

И.С. Ревяков

**ИГРОВАЯ ПРИРОДА БАСНИ.
АНАЛИЗ БАСНИ И.А. КРЫЛОВА «МУЗЫКАНТЫ»**

Аннотация. Статья посвящена решению вопроса о том, может ли басня быть художественной. Рассмотрены основные подходы к изучению феномена басни и дан анализ басни И.А. Крылова «Музыканты». Вопрос о художественности басни как жанра в результате решается положительно.

Ключевые слова: басня; художественность; игра; поэзия; бытие; И.А. Крылов.

Revyakov I.S. Game nature of fable. The analysis of the fable by I.A. Krylov «Musicians»

Summary. The article is devoted to resolving the question of whether the fable can be artistic. The main approaches to the study of the fable phenomenon are considered and the analysis of the fable by I.A. Krylov «Musicians» is given. The question of the artistry of the fable as a genre as a result is resolved positively.

Keywords: fable; artistry; game; poetry; being; I.A. Krylov.

Вопрос о том, может ли быть (и является ли) басня собственно художественным произведением, до сих пор остается открытым. Связано это с тем, что изначально басня как жанр является не собственно поэтическим (художественным) жанром, а риторическим, на что указывает упоминание басни в трактате Аристотеля «Риторика» («Басня же бывает подобна рассказу Стесихора о Фалариде и рассказу Эзопа в защиту демагога»¹), при этом в своей «Поэтике» Аристотель теории басни не уделяет вовсе никакого внимания.

Согласно Г.В.Ф. Гегелю, басня, а также притча, иносказание и пословица относятся к «стадии символического *предыскусства*, потому что они вообще несовершенны и, следовательно, представляют собой лишь искания истинного искусства. Правда, в этих исканиях есть моменты подлинного формообразования, но последние берутся лишь в их конечности, разрозненности и простом соотношении друг с другом, вследствие чего эти искания остаются чем-то подчиненным. Поэтому, когда мы говорим здесь о басне, иносказании, притче и т.д., мы должны рассматривать их не в качестве принадлежащих *поэзии* как своеобразному искусству»². Таким образом, с точки зрения Г.В.Ф. Гегеля, басня не относится к сфере поэзии, в силу чего считается художественным жанром не может.

По мнению Л.С. Выготского, подвергнувшего критике подходы к басне Г.Э. Лессинга и А.А. Потебни, «басня всецело принадлежит к поэзии»³, т.е. является вполне художественным произведением.

С точки зрения Б.В. Томашевского, басня относится к роду «фабулярной поэзии», т.е. к «стихотворениям небольшого объема, в которых тематика фабулярна, т.е. присутствует рассказ о ряде событий, связанных в причинно-временную цепь и замыкающихся развязкой», на основании чего он отделяет данный род поэзии от «чистой лирики»⁴.

В.В. Федоров решает вопрос о художественности (поэтичности) басни совершенно по-другому. Так, в своей работе «О природе поэтической реальности» В.В. Федоров в главе «Анализ басни» утверждает следующее: «Предметом нашего анализа будет басня как жанр *поэтический*, а не дидактический» и далее противопоставляет поэтическую басню дидактической: «Однако сначала мы должны будем сказать, чем крыловская басня (поэтическая) отличается от докрыловской (дидактической)»⁵. Таким образом, согласно В.В. Федорову, басня, в частности крыловская, может быть отнесена к поэтическим жанрам. Однако в другой своей работе, носящей характерный заголовок: «Может ли басня быть художественным жанром?» – В.В. Федоров приходит к выводу о том, что «басня не может быть художественной, поскольку художественность осуществляется на более высоком уровне, нежели жизнь, сфера познания и этического поступания»⁶, при этом, по мнению

В.В. Федорова, И.А. Крылов «не превращает басню из риторического жанра в художественный, но, оставляя ей риторические задания, ограничивает их жизненной сферой, вместе с тем давая читателю опыт внежизненного бытия, в котором “нравственный императив” утрачивает свой авторитет»⁷.

Обратим внимание на то, что в одном случае В.В. Федоров противопоставляет поэтическую басню дидактической, а в другом случае – риторическую басню художественному произведению. При этом в одном случае крыловская басня оказывается поэтической, а в другом – риторической.

В заключении еще одной своей работы («Дедушка Крылов») В.В. Федоров утверждает, что «басня Крылова – не продукт деятельности, известной нам и по другим источникам личности, а форма человеческого бытия поэта, которая не только обнаруживала, но и впервые создавала человеческие ценности, необходимые людям»⁸.

Таким образом, выходит, что, с точки зрения В.В. Федорова, И.А. Крылов – поэт, создавший тип собственно поэтической басни, которая одновременно является и риторической, противостоящей художественному произведению.

Но ведь поэтическое произведение, очевидно, не может не быть художественным. Следовательно, И.А. Крылов открывает в отечественной литературе не просто поэтическую басню, а художественно-риторическую, обнаруживая возможность облачения риторического высказывания в собственно художественную форму, превращая тем самым риторическое высказывание в художественное. Именно поэтому, на наш взгляд, басни И.А. Крылова следует рассматривать как собственно художественные произведения.

