможен подлинный межкультурный диалог» [3. Р. 171].

Интересно деконструктивистское прочтение романа. Дж. Пролл настаивает на том, что игра в го в романе Шань Са выступает не просто как культурная реалия, связанная с востоком, но как концептуальная метафора, используемая для деконструкции культурной идентичности [4]. Этот аспект, как представляется, в данном тексте наиболее значим, так как именно тема игры акцентируется в заглавии романа.

В статье мы обратимся к поэтике игры в романе «Играющая в го» и рассмотрим игру как специфический инструмент трансгрессии: в тексте Шань Са она реализуется как серия «жестов, которые обращены на предел» [5. С. 117], игра значима в романе и как устройство текста, и как непосредственный предмет изображения.

В романе, на наш взгляд, реализовано постмодернистское понимание игры, которое не сводится лишь к определенной системе правил. Ключевым образом становится именно игра в го, допускающая самые разнообразные комбинации. У Ж. Делеза можно прочесть: «Нет никакого распределения шансов среди различного числа бросков; совокупность бросков утверждает случай и бесконечно разветвляет его с каждым новым броском» [6. С. 81]. На наш взгляд, Шань Са воспроизводит в тексте тотальную постмодернистскую игру, выражающую не только релятивистское отношение к традиции, но особое мировоззрение, игровое сознание. Такая игра «ставит под вопрос проблему “границы” и дает о себе знать в постоянной трансгрессии» [7. С. 130]. В романе она является способом преодоления самых разнообразных границ средствами текста – культурных, личностных, гендерных.

Обратим внимание на то, что абсолютизация игры в постмодернистском романе, когда она уже не противопоставляется традиции, а становится основой представлений о мире (как о лабиринте или ризоме), приводит к тому, что «теряется главное игровое свойство: наслаждение свободой; в ситуации абсолютной игры человек раздавлен необходимостью всё время делать выбор» [7. С. 130]. Как видится, именно поэтому современный игровой роман стремится при помощи игры исследовать экзистенциальный опыт отдельного индивида.

У Шань Са игра рассматривается как определенный способ бытия, демонстрируется экзистенциальный потенциал игры. Для главных героев игра является средством самопознания и познания другого. Деконструкция культурных кодов посредством игры не только выводит за границы дуальности, но и позволяет состояться экзистенциальной коммуникации, которая в романе противопоставляется коммуникации языковой и является средством постижения идентичности и культуры другого.

Под экзистенциальной коммуникацией мы понимаем диалог, позволяющий подлинно воспроизвести феномен другого. Такой диалог в определенной степени созвучен проекту психобиографии Гюстава Флобера «Идиот в семье» Ж.П. Сартра [8]. Возможность постижимости другого че-

ловека философ связывал с воображением и эмпатией, противопоставляемой симпатии, оценочному суждению. Значимо, что подлинная коммуникация возможна только тогда, когда мы не сталкиваемся с «конкретностью» и телесностью индивида; конкретные отношения с другим Сартр связывает с неизбежностью конфликта и взаимной объективации: «Конфликт есть первоначальный смысл бытия-для-другого» [9. С. 558]. Однако он воспроизводит феномен Флобера, которого никогда не знал лично и которого на тот момент не было в живых, пользуясь воображением, позволяющим понять «стиль его экзистенциального проекта»; не просто описать совокупность переживаемых личностью конкретных феноменов, но понять внутреннюю логику ее существования, сделанных ей выборов. Этот опыт Сартра был направлен на доказательство коммуникабельности «Я», объективной постижимости человека человеком.

Как видится, Шань Са выстраивает в романе схожую концепцию, в которой ключевое место, однако, занимает не просто воображение, а игра, позволяющая побыть другим, понять тот выбор, который другой делает, находясь в игровом пространстве. Человек объективирует себя в игре так же, как «Флобер объективировал себя в своих книгах» [8. С. 5]. Именно игровое пространство дает возможность понимания феномена другого, в отличие от пространства конкретно-исторического, где отношения с другим конфликтны.

