

В.Б. Носкова

**«ЧТО, СОБСТВЕННО, ТАКОЕ КНИГА!»**

**(К ПРОБЛЕМЕ ИМПЛИЦИТНОГО ИЗУЧЕНИЯ ТЕОРИИ ЛИТЕРАТУРЫ  
В СРЕДНЕМ ЗВЕНЕ ШКОЛЫ)**

Порою дети ведут нас к новым книгам. Мой пятиклассник очень эффектно закончил сочинение словами: «Слышать голос тишины – вот зачем стихи

---

*Вера Борисовна Носкова — кандидат филологических наук, старший преподаватель кафедры современной русской литературы Уральского государственного педагогического университета.*

нужны». Я удивилась такому необычному и тонкому суждению, похвалила, а ученик, скофузившись, сказал, что это он взял из приключенческого романа Михаэля Энде «Бесконечная книга». Заинтриговало то, что фраза – о том, зачем нужны стихи – почему-то в романе-фэнтези, да ещё и так запала в душу ученика. Не секрет, что учитель порой относится к романам подобного жанра как к детскому чтivu, а по-

тому не «пригодному» для серьезного школьного изучения. Но этот роман не просто увлек – он (как бы это ни странно звучало) потряс методическими возможностями обращения к нему. По ходу чтения один за другим рождались идеи разговора с детьми о том, что такое мир фантазии, мир книги. Казалось, что этот немецкий детский писатель самым сюжетом подсказывает возможные игры, приемы работы с его текстом, требовавшего прояснения бесконечных метафор и символов, за которыми открывался смысл искусства. Да, этот роман, увидевший свет в 1979 году, публикуется по всему свету, имеет множество национальных и международных наград в области детской литературы, есть его киноверсия, звуковая инсценировка удостоена премии "Золотой диск". Но показалось любопытным и созвучным моему прочтению то, что учителя и ученые Германии развивали дискуссии о возможности применения этого романа в качестве учебного пособия в системе образования. Заметьте, не просто введения этого текста в круг хрестоматийного детского чтения, а именно как учебного пособия. Какого? Хочется сказать: как имплицитно представляющего детям эстетическую сущность литературного произведения, т.е. как бы своеобразного учебника «Эстетики и теории литературного произведения для детей». Учебника, спрятавшегося в увлекательный роман!

Действие развивается стремительно, по всем законам приключенческой литературы. Главный герой – 10-летний мальчик со звучным именем Бастиан Бальтазар Букс – толстый неуклюжий изгой, для которого школа была «местом его ежедневных поражений». У него недавно умерла мать, а отец совсем отстранился в своем горе и не замечает сына (заметим, традиционное для детской литературы начало «сиротского детства»). Мальчик случайно оказывается в букинистической лавке, и его внимание чудесным образом притягивает старинный фолиант в бронзовом переплете с двумя змеями на обложке – «Бесконечная книга». Он ворует её, не в силах преодолеть соблазна прочесть её. И, спрятавшись от всех на чердаке школы, читает целый день. В книге говорится о стране Фантазии, которой угрожает страшная беда: люди перестали фантазировать и её пожирает Ничто – и Детская королева посылает в Великий Поиск 10-летнего мальчика-охотника Атрея, чтобы тот нашел способ спасения Фантазии. По законам жанра, Атрея ожидают захватывающие испытания, и читатель Бастиан настолько увлечен, что как бы начинает становиться соучастником событий. В итоге поиска становится ясно, что спасет Детскую королеву и всю страну Фантазию новое её имя, которое ей должен дать человеческий ребёнок. В самый напряженный момент испытаний Бастиан странным образом оказывается уже по ту сторону границы реального мира – в стране Фантазии – выкрикивает новое имя и спасает страну, становясь героем-победителем. Казалось бы, это и есть конец приключенческого романа, и читатели могли бы закрыть книгу. Но в том-то и дело, что, заманив нас сюжетом фэнтези, Михаэль Энде продолжает повествование! Ложный финал приходится ровно на середину романа (13 глава из 27), когда Луниниана (новое имя детской королевы) говорит растерянному Атрею, узнавшему, что секрет спа-

