

Научная статья

УДК 82-1

doi: 10.20323/2499-9679-2021-4-27-214-219

Визуальная поэзия как игра

Дарья Алексеевна Ильгова

Соискатель, кафедра теории и истории культуры ФГБОУ ВО «Российский государственный гуманитарный университет». 125047, ГСП-3, Москва, Миусская площадь, д. 6
dailgova@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0003-4442-0835>

Аннотация. Статья посвящена анализу визуальной поэзии XX века как игрового феномена. Актуальность данного исследования объясняется попыткой расширить границы бинарного восприятия визуальной поэзии как синтеза вербального и визуального медиа. Визуальная поэзия представляет собой предмет культурологического анализа и рассматривается как сложная многоуровневая семиотическая структура, которая представляет собой всеобъемлющий мультисенсорный культурный текст, объединяющий в себе природу вербального, визуального, аудиального, кинетического, синестетического, пространственного и других медиа. Визуальная поэзия рассматривается с точки зрения интермедальности, которая представляет собой особый тип интертекстуальных взаимосвязей различных медиа в системе единого культурного текста. В статье с помощью интермедального анализа рассматривается один из многочисленных медиа визуальной поэзии – игровой медиум. Визуальная поэзия вбирает в себя игровое начало сразу на нескольких уровнях: на этапе замысла и зарождения идеи, на этапе воплощения этого замысла, а также на этапе интерпретации созданного произведения. В ходе исследования рассматриваются образцы визуальной поэзии, которые используют игровые аспекты на этапе создания или интерпретации произведения. В частности, рассматривается игровое начало в поэзии блэкаута, дадаизма, смешанных визуальных форм (каллиграфемы и рисунки), заикалок и других форм визуальной поэзии. Результаты исследования подтверждают, что феномен игры находит свое выражение в разнообразных формах визуальной поэзии XX века. Помимо этого, проведенный анализ позволяет выявить важность игрового медиума как части интермедальной структуры, которая находит свое выражение в визуальной поэзии XX века.

Ключевые слова: визуальная поэзия, феномен игры, смеховое начало, поэзия блэкаута, поэзия дадаизма, каллиграфема, заикалка

Для цитирования: Ильгова Д. А. Визуальная поэзия как игра // Верхневолжский филологический вестник. 2021. № 4 (27). С. 214-219. <http://dx.doi.org/10.20323/2499-9679-2021-4-27-214-219>

Original article

Visual poetry as a game

Daria A. Ilgova

Candidate for a degree, department of theory and history of culture, Russian state university for the humanities. 125047, GSP-3, Moscow, Miusskaya sq. 6
dailgova@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0003-4442-0835>

Abstract. The article analyzes XX century visual poetry as a game phenomenon. The relevance of this research is explained by an attempt to expand the boundaries of binary perception of visual poetry as a synthesis of verbal and visual media. Visual poetry is a subject of cultural analysis and is seen as a complex multilevel semiotic structure, which is a comprehensive multisensory cultural text that combines the nature of verbal, visual, auditory, kinetic, synesthetic, spatial and other media. Visual poetry is considered in terms of intermediality, which is a special type of intertextual relations of different media in the system of a single cultural text. This article uses intermedial analysis to examine one of the many media of visual poetry: the game medium. Visual poetry incorporates game at several levels at once: at the stage of the idea and the origin of the idea, at the stage of implementing this idea, as well as at the stage of interpreting the resulting work. The study examines visual poetry patterns that use game aspects at the stage of creating or interpreting a work. In particular, the article considers the game in the poetry of blackout, Dadaism, mixed visual forms (calligraphemes and drawings), stutters and other forms of visual poetry. The results of the research confirm that

the phenomenon of the game finds its expression in various forms of the XX century visual poetry. In addition to this, the analysis shows the importance of the game medium as part of the complex intermediate structure which finds its expression in the visual poetry of the XX century.