Однако для начала нам необходимо рассмотреть формальное устройство романа, позволяющее говорить о деконструкции бинарных оппозиций. Цель этой деконструкции состоит не только в демонстрации условности кодов, но и в отражении мировоззренческих изменений, которые необходимы самим героям романа для того, чтобы коммуникация между ними могла состояться.

Текст Шань Са выстроен в соответствии с игровым принципом. Он имеет бинарную повествовательную структуру, имитирующую игру в го, где два игрока играют камнями двух контрастных цветов. Роман представляет собой чередование двух исповедей – героя и героини. Таким образом, текст построен как игра с оппозиционными точками зрения, противоположными голосами и кодами: читатель становится на точку зрения одного персонажа, но ему тут же показывают ее относительность.

Истории персонажей выстраиваются как зеркальные отражения друг друга. Эффект зеркальности достигается за счет введения в главы параллельных сцен, заставляющих воспринимать героя и героиню как двойников. Можно согласиться с И. Гильерес, которая утверждает, что Шань Са в своих романах постоянно обращается к теме поиска идентичности, частым приемом, который она использует, является прием двойничества [10].

Например, офицер, лагерь которого стоит в китайских снегах, говорит: «Уже три месяца заснеженный лес отделяет нас от внешнего мира. Среди моих солдат растет ожесточение, они все время напиваются и задирают друг друга» [11. С. 22]. Героиня, празднующая Новый год, произносит схожую фразу: «Еловая роща отделяет гостиницу “Империал” от остально-

го мира» [11. С. 27]. Герои, какими бы разными они ни были, проживают схожие судьбы: оба они заперты в границах своих миров, действуют в пределах предопределенности культурной средой и историческим моментом. Это показывается в романе как неизбежный детерминизм, за которым подлинное «Я» труднообнаружимо.

В финале романа герои осознают собственную несвободу. И он и она в следующих друг за другом фрагментах рассуждают о «течении». Офицер говорит: «Впервые азарт войны не возбуждает меня: мы просто исполняем свое предназначение, как лососи, плывущие против течения на нерест. В этом нет ни красоты, ни величия»¹ [11. С. 202]. Героиня, идущая по Пекину, тоже сопротивляется «течению»: «С самого рассвета я иду по дороге “против течения” – поток беженцев направляется в другую сторону» [11. С. 204]. В первом случае офицер говорит о неестественности войны и манипулятивности военной риторики, жертвой которой он стал. Китайка оказалась вынужденной бежать из Маньчжурии и также стала заложницей обстоятельств. Оба героя в равной степени несвободны, их тяготит обусловленность индивидуальной судьбы глобальными историческими процессами.

Подобная игра с чередующимися фрагментами текста, их одновременное противопоставление и сопоставление, позволяет продемонстрировать возможность трансгрессии, выхода за границы предопределенности, показывает точки схождения, в которых личный опыт становится прозрачным. Автор деконструирует различные коды, демонстрируя, что подлинная коммуникация пролегает за границами знаковых систем.

С другой стороны, исповеди главных героев иллюстрируют влияние различных культурных кодов. Как утверждал В.А. Подорога, «трансгрессия постоянно утверждает предел, отрицая его» [13]. Это позволяет говорить и о многоаспектности рассмотрения функций игры в романе: границы, которые преодолевают главные герои, являются границами и историческими, и культурными, и гендерными.

Первый значимый аспект – историко-политический. В романе показываются японцы, пришедшие в Маньчжурию как агрессоры, восстание китайских коммунистов, пытки и казнь восставших. Однако историческая достоверность в романе Шань Са реализуется не столько через соответствие реальным фактам, сколько через воспроизведение образа мышления, характерного для определенного исторического момента и определенной общности. Например, показывается японская империалистическая риторика, передается она в речи матери офицера, которую тот воспроизводит в

¹ В оригинале: «Pour la première fois, l'aventure militaire a cessé de m'exalter: nous rejoignons notre destin comme les saumons remontent les fleuves» [12. P. 315]. Дословно: «Впервые война меня больше не воодушевляет: мы все покоряемся нашей участи, как лосось, плывущий против течения вверх по реке» (перевод наш. – Н.Ш.). О высоком предназначении воина здесь речи уже не идет: лишь о коллективной участи (destin), историческом фатализме.