сения королева знала с самого начала: «Всё, что ты сделал, было совершенно необходимо. Это было единственное средство позвать нашего спасителя. Благодаря Великому Поиску он пережил вместе с тобой все опасности» (149)<sup>31</sup>. И дальше начинается как бы другая история — «Бастиан в стране Фантазии», его приключения, личностные изменения и долгая дорога возвращения домой. Стало быть, роман Михаэля Энде – это не приключения во имя чего-то спасения (клише жанра), а читательская история мальчика Бастиана в мире увлекшей его книги. Будучи представленной на уроках в таком ключе, книга позволяет вести разговор о художественном мире произведения, о творческой работе читателя, об эстетических отношениях автор – текст – читатель.

«Что, собственно, такое книга? Напечатанные буквы? Но когда раскрываешь её, вдруг появляются люди, которых прежде не знал, и начинаются приключения, битвы и шторма, или оказываешься в чужих странах и городах, и всё это – из-за книги. Конечно, для этого её нужно прочитать» (с.16), – размышляет вместе с читателем автор. Михаэль Энде позволяет ребенку почти физически понять двушлановость художественного текста: читатель погружен в созданную автором виртуальную реальность приключения, как бы живёт в ней, и в то же время автор постоянно напоминает нам, что это только читаемое Бастианом, создавая в детской книге эффект отстранения: курсивом выделяет часть текста, связанную с реальностью Бастиана (посюсторонний мир), и другим шрифтом дается текст «инобытия» – потусторонний мир страны Фантазии. Акцентирование внимания на уроке на этой особенности позволит говорить с учениками 5-6 класса – «наивными реалистами» – о том, что литература – это «особый мир: мир этот не порождение чистого и сплошного вымысла (особая, но всё же реальность)»... и в то же время пластичный, «показанный автором кусок жизни не есть всё же непосредственная жизнь, а только её образ, – писал А.Ф. Асмус, – читатель осуществляет в процессе чтения своеобразную диалектику. Он одновременно видит, что движущиеся в его поле зрения образы – образы жизни, и понимает, что это не сама жизнь, а только её художественное отражение».<sup>32</sup>

Важно также, что Энде образно, а потому доступно «имплицитному» правополушарному созерцанию<sup>33</sup> создает модель процесса чтения как взаимодействия субъективного мира читателя и текста как эстетического объекта. Неслучайна такая деталь: Бастиан погружается в чтение на чердаке школы, т.е. как бы над школьными неурядицами, поднявшись и отгородившись от них – пространство чтения как творчества занимает пограничное положение между бытовой реальностью и инобытием читаемого текста. Причем Энде на глазах читателя играет пространствами: постоянная смена шрифта-пространства, приключенческие события перемежаются замечаниями вроде «там, внизу, закончился урок природоведения». Двухмерно и время: поиск героя Атрея, и часы

<sup>31</sup> Энде Михаэль. Бесконечная книга. М., 1992. (Здесь и далее цитирую по этому изданию)

<sup>32</sup> Асмус А.Ф. Вопросы теории и истории эстетики. М., 1968. С. 57.

<sup>33</sup> Тюна В.И. Аналитика художественного. М., 2001. С. 11.

Бастиана («Пробило 8 часов», «хотелось есть»). В результате вырезает и другое наблюдение: на доске схема – переплетение миров Атрея-героя и Бастиана-читателя. И важно, что эти миры находятся в диалогических отношениях, выпукло представленных как непосредственная (графически в форме диалога) реакция сознания читателя на сознание и поступки героя, непосредственный отклик, выразившийся в желании Бастиана помочь Атрею и ставший потом формой его событийного (и со-бытийного) участия в сюжете. Диалогическая сущность литературного произведения подается наглядно, читательская активность – «по-бахтински понятая ответственность мыслителя есть прежде всего *ответность* «участного мышления» и зиждется она на событийной диалогизованности личного сознания как со-знания»<sup>34</sup>.

Это Бахтин, представленный «в картинках».