Key words: visual poetry, phenomenon of the game, humorous beginning, blackout poetry, Dadaism poetry, calligrapheme, stutters

For citation: Ilgova D. A. Visual poetry as a game. *Verhnevolzhski philological bulletin*. 2021;(4):204-219. (In Russ.). <http://dx.doi.org/10.20323/2499-9679-2021-4-27-214-219>

Введение

С момента возникновения в глубокой древности и до наших дней визуальная поэзия находится в постоянном развитии и поиске новых форм и может представлять собой интерес для исследований в различных сферах культуры.

Актуальность данного исследования обуславливается тем, что те отечественные исследования, которые посвящены анализу русской или западноевропейской визуальной поэзии, зачастую ставят перед собой цель вписать визуальную поэзию как жанр в рамки литературной традиции, акцентируя внимание, в основном, только на взаимодействии двух медиа – вербального и визуального. Однако визуальная поэзия объединяет в себе не только вербальную и визуальную составляющие, но также многие другие культурологические аспекты: например, влияние историко-культурного контекста, первичность и вторичность формы и содержания, проблема синтеза искусств, а также игровое начало в визуальной поэзии.

Феномен игры и игровая проблематика являются очень важными аспектами для понимания культуры, что находит отражение в работах философов и культурологов. Еще Платон [Платон, 1994, с. 421-500] размышлял об игровом космосе, Кант [Кант, 1994] предлагал теорию эстетического состояния игры, Шиллер [Шиллер, 2018] говорил об игре как эстетическом феномене, который дарит свободу и приближает человека к красоте, а Хёйзинга [Хёйзинга, 2011] предполагал, что игра предшествует культуре и формирует ее.

Игровое начало в литературе также представляет собой большой интерес для исследования. Одна из первых попыток рассмотреть и проанализировать игровое начало в литературе принадлежит Бахтину. В монографии «Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса» Бахтин [Бахтин, 1990] вводит терминологию, которая будет использоваться для дальнейших исследований игрового феномена в литературе. В частности, Бахтин говорит о «смеховом начале», «игровом элементе», «кар-

навалых образах» и т.д. Таким образом, Бахтин заложил основы изучения игровой проблематики в отечественной культуре.

Анализируя развитие игрового феномена в работах Бахтина и других исследователей, Ефимов приходит к выводу, что введение новых понятий «дает возможность описания игрового начала и понимания художественного смысла произведения в целом. Понятие игрового начала имеет универсальный характер для описания тематики литературного творчества, так как, с одной стороны, выражает специфику культурно-исторического содержания произведений, а с другой стороны – их актуальный смысл» [Ефимов, 2008, с. 92].

Методы исследования

Методологической основой исследования визуальной поэзии является интермедиаальный метод анализа, так как визуальная поэзия представляет собой многоуровневую семиотическую структуру, всеобъемлющий мультисенсорный культурный текст, объединяющий в себе природу вербального, визуального, аудиального, кинетического, синестетического, пространственного и других медиа. В данной работе с помощью интермедиаального анализа рассматривается развитие игрового медиума в визуальной поэзии.

Результаты исследования

Рассматривая игровой медиум как часть визуальной поэзии, можно сказать, что визуальная поэзия вбирает в себя игровое начало сразу на нескольких уровнях: на этапе замысла и зарождения идеи, на этапе воплощения этого замысла, а также на этапе интерпретации созданного произведения.

Феномен игры явно присутствует в создании стихотворений и поэм дадаизма.

Дадаизм, пришедший на смену футуризму и кубизму, нашел отражение не только в литературе, но также в живописи, кино и театральном искусстве. Возникший примерно в 1916 году и закончившийся в начале 20-х годов, дадаизм представил собой реакцию на события Первой миро-

вой войны, когда все культурные достижения человечества были подвергнуты разрушению. Именно поэтому в основу дадаизма был заложен принцип «всеотрицания»: нет ни бога, ни святынь, ни искусства.

Что касается непосредственно литературного выражения дадаизма, то его основатель Тристан Тзара предлагал следующую формулу создания дадаистической поэмы: нужно взять газету и ножницы, выбрать статью и вырезать ее из газеты, затем вырезать каждое слово и положить все слова в мешок, потрясти мешок и доставать из него по одному слову, записывая их на бумаге – таким образом получится поэма, которая будет похожа на вас. Таким образом, в ходе использования подобной игровой формулы получаются стихотворения и поэмы дада.