своей исповеди: «Маньчжурия – братская страна! – кричит она. – К несчастью, террористы пытаются разрушить дружбу между нашими императорами. Твой долг – оберегать хрупкий мир. Выбирая между смертью и трусостью, отдай предпочтение смерти!» [11. С. 8]. Становится понятно, что внимание сконцентрировано не столько на исторических фактах, сколько на дискурсах – исторических, политических, культурных. Эти коды определяют содержание «Я», становятся частью идентичности по мере того, как сама личность овладевает ими и учится их воспроизводить.

Кроме того, история японца позволяет увидеть и исторические причины японской экспансии. В детстве офицер стал свидетелем землетрясения Канто, разрушившего Токио и лишившего героя отца. Землетрясения, проживание на территориях с высокими сейсмическими рисками показаны как коллективная травма японского народа, эта травма мифологизируется, а завоевание новых земель воспринимается как условие выживания: «Легенда гласит, что Япония – это плавучий остров, стоящий на спине рыбы-кота. Когда эта рыба начинает шевелиться, происходят землетрясения. <...> Уничтожить бога было нам не по силам, но мы могли выместить свое отчаяние на соседях. Китай, необъятный и процветающий, находился под боком, на расстоянии вытянутой руки. Там мы обеспечим будущее наших детей» [11. С. 47].

Свободолюбивая китайская девочка противопоставляется японскому офицеру. Героиня вступает в связь с участником восстания против японской оккупации, Минем, наблюдает за казнью восставших: история неизбежно вовлекает ее, делает сопричастной политической ситуации. И после этого ее протест против личной несвободы приобретает политизированное выражение, она начинает имитировать патриотическую риторику: «Ненавижу англичан – они дважды воевали с нами, чтобы продавать здесь опиум, запрещенный у них на родине. <...> Я ненавижу японцев! Завтра они завоюют весь континент, и вы вздохнете с облегчением – ведь раздавленный Китай избавится наконец от мракобесия» [11. С. 162].

В ракурсе историко-политической проблематики романа противопоставление героя и героини может быть интерпретировано как оппозиция между Японией как страной-оккупантом и Китаем как страной оккупируемой, которая сопротивляется и сражается за свою свободу с иноземными вторженцами. В этой оптике трансгрессия связана с предательством, отвержением существующих идеологических моделей – как с одной, так и с другой стороны.

Вместе с тем Шань Са показывает не только историко-политическую предопределенность, но и культурный детерминизм, который также неизбежно приводит к ситуации войны. Самурайская культура феодальной Японии мифологизирует войну, ритуализирует все, что связано с войной, через понятия долга и чести. В речи офицера, особенно в начале романа, хорошо заметны идеологические штампы: «Теперь мне не стыдно взглянуть в лицо предкам. Они передали мне фамильное оружие, заповедали быть храбрым и мужественным. И я не посрамил славных имен» [11. С. 15].

Ключевой ценностью китаянки, напротив, является свобода. Значимо, что она с самого начала подается читателю как «играющая» («joueuse»). Игра противопоставляется концепции долга и «духу серьезности», с которым живет японец. Китаянка хочет остаться свободной, отвергает принципы взрослого мира и предается игре в го: «Лу ничего не понял. Он хочет привести меня в мир взрослых, не ведая, что этот скучный и суетный мир наводит на меня ужас» [11. С. 22]. Сильна в романе связанная с героиней феминистская линия: замужество связывается с неизбежным подавлением «Я».