Книга начинается с иллюстрации – лавка антиквара с табличкой, читаемой «наизнанку», и словами: «Так выглядела надпись на стеклянной двери маленькой лавки, если смотреть на улицу изнутри». Изнутри лавки, где книга. Изнутри текста. А снаружи под дождем несчастный мальчик, преобразование которого начинается, когда он пересекает эту границу. А потом герои страны Фантазии будут говорить, что спасти их может ребёнок «из наружного мира». А раз есть «наружный мир», значит, по логике, и «внутренний». Всё, что испытывает Бастиан, имеет отношение к его внутреннему миру. Собственно, и пространство Фантазии – субъективное: «Карту Фантазии невозможно было бы составить. Там никогда нельзя утверждать, что такая-то страна граничит с такой-то. Зима и лето, день и ночь чередуются там в каждом краю по-своему. Можно пересечь раскаленную зноем пустыню и очутиться в арктических льдах. В том мире слова «близко» или «далеко» имеют иное значение и зависят от состояния души и от стремления путника. Поскольку Фантазия безгранична, её центр может быть повсюду»<sup>35</sup>. Эта реализация метафоры «безграничная фантазия» делает предметным как понятие художественного пространства, так и представление о внутреннем мире героя, пока ещё трудное для детей 10-11 лет. Причем сугубо в его применении к читательской деятельности как субъективной.

Итак, в сознании читателя (здесь: и Бастиана, и наших учеников) предстает пластичный яркий мир, где живут и действуют такие «ощутимые», зримые и такие необычные герои. В воображении рисуются странные герои: крохотульки ночные Альбы, грозные скалоеды, веселый Блуждающий огонек, розовый Дракон везения Фухур, зеленый мальчик из племени охотников, страшный в своей бесформенности Эргамуль Многий, сонная Древняя Морла – мир причудливый, цветистый. Детям предлагается составить вопросы-загадки (описание героя), чтобы одноклассники угадывали героя. Мир создан в воображении, обсуждено увиденное, сверены представления о «народонаселении» страны Фантазии. Это этап читательской деятельности — со-творения мира!!!

Игра продолжается. Когда фантазийцы просят Бастиана показать им мир, то видят, что «космос, окружающий звездное небо Фантазии, был не что иное, как чердак школьного здания с почерневшими деревянными балками; вся Фантазия помещалась внутри этого громадного чердака» (с.277). Рисунки детей – иллюстрации к стране Фантазии – помещаем на доске в форме полусферы, и по ходу разговора, ограничиваем все рисунки дугой – «крышей чердака», тем самым, дети наглядно видят, что вся история Фантазии, все события, сцены, образы, которые вдохновили детей на рисунки – суть порождение их читательской фантазии, явления субъективные, явления творческой работы воображения в процессе чтения, аналогичные читателю Бастиану.

И теперь мы начинаем путь в виртуальный мир книги вслед за главным героем. «Мир моей активной мечты о себе располагается передо мною, как и кругозор моего действительного видения, я вхожу в этот мир как главное действующее лицо в нем, которое одерживает победу над сердцами, завоевывает необычайную славу», – писал М.М. Бахтин.<sup>36</sup>

Итак, мы вслед за Бастианом-читателем входим в стадию читательского самозабвенного и «переживательного» погружения в мир событий книги.

Методически это организуется как игра-пребывание в сказочном мире. Например, момент, когда Атрею нужно пройти сквозь трое ворот, мы проигрываем с детьми, дублируя действия героя: ворота трёх загадок – викторинные задания «Мои загадки сфинксов».

