

С.А. Медведева (Мишанина)

### «ДАЙТЕ Я ВАМ СНАЧАЛА РАССКАЖУ...» (НОВЕЛЛЫ О. ГЕНРИ НА УРОКАХ ЛИТЕРАТУРЫ)

Творчество О. Генри — пример жизнестойкости, поучительный урок художественного мастерства, преобразующего неприглядные стороны жизни светлыми красками комического. Новеллистика американского прозаика открыла его талант миру. На фоне знаменательного появления в начале XX века большого социального романа (Т. Драйзер, Ф. Норрис, Э. Синклер) новелла О. Генри не только не потерялась, но стала эталоном жанра. В 1918 году в США устанавливается премия им. О.Генри за лучший рассказ, а уже в 1919 году издается сборник под названием «Рассказы, отмеченные премией О. Генри». В чем секрет притягательной силы его занимательных историй? Что пробуждает интерес у школьников в его новеллах-сказках? Необычная география Америки, желание узнать социальное прошлое и настоящее другого народа, любознательность и впечатлительность учащихся — немаловажные качества, стимулирующие живое усвоение литературного материала, познавательный потенциал которого необычайно велик и может послужить проявлению творческой активности обучаемых.

По словам В.Л. Паррингтона, «рассказ обычно считается жанром, в котором особенно ярко проявляется американский национальный дух — стремление избавиться от всего излишнего и любовь к доведенной до совершенства технике» [10; 473]. Именно эта отточенность, отшлифованность формы, отбор писателем жизненных фактов, создание своеобразного стиля и отличает лучшее, созданное им. Хотя в США фольклор зародился значительно позже, чем в Европе, истоки американской новеллы восходят к коротким притчам и анекдотам, которые в устах искусных повествователей превращались в большие рассказы. Это был фольклор лесорубов, ковбоев и фермеров. Освоение пионерами-первопроходцами нового материка — воплощение в жизнь сказочной мечты о лучшей жизни. Люди отправлялись в Америку в надежде обрести все, что сделало бы их счастливыми. Вот почему в изустных рассказах так популярна была анекдотическая развязка, часто обещающая заслуженную награду. Продвигаясь все дальше и дальше на запад, мечтатели покоряли природу, своими

руками изменяли условия жизни. Борьбась и побеждать помогало чувство юмора. «Смех создавал иллюзию преодоления препятствий... Смех давал разрядку» [9; 214]. Это был юмор пока бес-традиционного, незнакомого, еще чужеродного «дикого Запада». Опасности и лишения, с которыми поселенцы сталкивались на каждом шагу, воспитывали жестокость, поэтому во многих рассказах трагическое сочетается с комическим, порой юмор можно назвать безжалостным. Такой юмор был рожден условиями жизни фронта, отголоски которого звучат и в сценах игр Вождя краснокожих (снятие скальпа, горячая картошка). Они смешат, но при этом смеяться как-то неловко. Освоение новых земель означало и покорение коренных жителей — индейцев. Известная «война» — эпизод жизни юного героя Джонни. То, что стало основой творчества американского романтика Ф. Купера, в творчестве М. Твена и О. Генри приобрело иронически пародийную интонацию. Так или иначе, впитав в себя разноликую культуру устного рассказа, богатство разнонационального языка, самобытность фольклора, новелла становится ведущим жанром американской литературы, а мастером новеллы — У.С. Портер, преемник М. Твена («Вся американская литература выросла из штанишек Т. Сойера»). «Перед нами мелькают ковбои, «десперадо», дельцы и бродяги, изобретательные авантюристы и честлюбивые маленькие актрисы, сонные провинциалы и заторканные обитатели гремящего Нью-Йорка, незадачливые воры и добродетельные финансисты с темным прошлым, спившиеся джентльмены и философствующие налетчики» [4; 104]. Жизнь предстает как бы в гигантском калейдоскопе. И немудрено. Ведь странствуя с 20 лет, когда О. Генри отправился в Техас, он переменял 10 профессий. Был ковбоем, рудокопом, чертежником, землемером, конторщиком, кассиром, журналистом, редактором, успел примерить на себя тюремную одежду, но упорно занимался литературой. Лекарством от неприятностей О. Генри служил смех. Его улыбка заставляла и мир отвечать взаимностью. Читая произведения, мы улыбаемся добродушно или скептически по замыслу автора. Отделить иронию и юмор от повествования невозможно. Далеко не всегда ситуация новелл юмористична, но все же неизменно иронический склад ума автора придает совершенно особый оттенок происходящему. Следуя за автором, попытаемся выявить, в чем игра юмора и юмор игры — ключевые категории художественного мира У.С. Портера? Вот почему важно ввести понятие новеллы, поскольку «то, что считают