К подобным игровым образцам поэзии дадаизма можно отнести стихи самого Тзара, например, «Хвост чорта – велосипед», а также произведения Пере, Гюльзенбека, Эрнста и др.

Тристан Тзара (в переводе Парнаха) [Парнах, 2014, с. 357]

Хвост чорта – велосипед

Укус экваториальный в лиловую скалу

Терзает ночь интимный запах колыбелей аммиак.

Цветок, фонарь, кукла, слушай: поднимающаяся ртуть

Обозначает мельницу, подвешенную к водопроводам на крюк.

Позавчера – не керамика хризантем, что поворачивает голову в холод.

Час пробил у тебя во рту,

Еще один разбитый ангел упал, подобно испражнению коршуна.

Простер над вялою пустыней поцелуй.

Лохмотья ушей изгрызанных – проказа, медь.

Франсис Пикабия (в переводе Парнаха) [Парнах, 2014, с. 356]

Пигмалион ласк, лестница, черный ход.

Золото, милостыня счастья, Пикадилли.

Слепые Парижане,

Дважды два – шестьдесят девять.

Попойка, сэндвичи Арменонвилля.

Красится, отряхая пыль, скука,

Как прекрасен барак жемчугов.

Инстинкт идиотских глаз –

Это весь мир

диванов Тициана.

Клемансо обожает свое изображение.

Корсет скелет ощупывает.

Схожее игровое начало можно наблюдать при создании поэзии блэкаута, которая также известна как газетная поэзия или поэзия вычеркиваний. При создании блэкаута автор также не ограничивает свою игровую свободу и может вычеркнуть любой корпус слов из исходного текста, оставляя только наиболее значимые, из которых рождается новый текст. Дополнительно стоит также отметить, что блэкаут может быть технически построен как с помощью белой заливки текста, так и с помощью вычеркивания лишних слов и строк и заливки черным цветом.

В западноевропейской литературе в этом жанре известны работы современного художника и поэта Остина Клеона. Среди отечественных авторов стоит выделить Черкасова и его сборник под названием «Домашнее хозяйство. Избранное из двух колонок» [Черкасов, 2015б]. В основу сборника легла «Краткая энциклопедия домашнего хозяйства» (1959), текст которой был набран в две колонки. Черкасов выбелил «лишние» слова таким образом, чтобы слова в строке из двух колонок образовывали новые смысловые сочетания. Важно также отметить, что сборник представляет собой набор отдельных нумерованных листов, которые можно читать в произвольном порядке.

Зачастую в создании блэкаутов присутствует «смеховое начало», о котором говорил Бахтин. Это можно наблюдать в некоторых блэкаутах Черкасова [Черкасов, 2015а] и Банникова [Банников, 2017–2019], которые созданы с помощью вычеркивания лишнего корпуса слов из текста-исходника, которым может быть текст другой книги, статья в газете или журнале и т.д. В результате подобных вычеркиваний у авторов получаются минималистичные тексты, оформленные в виде изображения с зачеркнутыми лишними строками.

Интересно отметить, что помимо смехового начала при обращении к игре в визуальной поэзии прослеживается также обращение к детству, которое неразрывно связано с игрой. В визуальной поэзии эта взаимосвязь выражается в использовании стилизации под детские рисунки для замены некоторых слов или иллюстрации написанных строк. Например, в стихотворениях Саприга «О страхе» или «На песке у моря»

[Сапгир, 2009, с. 158–159]. В этих стихотворениях текстовые строки перемежаются рисунками, похожими на детские (в виде гриба или птичьих следов в виде стрелочек).