Уже разработана компьютерная игра по «Бесконечной книге». В интернетной аннотации к игре говорится о её особенностях: «Свобода перемещения по фантастическим и сюрреалистическим мирам, высочайшее качество графики, которое сделает путешествие красочным, множество головоломок, сотни удивительных персонажей, встреча с которыми сделает ваше путешествие увлекательным и необременительным». Что ж, не стоит бороться с ветряными мельницами компьютерного «осовременивания» чтения, лучше используем это для развития воображения, для игрового погружения в мир книги, а также для дальнейшего имплицитного обучения детей, пусть методом от противного: игра называется «В поисках волшебного амулета», то есть в игровое поле введена только первая, «поисковая» часть книги (кстати, несколько искаженная). Вопрос: исчерпан ли потенциал книги? Этот роман только о поиске? Зачем тогда вся вторая часть? И выходим на осмысленные проблемы «вчувствования»

Вот что дается в аннотации в интернете: «Только мужественный и опытный игрок может остановить разрушительное Ничто. В роли Атрея, героя известной новеллы (!?) «Бесконечная история», *вы начинаете путешествие* (курсив мой – В.Н.) в Храме тысячи дверей. Путь истины будет пролегать через шесть сюрреалистических миров, в каждом из которых *вам предстоит решить* десятки головоломок, встретить сотни удивительных существ и найти свою дорогу через дебри разрушающегося сознания»

<sup>34</sup> Тюна В.И. Бахтин как парадигма мышления // Дискурс. Новосибирск, 1996. № 1. С. 14.

<sup>35</sup> Энде М. Бесконечная книга. М., 1992. С. 138.

<sup>36</sup> Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества. М., 1979. С. 27.

Итак, игра предлагает на время стать Атреем, героем произведения, что, собственно, часто и происходит с читателем, увлекшимся приключениями.

Это увлеченная идентификация с героем дает возможность и организации на уроке еще одной творческой игры. Героиня-прорицательница Уиулала слышит только ту речь, которая произносится стихами. Ролевая игра «Стихотворный разговор с Уиулалой» ставит детей в затруднительное положение: они придумывают дома рифмованные вопросы к Уиулале о путях спасения Фантазии, затем один ученик играет роль Уиулалы, и ему предстоит импровизировать – отвечать на вопрос... в рифму (развитие творческих способностей). Но затруднение порождает вопрос: «Зачем надо говорить стихами, т.е. неестественной речью?» Героиня отвечает: «Слышать голос тишины – вот зачем стихи нужны». Подарок учителю: так и просится беседа или даже дискуссия о роли поэзии, о значении поэтической формы. «А раньше Атрей совсем не представлял, зачем надо «ходить на одной ноге да ещё приплясывать через каждые четыре шага», – так говорил о стихах один седобородый старец, случайно зашедший однажды в страну зеленокожих охотников» (с. 97). Т.е. проблемную ситуацию задает текст, а не учитель, решение вопроса – преодоление «сюжетного» препятствия пути поиска.

Ещё один методически важный эпизод – Волшебное зеркало вторых ворот – видение себя, вхождение в себя самого в романе приобретает необычный поворот: житель страны Фантазии Атрей в этом зеркале видит... Бастиана-читателя. («Бастиан вздрогнул: да ведь это же он сам!») Эта деталь-загадка опять дает возможность сделать детям открытие: пытаюсь объяснить смысл такого поворота, они с помощью направляющих вопросов учителя приходят к любопытному эстетическому выводу о том, что мы, сами того порой не замечая, проникаясь переживаниями героя, вкладываем свое собственное сознание в героя!!! Мы в герое, храбром и сильном, хотим видеть себя, Атрей постепенно стал Бастианом или Бастиан Атреем.

Однако, как писал Бахтин, «чистое вживание вообще невозможно, если бы я действительно потерял себя в другом (вместо двух участников стал бы один – обеднение бытия), т.е. перестал быть единственным, то этот момент не-бытия моего никогда бы не мог стать моментом моего сознания, не-бытие не может стать моментом бытия сознания, его просто не было бы для меня, т.е. бытие не совершалось бы через меня в этот момент».<sup>37</sup> При «вживании в другого» происходит потеря себя (активного Я), а значит, уничтожается одна сторона дискурсивной пары, и диалог невозможен. В бахтинских работах содержится своеобразный «механизм» эстетического дискурса и, в частности, читательской деятельности: «Я должен вчувствоваться в этого другого человека, ценностно увидеть изнутри его мир так, как он его видит, стать на его место и затем, снова вернувшись на своё, восполнить его кругозор тем избытком видения, который открывается с этого моего места вне его, обрамить его, создать ему завершающее окружение из

этого избытка моего видения, моего знания, моего желания и чувства»<sup>38</sup>.