Кроме того, заметим, что в сознании японца выстраивается иерархия культур, где Япония всегда занимает более высокое положение по отношению к Китаю: «Легенда гласит, что эту удивительную игру придумали в Китае четыре тысячи лет назад. В ходе слишком долгой истории культуры ее истожила, го утратила не только утонченность, но и изначальную чистоту. Игра пришла в Японию несколько сотен лет назад, над ней размышляли, ее улучшали, и она стала божественным искусством. Моя родина в очередной раз доказала свое превосходство над Китаем» [11. С. 98]. Японию здесь можно интерпретировать как образ универсального агрессора, стремящегося к расширению своего влияния и подавлению другого, в приемах японской военной риторики легко можно опознать приметы риторики, например нацистской, а солнце, становящееся символом империи, воспринять как аналог свастики: «Брат! Знай, что теперь, после первого боя, я поклоняюсь одному только Солнцу. Это светило есть воплощение постоянства смерти» [11. С. 31].

Китаянка воплощает не столько китайское сознание, сколько сознание поликультурное: она воспринимает пространство с точки зрения постмодернистского либерализма, как пространство хаотичное, в котором иерархия упразднена, а границы иллюзорны. В начале романа она рассказывает, что родилась в Европе: «Я родилась в туманном Лондоне, что с первых же дней жизни сделало меня необычным ребенком» [7. С. 24]. Отец, увлеченный европейской культурой, увез на Запад свою семью, из-за чего разразился скандал. Сознание китайской девочки космополитично, она не принадлежит к какой-то одной культуре, видит мир как хаотичный. Поэтому она спокойно описывает время японской интервенции в Китай как время, когда нестабильная жизнь наконец наладилась, а на улицах появились дорогие гостиницы и рестораны.

Кроме того, в романе рассматривается и вопрос гендерных границ: гендер воспринимается читателем как определенный код. Шань Са, опираясь на древнекитайскую натурфилософию, мифологизирует своих персонажей, показывая их проявлениями двух противоположных начал – мужественного начала «ян», связываемого с Солнцем, и женственного начала «инь», связываемого с Луной.

С этой точки зрения упоминания солнца в романе можно прочитывать как выражение энергии «ян»: «На фюзеляже каждого самолета нарисован национальный флаг: алое солнце на девственно белом снегу. Наши сердца переполняет гордость» [11. С. 135]. Политический аспект здесь связан с

гендерным: патриархальная культура использует концепцию мужественности, позволяет проявляться энергии «ян».

Образ китайки воплощает женское начало, связывается с Луной. Имя ее старшей сестры – Лунная Жемчужина («Perle de Lune»). В финале перед смертью героиня успевает признаться японцу, что ее собственное имя – Ночная Песня («Chant de nuit»). Автор намеренно переводит с китайского на французский эти имена: они подчеркивают связь главной героини с женским началом, оппозицию между солнечным и лунным кодами.

Вначале солярный персонаж отвергает лунное начало. «Остерегайся Луны, – говорит он младшему брату, – она служит зеркалом красоте. Она растет и убывает, эта непостоянная предательница» [11. С. 31]. Однако впоследствии сближение героев символически выражается в сближении Солнца и Луны. Значимая встреча героев, когда Ночная Песня просит офицера постеречь ее сон, происходит днем, а заканчивается ночью, когда показывается луна, «словно прочерченная мелом» [11. С. 176]. Объяснение героев, когда китайка говорит офицеру, что он проживает не свою жизнь, и просит помочь ей уехать в Пекин, также происходит при лунном свете.

В судьбе самой китайки сближение с Солнцем тоже значимо. Вся ее история выстраивается как попытка поиска идентичности в отношениях с различными мужчинами. Вначале, боясь взросления, она отвергает кузена Лу, который зовет ее замуж. Затем она сближается с революционером Минем и открывается миру, превращается в женщину. Сексуальные эксперименты для героини связаны с самопознанием и возможностью преодоления границы между «Я» и «не-Я». Важно, что определенные моменты на ее пути маркируются солярной символикой или солнечным светом. «Я похожа на слепца, не ведающего, как прекрасно солнце», – говорит она подруге Хун [11. С. 36]. Эпизод с Минем происходит жарким летом, и здесь вновь появляется образ солнца: «Солнце льет на меня с неба потоки золота» [7. С. 86]. Первая встреча китайки с замаскированным офицером также происходит при дневном свете: «Внезапно на меня падает чья-то тень. Я поднимаю голову и вижу незнакомца в панаме и больших очках в роговой оправе» [11. С. 93].