Соединение рисунка и слова в игровой форме может также носить более серьезный характер, переходя от детского исполнения рисунков к более взрослому. Это можно наблюдать, например, в каллиграфемах и рисунках Авалиани из цикла «Самурай». «Самурай» представляет собой в общей сложности 21 лист в одной папке. На каждом листе мы видим изображение самурая, который сопровождается каллиграфемой, которая может читаться в разных направлениях. С одной стороны, это всегда слово «самурай», но если перевернуть исходное слово, то читателю открывается новый смысл, новое слово или словосочетание [Авалиани, 2014, с. 81].

Еще один аспект игрового начала в визуальной поэзии проявляется с использованием формы, похожей на детскую считалку. В этом случае феномен игры распространяется и на воспроизведение читателем текста (если читатель, например, прочитает вслух такое стихотворение), и на читательское восприятие текста (как читатель может интерпретировать текст, по звучанию и строению схожий со считалкой). Наглядно это можно наблюдать в так называемых «заикалках» Дмитриева [Дмитриев], например:

ну
ну же
не же
не хра
хра пи
пи же
спи же
ви же
ви жу
жу ра
в л я
в л я
в л я
в л я
в л я

Игровое начало присутствует в стихотворениях Дмитриева не только в форме заикалок, но также в других визуальных стихотворных экспериментах. Колымагин отмечает, что Дмитриев благодаря иронии и игре смог выжить в непростые советские времена. При этом чаще всего Дмитриев «отдавал предпочтение играм с культурой» [Колымагин, 2020, с. 128], создавая визу-

альные произведения. Например, стихотворение «То ли мы идем по проволоке...» которое в оригинальном варианте имеет форму прямоугольника [Колымагин, 2020, с. 129]:

то ли мы идем по проволоке
то ли вокруг натянута прово
ловко! однако то ли что-то над
нами подвешено на этой:
на проволоке на тонкой ни
точке так спокойны как буд
то точно знаем выдержит она
все зависит от того что там
подвешено на проволоке. да

При этом через игру, игровые эксперименты в визуальной поэзии Дмитриев позднее приходит к более серьезным вещам, осознавая, что «жить в порубежье вечно – значит совсем не жить, значит раствориться в смехе, стать третьим, десятым, никаким» [Колымагин, 2020, с. 129].

Еще один игровой элемент, встречающийся в визуальной поэзии, заключается в причудливом сочетании букв и звуков. Например, в 1987 году Ры Никонова написала «Стихи для кретинов», среди которых были тексты с использованием только одной буквы «м». Сама Никонова объясняла замысел создания этого цикла тем, что она «использовала минимум средств, потому что кретин может только мычать, предположим, только одну букву «м», «м-м-м», «м-м-м-м-м». Ничего не может сказать больше. <...> О чем говорит вот этот стих? Может быть, о трудности коммуникации. «М-м-м», «м-м-м-м-м»... Можно полчаса пытаться что-то сказать, и процесс этой попытки сказать педалирует важность самого произнесения как такового, как это трудно» [Никонова, Михайловская, 2019, с. 13].

Необычное сочетание букв можно найти также в визуальных стихотворениях Перельмана [Перельман, 2007, с. 52]. При этом игровой аспект дополнительно выражен как в названии всей подборки стихотворений «Некоторые стихотворения с нарушением смысла», так и в комментариях, которые сопровождают стихотворение «Рыбий жир»: «лечебные слова, полученные при помощи рыбьего жира (по квазитибетскому рецепту-цептуре)», «читать друг другу перед сном, вслух, 0,5–1,5 раза».

Особое внимание при исследовании игрового феномена в визуальной поэзии нужно также обратить на поэтические визуальные пародии. Ярким примером такой пародии является стихотворение Алехина «Оральный текст», посвященное

Бирюкову и его поэтическим аудиальным экспериментам [Алехин, 2021, с. 121–122.]. При этом, помимо названия, игровой аспект в этой пародии, как и в стихотворении «Рыбий жир» Перельмана, выражается также в шутовском комментарии, который указывает, как именно нужно читать стихотворение: «произведение следует проорать как можно громче, с пафосом и размахивая руками».