Каждое же художественное произведение является воплощением определенной поэтической реальности и оформляется же ею. Под поэтической реальностью, с нашей точки зрения, нужно понимать «действительность словесно-художественного творчества, художественную оформленность творящего (“поэтического” в прямом смысле этого слова) Логоса»⁹.

Глубинным же бытийственным (онтологическим) основанием поэтической реальности вместе с Логосом является игра, поскольку «именно в поэтической реальности игра находит свое наиболее полное выражение и осуществление»¹⁰.

Таким образом, для того чтобы решить вопрос о художественности басни, нам необходимо проанализировать феномен басни с точки зрения игрового начала. Связано это с тем, что, по словам Й. Хейзинги, в основе поэзии лежит именно игра, поскольку «поэзия в своей первоначальной функции как фактор ранней культуры рождается в игре и как игра»¹¹.

С точки зрения Платона, игра – это «неизменное исполнение только одних законов, неизменное и вечное повторное их воспроизведение»¹²; по словам А.А. Потебни, с одной стороны, басня «есть ответ на весьма сложные случаи, представляемые жизнью»¹³, а с другой стороны – является тем, что принадлежит вечности, пределы которой установить сложно: «Вечность басни вытекает именно из того, что составные части ее образов настолько освобождены от всякой случайности и настолько связаны между собою, что с трудом поддаются изменениям. Далее, вечность их вытекает из того, что эти сплоченные образы способны, по первому требованию, стать общей схемой спутанных явлений жизни и служить их объяснением. Вечность басни имеет свои пределы, которые теоретически установить трудно, потому что если одно из действующих лиц становится непонятным, вследствие того, что в самой жизни исчезает соответственное явление, если, может быть, вследствие этого само действие в ней становится неясным, то является возможность подстановки, перемены этого лица»¹⁴.

Таким образом, можем говорить о том, что басня является поэтическим (или художественным) воспроизведением (воссозданием) вечного и в этом смысле – изначального первозакона, управляющего всем мирозданием, т.е. архитектоники Вселенной, по сути дела, следовательно, являясь художественной эманацией гераклитовского Логоса, воплощением которого одновременно является образ играющего ребенка.

Для прояснения этой мысли обратимся непосредственно к текстам Гераклита Эфесского. С одной стороны, Гераклит утверждает: «Хотя этот Логос существует вечно, недоступен он пониманию людей ни раньше, чем они услышат его, ни тогда, когда впервые коснется он их слуха. Ведь все совершается по этому Логосу»¹⁵. С другой же стороны, Гераклит говорит: «Вечность есть играющее дитя, которое расставляет шашки: царство (над миром) принадлежит ребенку»¹⁶. М. Хайдеггер так трактует это высказы-

вание Гераклита: «Бытийный посыл судьбы – это ребенок играющий, играющий в игру на доске; ребенок – это царская власть – т.е. 'архῆ', учреждающе-управляющее основывание, бытие сущего. Бытийный посыл судьбы: ребенок, который играет... Почему играет увиденный Гераклитом в 'αἰὼν' великий ребенок мировой игры? Он играет, потому что он играет.

Это “потому” погружается в игру. Игра есть без “почему”. Она играет, пока она играет. Она остается только игрой: чем-то высочайшим и глубочайшим.

Но это “только” есть Все, Единое, Единственное¹⁷.

Таким образом, бытие укоренено в игре и ею определяется. А это значит, что реальность любого бытия (в том числе и художественного) определяется игрою.

У Гераклита, как мы видим, вечность проявляет себя, с одной стороны, через Логос, а с другой стороны – через играющего ребенка. Этот гераклитовский Логос трактуется как: 1) «“творящая” и оформляющая космическая сила», которая «неотделима от вечной и творящей материи», и 2) «абсолютная личность, творящая космос, им управляющая»¹⁸.

Приблизительно через 500 лет после Гераклита о творщем Логосе будет сказано в «Евангелии от Иоанна»: «В начале было Слово, и Слово было у Бога, и Слово было Бог»¹⁹. По словам А.Ф. Лосева, «за ничтожным исключением все историки философии и особенно богословы всегда выдвигали у Гераклита на первый план учение о Логосе, находя в Гераклите прямого или косвенного предшественника иудейско-христианского учения о Боге-слове»²⁰.

Исходя из всего вышесказанного, можем говорить об онтологическом и структурном соотношении Логоса и игры как онтологического основания поэтической реальности в качестве художественного воплощения вечности.

Для прояснения вышеуказанных моментов обратимся к конкретному тексту, а именно к басне И.А. Крылова «Музыканты».

*Сосед соседа звал откушать;
Но умысел другой тут был:
Хозяин музыку любил
И заманил к себе соседа певчих слушать.*

*Запели молодцы: кто в лес, кто по дрова,
И у кого что силы стало.
В ушах у гостя затрещало
И закружилась голова.
«Помилуй ты меня», сказал он с удивленьем:
«Чем любоваться тут? Твой хор
Горланит вздор!»
– «То правда», отвечал хозяин с умиленьем:
«Они немножечко дерут;
Зато уж в рот хмельного не берут,
И все с прекрасным поведеньем».*

*А я скажу: по мне уж лучше пей,
Да дело разумеи²¹.*

Если мы внимательно прочтем эту басню, то обнаружим в ней наличие внутреннего конфликта, обладающего как эпическими, так и драматическими чертами.