Как видится, гендерная проблематика занимает особое место в романе Шань Са: именно возможность взаимопонимания между мужчиной и женщиной говорит о возможности познания другого и эмпатии. Трансгрессивный опыт подается в романе как опыт любовный, границы дискурса преодолеваются любовью.

Таким образом, оппозиция между Японией и Китаем может интерпретироваться не только исторически, но и в более широком диапазоне значений: как оппозиция между национализмом и космополитизмом, иерархией и хаосом, серьезностью и игрой, мужским и женским. Герои воплощают два разных типа мышления. Авторская игра позволяет продемонстрировать, что противоположные герои могут понять друг друга. Под трансгрессией в данном случае можно понять преодоление не только границ между конкретными историческими типами культур, но и любой идеологической

обусловленности, накладывающей на личность свою печать. В конечном счете Шань Са показывает то, как посредством игры достигается проницаемость самой психики.

Игра в го переживается героями как экзистенциальный опыт, своеобразная «пограничная ситуация». Столкновение с другим в игровом пространстве расшатывает их ценности, приводит к прозрению, в результате которого другой оказывается постижимым. Игра становится основой для экзистенциальной коммуникации, средством воспроизведения феномена другого, она буквально отражает суть идеи о деконструкции бинарных оппозиций как условия контакта с другим: другой станет постижимым только тогда, когда черные и белые камни смешаются на одной доске.

Важно, что специфическое общение героя и героини друг с другом посредством игры обусловлено невозможностью видеть друг друга в конкретно-исторической действительности: она не знает, что он японский офицер, он не знает, что она связана с повстанцами, их общение направлено на установление эмпатии, а не на вынесение оценочного суждения, обусловленного той или иной идеологией.

Во многом это связано с отказом от традиционной коммуникации: общаясь при помощи игры в го, герои просто не могут рассказать об этом так, как если бы они говорили на естественном языке. Капитан Накамура, который когда-то тоже был влюблен в китайскую девушку, говорит герою: «Я присел у стены, не выпуская ее из объятий, мы целовались и шептались друг другу слова любви, каждый на своем языке» [11. С. 149]. Язык также представляет собой культурно-обусловленную знаковую модель, замыкает личность в границах культуры. Поэтому любовь как коммуникация, требующая прозрачности и открытости по отношению к другому, оказывается за границами естественного языка. Это созвучно идее Р. Барга, высказанной в «Нулевой степени письма»: «Пользуясь языком, мы обречены разыгрывать свои эмоции на языковой сцене: в известном смысле можно сказать, что не человек пользуется языком, а язык пользуется человеком» [14. С. 26].

Главные герои романа находят для коммуникации альтернативный язык, очищенный от влияния искажающих факторов. Таким языком становится в романе игра в го. Герой и героиня регулярно встречаются на площади Тысячи ветров, где китайские игроки собираются для разыгрывания партий. Японский офицер приходит туда в качестве шпиона, он должен выследить коммунистов-заговорщиков. Героиня же постоянно проводит время на площади в ожидании достойного соперника и однажды встречается там с японцем.

Согласно классическому определению Й. Хейзинги «всякая Игра есть прежде всего и в первую голову свободная деятельность. Игра по приказу уже больше не игра» [15. С. 17]. Именно поэтому героиня, желающая сохранить свою индивидуальность, сбегает на площадь Тысячи ветров от сценариев взрослой жизни. Игра вводит героев в пространство, свободное от всякой обусловленности, и поведение за доской ничего не предопреде-

ляет, кроме самого играющего. Здесь они – просто игроки, а не японский солдат и китайская школьница.

Не случайно в качестве языка общения фигурирует в романе именно игра в го. Выбор автора определяется одновременными сложностью и простотой этой игры. Правила го очень просты, в них отсутствует понятие об иерархии фигур и стандартных положениях их на доске. Однако именно по этой причине во время игры может возникать бесконечное множество ситуаций, от игрока требуется умение как выстраивать стратегию, так и адаптироваться к постоянным изменениям.