---

*Светлана Александровна Медведева (Мишанина) — зав. кафедрой русского языка и литературы школы № 18 г. Челябинска, аспирантка Челябинского государственного университета.*

развлекательностью в этом произведении, следует скорее характеризовать как элемент игры (житейской, повествовательной, эстетической, отчасти даже этической)» [5; 96]. Но можно ли новеллу О.Генри определять только как эпическое произведение, «где специфическую роль играет поворотный пункт, реализующий эффект удивительно-чудесного» [5; 3]? В произведениях играют все: автор — повествователь-лирик (сатирик), рассказчик — добропорядочный жулик-авантюрист, герой — социальный бедняк, который в то же время чуть ли не счастливейший богач. Играют слова (ирония: «плоский, как блин, городишко, под названием Вершины»), образы, интонации («Это не был ни гнев, ни удивление, ни упрек, ни ужас»). Игровой элемент составляет один из параметров новеллистического мира. В основе сюжета — похищение ребенка. Но почему замысел не выглядит ужасным, а преступники страшными? «Дельце как будто подвертывалось выгодное. Но дайте я вам сначала расскажу» [1; 370]. Повествование ведется от лица рассказчика — характерный признак новеллистического текста. По словам М. Твена, «эффект, производимый юмористическим рассказом, зависит от того, как он рассказывается, тогда как воздействие некомического рассказа или анекдота зависит от того, что в нем рассказано» [2; 12]. Смех — главный герой рассказа. Смеховая игра перевертывает всех и вся. Экспозиция рассказа четко задает фабулу произведения, где не может быть ни одного случайного компонента. Композиционная строгость продиктована замыслом рассказчика, однако динамика последующих событий ставится под сомнение («как будто получалось недурно»), готова восприятие читателя к анекдотической развязке. Сохраняется основной признак жанра новеллы — «внезапное превращение одной ситуации в прямо ей противоположную» [6; 248].

Рассказы О. Генри в литературоведческих источниках привычно жанрово определяют новеллами, хотя в самой теории новеллы нет единой формулировки, укладывающейся в аксиоматический термин. Анализ ряда произведений сборников О. Генри («Четыре миллиона», «Горящий светильник», «Сердце Запада», «Голос большого города», «Коловращение» и т.п.) показал некоторую закономерность авторской логики. Все, что принято называть «изломами судьбы» [6; 248], «отчетливым и неожиданным поворотом, от которого действие сразу же переходит к развязке» [7; 306], «поворотным пунктом» [5; 3], «внезапными и резкими сдвигами в судьбах персонажей» [8; 386], все на самом деле не является случайным. Выявление ключевых эпизодов в событийной цепи повествования и игровой элемент обнажают мнимую неслыханность происшествия, необычайность случая.

Итак, жертвой похищения становится «сын» самого видного из горожан. Но с это-

го момента и начинается просчет жуликов. Постоянные оговорки героев: «мы рассчитывали, но...», «...но дайте я вам сначала расскажу» [1; 371] — говорят о нарушении планов. Мнимая роль случая опутывает читателя словами неожиданности (однажды вечером, вдруг). Место действия (пещера, где сложена провизия) и время развертывания событий (после захода солнца) не оправдывают своего назначения: никакого ужаса и страха «жертва» не испытывает. Заданный тон повествования — ирония — снимает читательское напряжение. Первоначальный план начинает рушиться на глазах: «мальчишка дрался, как бурый медведь». Гиперболическое сравнение демонстрирует «ужас и страх» похитителей. А поскольку другого плана у преступников нет, то художественная логика «от обратного» развенчивает все этапы реализации блестящей идеи, а план в игровой форме предлагается мальчишкой. Место действия преобразуется: пещера становится логовом «бурого медведя», Вождя краснокожих, Билл — старым охотником Хенком, а Сэм — «проклятым бледнолицым», Змеиным глазом и Соглядатаем. Такое превращение не удивляет учащихся, поскольку подобный сюжет, построенный на резких антитезах и метаморфозах, распространен во многих фольклорных жанрах. Необычно то, что изменение происходит не в кульминационный момент, после которого действие движется к развязке, а в самой завязке действия.