Во-первых, очевидно, что в данной басне речь идет о невозможности созвучия между персонажами, обозначенными в качестве соседей, т.е. о невозможности гармонии между двумя вариантами мирозданий, поскольку само понятие соседства указывает на пограничность их нахождения по отношению друг к другу.

Во-вторых, можем предположить, что на символическом уровне в данном тексте показано разыгрывание и, соответственно, развертывание космической драмы, повествующей о двух состояниях (или даже типах) мироздания: состоянии, так сказать, «чистой нравственности» и состоянии естественном, которому, в свою очередь, «чистая нравственность», сводящаяся к показному воздержанию от «дурных привычек», абсолютно не свойственна и потому для него противоестественна, что, в свою очередь, художественным образом выражает глубинное онтологическое противостояние противоестественного и естественного.

Эпичность конфликта заключается, на наш взгляд, в развитии действия, а именно: в описании фабулы. Драматичность же конфликта передается через диалогичную форму реплик персонажей, в которую (в финале) «вмешивается» повествователь, который миру «чистой нравственности» противопоставляет мир, являющийся с точки зрения мира «чистой нравственности» без-

нравственным, порочным, однако при этом имеющим непреходящую онтологическую ценность, т.е. повествователь «сталкивает лбами» мир естественный и противоестественный, поддерживая, очевидно, мир естественный.

Такого рода архитектоника построения басни (эпика + драматизм) является, по нашему мнению, основополагающей для всего басенного творчества И.А. Крылова, что и дает нам возможность утвердительно ответить на вопрос о художественности басни как литературного жанра.

По словам Ю.М. Лотмана, «целью искусства является истина, выраженная на языке условных правил»²², а именно этой цели и достигает в своем басенном творчестве И.А. Крылов, что и позволяет говорить о том, что он – действительно поэт, а басня – и риторический, и дидактический, но прежде всего – именно художественный жанр.

-
- ¹ *Аристотель*. Риторика // Античные риторики. М.: Изд-во Московского университета, 1978. С. 104–105.
 - ² *Гегель Г.В.Ф.* Лекции по эстетике: в 2 т. Т. 1. СПб.: Наука, 2001. С. 420.
 - ³ *Выготский Л.С.* Психология искусства. СПб.: Азбука, 2001. С. 129.
 - ⁴ *Томашевский Б.В.* Теория литературы. Поэтика. М.: Аспект Пресс, 1999. С. 242.
 - ⁵ *Федоров В.В.* О природе поэтической реальности // *Федоров В.В.* Проблемы поэтического бытия. Донецк: ДонНУ, 2008. С. 141.
 - ⁶ *Федоров В.В.* Может ли басня быть художественным жанром? // *Федоров В.В.* Оправдание филологии. Донецк: Норд-Пресс, 2005. С. 63.
 - ⁷ Там же. С. 60–61.
 - ⁸ *Федоров В.В.* «Дедушка Крылов» // *Федоров В.В.* Статьи разных лет. Донецк: ДонГУ, 2000. С. 66.
 - ⁹ *Ревяков И.С.* Игра как онтологическое основание поэтической реальности // Литературоведческий сборник. Вып. 29–30. Донецк: ДонНУ, 2007. С. 108.
 - ¹⁰ Там же. С. 109.
 - ¹¹ *Хейзинга Й.* Homo ludens // *Хейзинга Й.* Homo ludens. В тени завтрашнего дня. М.: Прогресс, 1992. С. 141.
 - ¹² *Лосев А.Ф.* История античной эстетики. Софисты. Сократ. Платон. М.: АСТ, 2000. С. 623.
 - ¹³ *Потебня А.А.* Теоретическая поэтика. М.: Высшая школа, 1990. С. 64.
 - ¹⁴ Там же. С. 71.
 - ¹⁵ Досократики. Минск: Харвест, 1999. С. 280–281.

¹⁶ Там же. С. 295.

¹⁷ *Хайдеггер М.* Положение об основании. Статьи и фрагменты. СПб.: Лаборатория метафизических исследований философского факультета СПбГУ; Алетейя, 2000. С. 190.

¹⁸ *Лосев А.Ф.* История античной эстетики. Итого тысячелетнего развития: в 2 кн. Кн. 2. М.: Искусство, 1994. С. 217.

¹⁹ Евангелие от Иоанна. Гл. 1. Ст. 1 // Библия. Книги священного писания Ветхого и Нового Завета. М.: Российское библейское общество, 2004. С. 1127.

²⁰ *Лосев А.Ф.* История античной эстетики. Итого тысячелетнего развития: в 2 кн. Кн. 2. М.: Искусство, 1994. С. 217.

²¹ *Крылов И.А.* Басни. М.; Л.: Изд-во АН СССР, 1956. С. 9–10.

²² *Лотман Ю.М.* Структура художественного текста. М.: Искусство, 1970. С. 91.