По сути, го и является специфическим языком: каждый ход здесь служит знаком, сообщает что-то об индивидуальности – интеллекте, настроении, способе принятия решений, склонностях и т.д. У. Пинкард, много писавший об истории и философии игры в го, цитируя анонимного игрока, подчеркивал: «Происходящее на доске показывает, о чем думает игрок во время игры. Когда мастер изучает протокол игры, он может сказать, в какой момент учеником овладела жадность, когда он устал, когда впал в растерянность, а когда пришла служанка с чаем» [16. Р. 4]. Феномен другого у Шань Са оказывается, таким образом, познаваемым через «проигрывание», схожее с сартровским «воображением».

Героиня романа с самого начала воспринимает игру в го как средство коммуникации. Мужчины, с которыми она общается, так или иначе разочаровывают ее, потому что плохо играют в го. Концепция игры в романе оказывается близкой идеям Е. Финка, который рассматривал игру как инструмент экзистенциального познания, «один из способов понимания, с помощью которых человек понимает себя» [17. С. 362].

Во время первой партии в го китайка, наблюдающая за манерой игры японца, замечает: «Незнакомец очерчивает свои зоны на доске удивительно точно и экономно. Го – отражение души человека, его душа педантична и холодна» [11. С. 112]. Однако в процессе игры героиня начинает замечать состояние самоотчуждения, в котором пребывает ее противник: «Я побывала в вашей душе, ощупала все ее закоулки, о которых вам самому ничего не известно, я стала вами и поняла: вы – совсем не вы» [11. С. 192].

Японец отлично улавливает настроение китайки по манере обращения с камнями, в то время как в кругу семьи ей легко удается притворяться и не раскрывать себя: «Когда мы встретились, китайка зажимала камень между указательным и средним пальцем и опускала его на доску с веселым стуком. Когда звук изменился, стал глухим, я догадался, что она впала в угрюмость» [11. С. 137].

Кроме того, игра в го представлена как язык, который выражает только индивидуальное переживание существования, показывает выбор, который делает человек, но выбор этот совершается в виртуальном пространстве, никаких реальных сведений не сообщается. Во время игры герои почти не разговаривают друг с другом. В финале оказывается, что они не знают друг о друге никаких конкретных фактов: «И тут я понимаю, что до сих

пор не знаю, как зовут моего незнакомца. Я вообще ничего о нем не знаю – только его душу» [11. С. 202].

Кроме того, выход за пределы кодов в романе приводит к познанию смерти. Трансгрессия реализуется в духе М. Бланшо – как «движение оспаривания <...> завершающее себя в потустороннем» [18. С. 67]. Умирает обвиненная в связи с японцем возлюбленная капитана Накамуры, умирают и влюбленные друг в друга главные герои романа, и их коммуникация продолжается уже за пределами материального мира: «Я знаю – там мы продолжим нашу партию» [11. С. 207].

В связи с последним заметим, что, по сути, постижимость другого у Шань Са оказывается возможной только в трансцендентном, когда будет осуществлен выход за пределы всех возможных границ. Это эскапистский, романтический вывод, который вытекает из абсолютизации власти дискурса. Подлинно свободным выбором представляется не выбор, сделанный в исторической ситуации, как было у Сартра, а выбор, сделанный на доске для игры.

Подытоживая сказанное, можно прийти к заключению, что в романе Шань Са «Играющая в го» игра с бинарными оппозициями превращается в инструмент экзистенциального диалога.

Игру можно рассматривать и как символический образ, и как принцип организации повествования, построенного по принципу чередования фрагментов исповедальных высказываний героя и героини. Ключевые персонажи романа являются двойниками, за счет эффекта зеркальности в композиции их исповедей исчезает антагонизм внутри оппозиций Японии и Китая, серьезного и игрового, мужского и женского, иерархии и хаоса, национализма и космополитизма, патриархального и либерального. Это показывает возможность трансгрессии и постижения опыта другого. Деконструируя различные коды, автор демонстрирует, что сознание не сводится полностью к определяющим его языкам, подлинное общение может состояться только за пределами знаковых систем.