Смена игрового и реального планов укладывается в два дня, но насыщенность событиями раздвигает временные границы. Время постоянно отсчитывается рассказчиком, для которого каждая минута — ожидание очередной опасности: «каждые пять минут мальчишка вспоминал, что он Вождь краснокожих», «мы легли спать в одиннадцать часов», «часа три он не давал нам уснуть», «на рассвете нас разбудил страшный визг Билла». Но взрослые вынуждены принять игру, чтобы исполнить собственный замысел.

Время мелькает часами и желанием авантюристов ускорить длящиеся минуты: «через час проедет мимо почталъон», «через полчаса в кустах зашелестело», «целый час я опасался за его рассудок», но на большее время не способно. Слишком много приходится успеть героям: проскакать девяносто миль до заставы, объяснить, почему в дырках ничего нет и трава зеленая, написать письмо с требованием выкупа и отправить его по почте и т.п. Развитие действия стремительно нарастает и не случайно. Исход второго дня решает все: судьбу выкупа, преступников и Джонни. Но полночь приготовила жуликам сюрприз — контрпредложение со стороны взрослого, неигрового мира, не требующее возражений и отлагательств. Карты биты. «Великие пираты!» Замысел, подвергаемый сомнению, не оправдал себя. Развязка подготовлена всем ходом событий, не является неожиданной: «мы отвезем его домой, заплатим выкуп и смоемся куда-нибудь подальше». Подобный анекдот широко бытовал в негритянской среде и золотопромышленном фольклоре. Главный вопрос — кто кого одура-

чил? Он продиктован традиционным для юмора фронта мотивом обманутого пройдохи или спорщика. В финале торжествует самый жуликоватый беззастенчивый, отчасти наглый, сумевший извлечь выгоду и накопить капитал. Вспомним немногословную, но емкую характеристику Эбенезера Дорсет: человек почтенный и прижимистый, любитель просроченных закладных, честный и неподкупный церковный сборщик, легко способный приручить опытных авантюристов. Обмануты непрозорливые надежды похитителей и Джонни — ведь ему «наплели», будто отец купил ему винтовку с серебряной насечкой и мокасины и будто завтра ожидается охота на медведя. В выигрыше остается самый видный из горожан. Ирония кроется в подтексте писем, которые называют истинную цену репутации предпринимчивого экскайвера и его заслуг перед обществом.

Игровой момент определяет особую логику развития событий. Юмор игры — в создании не столько характера героя, сколько ситуации, обоснованной логикой наоборот, которая оправдывает иллюзию неслыханного события, «поворотного пункта».

Богатое жанровое своеобразие текста открывает широкие возможности творческих экспериментов школьников. Знакомство с рассказами О. Генри начинается в 5 классе (по программе А. Кутузова), но герои новеллы «Вождь краснокожих» уже представлены широкой экранизацией произведения, так что эмоциональный настрой учащихся доверчиво укладывается в определение «интересно» и «здорово». Именно в этом случае задача учителя-методиста самая сложная — не испортить желание читать сухим изучением литературного произведения. И если цель достигнута, «растолкование сокровенных смыслов» не уничтожило непосредственную эмоцию, то, когда в 7 классе открытые страницы книги сдержанно преподносят: «О. Генри. Дары волхвов», — будьте уверены, одно имя У.С. Портера вызовет необходимый положительный заряд. Важно умело направить его на решение двух основных образовательных задач:

1) выяснить, какова авторская логика развертывания событий, а следовательно, жанровое своеобразие произведения («Вождь краснокожих», «Дары волхвов»);

2) показать, почему смешно, какие приемы комического использует автор («Вождь краснокожих»).

Т.о., первая задача связана с выявлением жанровых особенностей, вторая — с определением пафоса. Необходимо нацелить учащихся на восприятие данного материала. Этой цели будет служить вступительное слово учителя, легко и непринужденно перетасовывающего значимые факты социально-культурного контекста.