Действительно, Бастиан становится действующим героем событий Фантазии – это ли не предел читательского умения проникнуть в мир книги? Нет, это только первый момент эстетической деятельности. Мальчик творит, творит новые миры в стране Фантазии: «Фантазия по твоему желанию возникает заново» (с.178). Но мудрый Михаэль Энде видит опасность погружения в виртуальный мир (кстати, столь актуальную сегодня, когда ребенок уходит в стихию компьютерных игр, например), более того происходит замещение в сознании реальности «инобытием»: Бастиан постепенно забывает дом, друзей, школу и т.д., «знак Аурина дает великую власть, он исполняет все твои желания, но взамен отнимает у тебя воспоминания о твоём мире» – это его плата за осуществление желаний в виртуальном мире. Происходит и личностная трансформация: если сначала мы видим, как слабый, закомплексованный Бастиан преобразуется, начиная верить в свои силы, так как в своем сознании он уподобляет себя красивому и смелому герою книги, видим, как пример сильного героя благотворно на него действует, «распрямляя» мальчика, то потом наблюдаем постепенную потерю им самого себя. Постоянное исполнение желаний (а в мечтах это так легко) приводит к утрате желаний, делает пребывание в стране бесцельным. Бастиан уже «чувствует себя пустым» (с.288), предает своего друга и кумира Атрея, презирает в своей гордыне всех, превозносит одного себя. Дети наблюдают деградацию героя. В главе «Город старых королей» читатели встречают множество таких, как Бастиан, бежавших от себя, от жизненных проблем в увлекательный мир фантазии, желавших стать королями Фантазии, и теперь изнывающих от безделья и заполняющих существование всякими чудачествами: «О, во все времена находятся люди, которые не могли найти дороги в свой собственный мир. Когда-то они не хотели, а теперь уже не могут».

И опять детей ждет эстетическое открытие, выраженное Бахтиным в таком умозаключении: «Я должен поставить себя на место другого, восполнить свой кругозор его видением с его единственного места и вернуться на свою точку видения, на свое место в пространстве. При этом я должен эстетически пережить и завершить его (героя), вживаясь в него. Но обязательно должно последовать возвращение к себе, иначе будет иметь место «патологическое явление переживания чужого страдания как своего собственного, заражение чужим страданием». Чистое вживание вообще совершенно бесполезно и эстетически бессмысленно, т.к. в этом случае сливаются два сознания и исчезает возможность диалога как такового. «Эстетическая деятельность и начинается, собственно, тогда, когда мы возвращаемся в себя и на свое место вне страдающего, оформляем и завершаем материал вживания».<sup>39</sup> Важный вывод заключается ещё и в том, что суть чтения и обращения к литературному произведению – это, по большому счёту, обрете-

<sup>37</sup> Бахтин М.М. К философии поступка // Бахтин М.М. Человек в мире слова. М., 1995. С. 31.

<sup>38</sup> Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества. М., 1979. С. 24.

<sup>39</sup> Бахтин М.М. Там же. С. 26.

ние себя, понимание себя через другого. У героя возникает потребность вырваться из сладкой страны Фантазии, как будто выйти из детства, выйти из бегства от самого себя. Смысл инициации Бастиана не только в том, что он, стараясь быть похожим на сильного героя, прошёл путь взросления, окреп, но и в том, что это был путь обретения себя, важно то, что «он больше не хотел быть самым великим, самым сильным или самым умным. Всё это осталось позади. Он хотел теперь, чтобы его любили такого, какой он есть – хороший ли, плохой ли, умный или глупый, красивый или не очень, со всеми его недостатками – и, может быть, как раз за них. Но какой же он на самом деле? Теперь он не знал этого. Он получил в Фантазии много даров и за всеми этими дарами потерял самого себя» (с.312-313). Эстетический смысл приобщения в литературе – выход в конечном итоге к самому себе, самоактуализация, самопознание: «Я должен найти себя в другом, найдя другого в себе»<sup>40</sup>.