Образ игры в го закрепляет этот эффект на сюжетном уровне: общаясь при помощи игры, герои достигают взаимопонимания. Принципы игры в го позволяют говорить об игре как об универсальном языке экзистенциальной коммуникации, который дает возможность выразить подлинное содержание «Я».

Список источников

1. *Choffray É.* La Joueuse de go de Shan Sa (Questionnaire de lecture). Bruxelles : le Petit Litteraire fr, 2015. 24 p.

2. *Le Clair E.* Entretien avec San Sha. // Zone littéraire. 2001. URL: <http://www.zone-litteraire.com/litterature/interviews/entretien-avec-shan-sa.html>

3. *Bisinger L.* Rencontre interculturelle dans le roman franco-chinois. Invitation au voyage d'un genre emergent. Berlin : Logos Verlag Berlin, 2016. 282 p.

4. *Pröll J.* La métaphore du jeu dans l'œuvre de Shan Sa: Indice d'une hybridation identitaire et culturelle? // Internet-Zeitschrift für Kulturwissenschaften. 2010. № 17. URL: https://www.inst.at/trans/17Nr/3-4/3-4_proell.htm

5. Фуко М. О трансгрессии // Танатография Эроса: Жорж Батай и французская мысль середины XX века. СПб. : Мифрил, 1994. С. 113–131.
6. Делёз Ж. Логика смысла. М. : Академия, 1995. 299 с.
7. Голобородова Т.Н. Феномен игры в культуре постмодернизма: проблемы философского анализа : дис. ... канд. филос. наук. Барнаул, 2000. 157 с.
8. Сартр Ж.П. Идиот в семье: Гюстав Флобер от 1821 до 1857. СПб. : Алетейя, 1998. 646 с.
9. Сартр Ж.П. Бытие и Ничто. Опыт феноменологической онтологии. М. : АСТ, 2009. 925 с.
10. Guillerez É. Doubles, dualité et effets miroir dans l'oeuvre de Shan Sa. // *Francofonia*. Casa Editrice Leo S. Olschki s.r.l., 2010. № 58. P. 67–81.
11. Шань Са. Играющая в го. М. : Текст, 2005. 208 с.
12. Shan Sa. *La joueuse de go*. Paris : Gallimard, 2003. 325 p.
13. Подорога В.А. Трансгрессия и предел // Новая философская энциклопедия. 2018. URL: <https://iphlib.ru/library/collection/newphilenc/document/HASH7c4c331d98407f8b24187c>
14. Барт Р. Нулевая степень письма. М. : Академический Проект, 2008. 431 с.
15. Хейзинга Й. *Homo Ludens* // Й. Хейзинга. *Homo Ludens*: Опыт определения игрового элемента культуры. М. : Прогресс-Академия, 1992. С. 7–240.
16. Pinckard W. Go and the 'Three Games' // *The Go Player's Almanac*. 2001. P. 4–5.
17. Финк Е. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. М. : Прогресс, 1998. С. 357–403.
18. Бланио М. Опыт-предел // Танатография Эроса: Жорж Батай и французская мысль середины XX века. СПб., 1994. С. 63–78.