Заключение

Таким образом, можно сказать, что феномен игры находит свое выражение в разнообразных формах визуальной поэзии XX века. Он может использоваться в качестве идеи, воплощения или интерпретации визуального произведения. Некоторые визуальные стихотворения опираются на смеховое начало (например, образцы блэкаутов Черкасова или заикалки Дмитриева), некоторые стихотворения построены на игровой взаимосвязи рисунка и текста (например, стихотворения Сапгира или каллиграфемы и рисунки Авалиани). Помимо этого, игровое начало можно наблюдать в нестандартном сочетании букв и звуков (например, стихотворения Никоновой или Перельмана). Отдельным видом визуальных стихотворений с ярко выраженным игровым аспектом можно считать визуальные поэтические пародии (например, пародию Алехина на аудиальные поэтические эксперименты Бирюкова). Также особое внимание при исследовании игрового медиума в визуальной поэзии следует обратить на шуточные комментарии, которыми авторы сопровождают свои произведения (например, комментарии Алехина и Перельмана). Таким образом, проведенный анализ подтверждает важность игрового медиума как части интермедийной структуры, которая находит свое выражение в визуальной поэзии XX века.

Библиографический список

- Авалиани Д. Самурай. Каллиграфемы и рисунки // Клуб Н. Литературный альманах. Москва : Центр поэтической книги (при Русском Пен-Центре), 2014. С. 81–87.
- Алехин А. Кривое зеркало // Новая Юность. № 3 (162). 2021. С. 121–122.
- Банников П. Некоторое количество блэкаутов 2017–2019 гг., созданных во время перелетов из подручных газет // Журнал «Полутон». URL: <https://polutona.ru/printer.php3?address=0625144427> (дата обращения: 09.08.2021).
- Бахтин М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. Москва : Художественная литература, 1990. 543 с.
- Дмитриев А. Стихи и заикалки // Неофициальная поэзия. Антология. URL: <https://rvb.ru/np/publication/05supp/SDL/DMITRIEV.htm#verses> (дата обращения 21.09.2021).
- Ефимов А. А. К пониманию игрового начала в литературоведении // Научная мысль Кавказа. 2008. № 2. С. 87–92.
- Кант И. Критика способности суждения. Москва : Искусство, 1994. 367 с.
- Колымагин Б. Ф. Вот это вот. Молчание в поэзии и жизни. Москва : Виртуальная галерея, 2020. 216 с.
- Никонова Р., Михайловская Т. Про амёбу, полчеловека, лошадь Мюнхгаузена и всякие глупости. Разговор новатора с консерватором // Клуб Н. Литературный альманах. Москва : Центр поэтической книги, 2019. С. 7–24.
- Перельман В. Некоторые стихотворения с нарушением смысла // Альманах Академии Зауми, 2007. С. 51–52.
- Парнах В. Дадаистская поэзия. Переводы // Ливак Л., Устинов А. Литературный авангард русского Парижа: История. Хронология. Антология. Документы. Москва : ОГИ, 2014. С. 356–363.
- Платон. Тимей // Собрание сочинений в 4-х томах / под ред. А. Ф. Лосева, В. Ф. Асмуса, А. А. Тахо-Годи. Москва : Мысль, 1994. Т. 3. С. 421–500.
- Сапгир Г. Тринадцать ниоткуда. Стихи на неизвестном языке // Полилог. 2009. № 2. С. 132–163.
- Хёйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. Санкт-Петербург : Издательство Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.
- Черкасов А. Блэкауты // Журнал «Воздух». 2015а. № 1–2. URL: <http://www.litkarta.ru/projects/vozdukh/issues/2015-1-2/cherkasov/> (дата обращения: 21.09.2021).
- Черкасов А. Домашнее хозяйство. Избранное из двух колонок. Москва : Tango Whiskyman, 2015б. 107 с.
- Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека. Москва : РИПОЛ классик, 2018. 240 с.