Важна ещё одна особенность эстетической деятельности, которую незаметно (не теоретически, а как этап пути читателя и героя, т.е. имплицитно) открывает детям М. Энде: чтение — это обретение связи с миром. У нашего героя возникает потребность от центростремительной направленности к себе теперь обратиться к миру, потребность вхождения снова в свой родной, пусть несовершенный мир. Пройдя этап детского пребывания в фантазийном мире, взрослея, он чувствует, что необходимо обретение связей с миром, обретение со-бытия. Так, в периодизации французского психолога А. Валлона, в основе которой теория «пульсаций» в развитии личности, отмечается: «Различные возрастные периоды, представляющие собой этапы психического развития ребенка, противопоставляются как фазы в поочередно центростремительной и центробежной ориентации, направленной то на созидание внутреннего мира самого субъекта, то на установление его связей с внешней средой».<sup>41</sup> Личность как бы выходит за пределы самой себя. Личность пытается найти свое значение и оправдание в различных общественных отношениях, которые она должна принять и в которых она кажется незначительной. Она сравнивает значимость этих отношений и измеряет себя ими».<sup>42</sup>

Итак, на такой серьезный разговор с детьми может вывести эта приключенческая книга. Аксиологический смысл чтения – это дорога к себе, но это также и дорога к миру, к связям с миром. Этот роман можно было бы назвать «Дорога туда и обратно». Дорога-погружение в текст и возвращение к себе как смысл чтения, смысл искусства. Необходимо войти в книгу, чтобы потом непременно выйти обновленным, открытым миру, как герой в финале романа: «Мне необходимо кому-нибудь отдавать свой избыток. (...) Это и есть любовь» (с.325). Настроение, с которым мальчик вспоминает отца, дом – это уже настроение «радости жить на свете и быть тем, кто ты есть» (с.341). «Когда человеческий ребёнок приходит к нам – это правильный путь. Те, кто побывал у нас, многому здесь научились, и это помогло им

кое-что изменить в своем мире.. Они стали яснее видеть и понимать многие вещи. Они другими глазами взглянули на свой мир. Там, где раньше для них были только серые будни, они обнаружили чудо и тайну» (с.149).

В причудливом мире Фантазии – пестром мире «Бесконечной книги», ассоциирующемся с техникой картин Павла Филонова – рядом со стремительно развивающимися, увлекательными приключениями героев Великого Поиска – глубокая философия, серьезный разговор с детьми об их взрослении, о духовном становлении. Но важно и то, что эта детская книга содержит художественно выраженные идеи об эстетике словесного творчества, о «механизме» чтения, о смысле читательского сотворчества, о соотношении «автор–герой–читатель» – всё то, что открывает ребенку 10-11 лет произведение как идейно-эстетическое целое.

Умная и увлекательная книга немецкого детского писателя дает детям представление о произведении как некоей модели, модели мира и миропереживания, а задача учителя — интересно развернуть перед детьми эти грани романа-фэнтези. Развернуть так, чтобы не подменить живое увлекательное чтение его теоретизированием. «Речь идет не об открытом преподнесении теоретических определений и соответствующей терминологии, теория должна быть «запрятана» в методике, освоение школьником художественных законов должно идти скрытно, имплицитно».<sup>43</sup>

По этой книге снят голливудский фильм, страшно искажающий авторский замысел, фильм, где герой становится супер-мальчиком, мстит обидчикам. Не о том эта книга, и Михаэль Энде отказался ставить в титрах свое имя. «Есть люди, которые упадут и могут остаться там (в мире фантазии) навсегда. И есть немногие, которые могут бывать там и возвращаться обратно. Они-то и делают оба эти мира здоровыми».(350) Таков и Михаэль Энде.

<sup>40</sup> Бахтин М.М. Там же. С. 312.

<sup>41</sup> Валлон А. Психическое развитие ребенка. М., 1967. С. 95-96.

<sup>42</sup> Валлон А. Там же. С. 186-187.

<sup>43</sup> Лейдерман Н.Л. Теория литературы в старших классах // Филологический класс. 1998. № 3. С. .35.