References

1. Choffray, É. (2015) *La Joueuse de go de Shan Sa (Questionnaire de lecture)*. Bruxelles: lePetitLitteraire.fr.
2. Le Clair, E. (2001) Entretien avec San Sha. *Zone littéraire*. [Online] Available from: <http://www.zone-litteraire.com/litterature/interviews/entretien-avec-shan-sa.html>.
3. Bisinger, L. (2016) *Rencontre interculturelle dans le Roman Franco-chinois. Invitation au voyage d'un genre emergent*. Berlin: Logos Verlag Berlin.
4. Pröll, J. (2010) La métaphore du jeu dans l'oeuvre de Shan Sa: Indice d'une hybridation identitaire et culturelle? *Internet-Zeitschrift für Kulturwissenschaften*. 17. [Online] Available from: https://www.inst.at/trans/17Nr/3-4/3-4_proell.htm.
5. Foucault, M. (1994) O transgressii [On transgression]. Translated from French. In: Fokin, S.L. (ed.) *Tanatografiya Erosa: Zhорzh Batay i frantsuzskaya mysl' serediny XX veka* [Thanatography of Eros: Georges Bataille and French thought of the middle of the 20th century]. Saint Petersburg: Mifril. pp. 113–131.
6. Deleuze, Zh. (1995) *Logika smysla* [The Logic of Sense]. Translated from French. Moscow: Akademiya.
7. Goloborodova, T.N. (2000) *Fenomen igry v kul'ture postmodernizma: problemy filosofskogo analiza* [The phenomenon of play in the culture of postmodernism: problems of philosophical analysis]. Philosophy Cand Diss. Barnaul.
8. Sartre, J.-P. (1998) *Idiot v sem'е: Gyustav Flober ot 1821 do 1857* [The Family Idiot]. Translated from French. Saint Petersburg: Aleteyya.
9. Sartre, J.-P. (2009) *Bytie i Nichto. Opyt fenomenologicheskoy ontologii* [Being and Nothingness]. Translated from French. Moscow: AST.
10. Guillerez, É. (2010) Doubles, dualité et effets miroir dans l'oeuvre de Shan Sa. *Francofonia*. 58. pp. 67–81.
11. Shan, Sa. (2005) *Igrayushchaya v go* [The Girl Who Played Go]. Translated from French. Moscow: Tekst.
12. Shan, Sa. (2003) *La joueuse de go*. Paris: Gallimard.

13. Podoroga, V.A. (2018) *Transgressiya i predel* [Transgression and limit]. In: Stepin, V.S. et al. (eds) *Novaya filosofskaya entsiklopediya* [New Philosophical Encyclopedia]. [Online] Available from: <https://iphlib.ru/library/collection/newphilenc/document/HASH7c4c331d98407f8b24187c>.

14. Barthes, R. (2008) *Nulevaya stepen' pis'ma* [Writing Degree Zero]. Translated from French. Moscow: Akademicheskii Proekt.

15. Huizinga, J. (1992) *Homoludens. Opyt opredeleniya igrovogo elementa kul'tury* [Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture]. Translated from Dutch. Moscow: Progress-Akademiya. pp. 7–240.

16. Pinckard, W. (2001) Go and the 'Three Games'. In: Bozulich R. (ed.) *The Go Player's Almanac*. Kiseido Publishing Company. pp. 4–5.

17. Fink, E. (1998) *Osnovnye fenomeny chelovecheskogo bytiya* [The main phenomena of human existence]. Translated from German. In: Popova, Yu.N. (ed.) *Problema cheloveka v zapadnoy filosofii* [The Problem of Man in Western Philosophy]. Moscow: Progress. pp. 357–403.

18. Blanchot, M. (1994) *Opyt-predel* [Limit-experience]. Translated from French. In: Fokin, S.L. (ed.) *Tanatografiya Erosa: Zhorzh Batay i frantsuzskaya mysl' serediny XX veka* [Thanatography of Eros: Georges Bataille and French thought of the middle of the 20th century]. Saint Petersburg: Mifril. pp. 63–78.

Информация об авторе:

Шуринова Н.С. – канд. филол. наук, старший преподаватель кафедры теории и истории мировой литературы Института филологии, журналистики и межкультурной коммуникации Южного федерального университета (Ростов-на-Дону, Россия). E-mail: interjectio@yandex.ru

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Information about the author:

N.S. Shurinova, Cand. Sci. (Philology), senior lecturer, Southern Federal University (Rostov-on-Don, Russian Federation). E-mail: interjectio@yandex.ru

The author declares no conflicts of interests.

*Статья поступила в редакцию 25.09.2020;
одобрена после рецензирования 30.04.2022; принята к публикации 22.09.2022.*

*The article was submitted 25.09.2020;
approved after reviewing 30.04.2022; accepted for publication 22.09.2022.*