История американской литературы — зеркало Нового Света. Важно, чтобы школьники увидели художественное отражение. Несколько заранее подготовленных сжатых сообщений («История освоения Америки», «Биография О. Генри», «Юмор Америки») активно будут выслушаны в классе. Картинки лихорадочной американской жизни не оставят учащихся равнодушными. Разве не любопытно, что в то время, как развитие Российской империи насчитывало уже 16 веков, Америка даже не была открыта. Литературная история США в 5 классе по программе А. Кутузова представлена и произведениями М. Твена («Приключения Тома Сойера»). Осознание программных текстов станет успешнее, если понятие юмора приобретет национальный колорит.

Теперь, когда вводные знания и первое представление об особенностях развития американской литературы и юмора получены, самое время обратиться к теории, сугубо жесткому и негибкому материалу, который в данном контексте может явиться основой творческих экспериментов учащихся.

Начнем с повторения пройденного. К моменту изучения текста «Вождь краснокожих» пятиклассники уже знают определение рассказа как небольшого эпического произведения с одним-двумя действующими лицами, эпизод, в котором раскрывается характер героя. Каков герой и как ведет себя в предложенной ситуации — интерпретация образа персонажа — вот что составляло сферу деятельности учащихся. Однако при первых строках чтения юных критиков увлекает не столько характер героя, сколько событийная линия произведения, что оправдано жанром. «Новелла есть искусство сюжета» [6; 248]. Развлекательность в данном случае выступает как элемент игры. Игра заряжает эмоциональным напряжением, поэтому именно игра как методический прием поможет преодолеть дистанцию между героем, автором и читателем. На протяжении всего урока попытаемся исполнить разные роли. Предложим примерить маски персонажей, сохранив индивидуальные особенности каждого. Разбросанные в тексте, часто остаются незамеченными такие характеристики Джонни, как «пират с рыжими волосами», «двуногая ракета», «веснушчатая рыжая обезьяна», «дьяволенок», «хулиган, которого обожают родители». Задание, связанное с составлением характеристик персонажей, требует внимательной работы с текстом, поэтому лучше, если новелла будет прочитана до урока. Тогда обсуждение не займет много времени, но продуктивно подготовит к выразительному чтению.

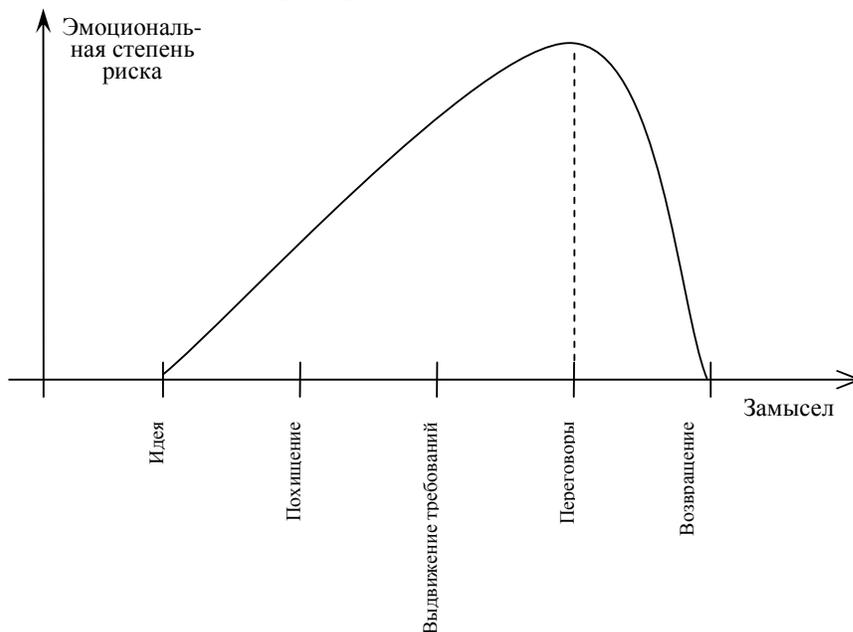
Поскольку произведение знакомо, события восстанавливаем без труда. Главное в устном пересказе — показать и выделить ключевые эпизоды фабулы.