Reference list

- Avaliani D. Samuraj. Kalligrafemy i risunki = Samurai. Calligraphemes and drawings // Klub N. Literaturnyj al'manah. Moskva : Centr pojeticheskoy knigi (pri Russkom Pen-Centre), 2014. S. 81–87.
- Alehin A. Krivoe zerkalo = Distorting mirror // Novaja Junost'. № 3 (162). 2021. S. 121–122.
- Bannikov P. Nekotoroe kolichestvo bljekautov 2017–2019 gg., sozdannyh vo vremja pereljotov iz podruchnyh gazet = A number of blackouts 2017–2019, made of newspapers at hand during flights // Zhurnal «Polutona». URL: <https://polutona.ru/printer.php3?address=0625144427> (data obrashhenija: 09.08.2021).
- Bahtin M. M. Tvorchestvo Fransua Rable i narodnaja kul'tura srednevekov'ja i Renessansa = François Rabelais and the folk culture of the Middle Ages and the Renaissance. Moskva : Hudozhestvennaja literatura, 1990. 543 s.

Dmitriev A. Stihy i zaikalki = Poems and stutterings // Neoficial'naja poezija. Antologija. URL: <https://rvb.ru/np/publication/05supp/SDL/DMITRIEV.htm#verses> (data obrashhenija 21.09.2021).

Efimov A. A. K ponimaniyu igrovogo nachala v literaturovedenii = To understanding game in literary studies // Nauchnaja mysl' Kavkaza. 2008. № 2. S. 87–92.

Kant I. Kritika sposobnosti suzhdenija = Criticism of the power of judgment. Moskva : Iskustvo, 1994. 367 s.

Kolymagin B. F. Vot jeto vot. Molchanie v poezii i zhizni = Just this. Silence in poetry and in life. Moskva : Virtual'naja galereja, 2020. 216 s.

Nikonova R., Mihajlovskaja T. Pro amjobu, polche-loveka, loshad' Mjunhgauzena i vsjakie gluposti. Razgovor novatora s konservatorom = About an amoeba, a half-man, Munchausen's horse, and all sorts of nonsense. A talk between an innovator and a conservative // Klub N. Literaturnyj al'manah. Moskva : Centr pojeticheskoy knigi, 2019. S. 7–24.

Perel'man V. Nekotorye stihotvorenija s narusheniem smysla = Some poems with distorted sense // Al'manah Akademii Zaumi, 2007. S. 51–52.

Parnah V. Dadaistskaja poezija. Perevody = Dadaist Poetry. Translations // Livak L., Ustinov A. Literaturnyj avangard russkogo Parizha: Istorija. Hronologija. Antologija. Dokumenty. Moskva : OGI, 2014. S. 356–363.

Platon. Timej = Plato. Timaeus // Sobranie sochinenij v 4-h tomah / pod red. A. F. Loseva, V. F. Asmusa, A. A. Taho-Godi. Moskva : Mysl', 1994. T. 3. S. 421–500.

Sapgir G. Trinadcat' niotkuda. Stihy na neizvestnom jazyke = Thirteen from nowhere. Poems in an unknown language // Polilog. 2009. № 2. S. 132–163.

Hjojzinga J. Homo ludens. Chelovek igrjushhij = Homo ludens. Man who plays. Sankt-Peterburg : Izdatel'stvo Ivana Limbaha, 2011. 416 s.

Cherkasov A. Bljekauty = Blackouts // Zhurnal «Vozduh». 2015a. № 1–2. URL: <http://www.litkarta.ru/projects/vozdukh/issues/2015-1-2/cherkasov/> (data obrashhenija: 21.09.2021).

Cherkasov A. Domashnee hozjajstvo. Izbrannoe iz dvuh kolonok = Household. Selected from two columns. Moskva : Tango Whiskyman, 2015b. 107 s.

Shiller F. Pis'ma ob jesteticheskom vospitanii cheloveka = Letters on man's esthetic upbringing. Moskva : RIPOL klassik, 2018. 240 s.

Статья поступила в редакцию 19.10.2021; одобрена после рецензирования 11.11.2021; принята к публикации 12.11.2021.

The article was submitted on 19.10.2021; approved after reviewing 11.11.2021; accepted for publication on 12.11.2021.