Надеваем маску повествователя, и сразу понятна становится лексическая окраска слова «дельце». Герой-жулик задает эмоциональный тон: «нас осенила блестящая идея, которая на деле оказалась помрачением ума» [1; 370], хотя вернее было бы заметить «ослеплением». Вместе

с рассказчиком мы подсмеиваемся над самими собой. Ирония снимает детективную завязку тайны, скрытая насмешка героя зажигает текст искрометным юмором. Поскольку ролевая игра продолжается, мы надеваем новую маску — похитителя, ведь герои всего лишь авантюри-

сты, а похищение — очередное дельце. Следуя нашему плану, выстраиваем этапы реализации идеи, направленной на проведение жульнической спекуляции земельными участками в Западном Иллинойсе. Удачно было бы составить схему предполагаемого развития событий на доске.

### Игра взрослых в похитителей



Определяем элементы композиции и прослеживаем развитие игрового момента: что представляет игра жуликов, в какие игры предлагает сыграть маленький вождь, чья игровая логика преобладает и кто оказывается в выигрыше? Как изменилась игровая линия в схеме?

Рассказ О. Генри психологически близок ребенку. В действительном мире он — маленький человек — вынужден всегда и во всем беспрекословно подчиняться взрослым, и только на карте игрового поля взрослые и ребенок уравниваются в действиях. Условность игрового времени и пространства увлекает не только самого героя — Вождя краснокожих, но и школьников: правила игры устанавливаются по ходу действия и принимаются в качестве жизненного кредо. Вот почему Билла этот мальчишка запугал с самого начала: «Мы играем в индейцев, а на рассвете с меня снимут скальп» [1; 372]. Свобода условного мира, в котором все возможно соединить, перемешать и расставить в новом порядке, подкупает учащихся. Вспомним знаменитую застольную речь мальчишки, когда нарушаются причинно-следственные связи (ветер дует, потому что деревья качаются), когда интересно все — от количества в дюжине до температуры звезд. Картины реального мира, не рисующие ничего интересного для героя, предполагающие ежедневное посещение школы, становятся вторично значимыми, в то время как правила игры принимают серьезный жизненный оборот,

о чем угрожающе говорит обещание сжечь бледнолицего на костре. Школьников привлекает кульминация новеллы, где видно полное поражение жуликов, неудовлетворенность приключениями Джонни и торжество самого уважаемого человека в городе. Развязка усиливает впечатление. Действительно, смешно, когда толстяк Билл за десять минут собирается пересечь Центральные, Южные и Среднезападные штаты и свободно добежать до канадской границы.

Жанровые признаки обобщаются без труда, поскольку непохожесть произведения О.Генри на прочитанные ранее эпические тексты явная:

1. главное — действие, а не описание,
2. центростремительность, остросюжетность действия,
3. создание ситуации игры, мнимая неожиданность развязки,
4. композиционная строгость.

В 7 классе можно начать с этих рисунков — выводов, которые освещают в памяти и само занятие и персонажей уже известной новеллы. «Дары волхвов» — это произведение с необычно сложным для О. Генри названием. Необходимо вспомнить образы Библии, Нового завета, чтобы понять значение ключевых эпизодов, которые определяются все той же особой авторской логикой. Мы не ставим целью рассмотреть поэтику всего рассказа, но приведем яркий пример наглядности игрового элемента в событийной линии произведения. Сюжет определяется временем действий. Как можно заметить, хронотоп в поэти-

ке О. Генри часто имеет главенствующее значение. Канун Рождества. Время надежд на лучшее, ожидание чуда и ...подарков. Сентиментальная традиция святочных притч снимается обыденной ситуацией. Вспомним жанровые признаки рождественских рассказов.

Как ни парадоксально, но развязка кроется в первых контрастных строках. Наша задача — сыграть в детективов-герменевтиков, распутывающих дело об авторской логике в тексте. Чтобы не сбиться со следа, не нарушить текст обобщающими вопросами об образах героев, проведем урок комментированного чтения. Важно не только увлечь учащихся милыми, трогательно-наивными образами Джима и Деллы, но и пробудить желание самим досочинить, а может быть, и сочинить собственную новеллу. Показав, как строится текст, предложить самостоятельно воздвигнуть литературное творение.

Один доллар восемьдесят семь центов — и обладание сокровищами, составляющими предмет гордости героев. Один доллар восемьдесят семь центов — это было все. Слишком мало, чтобы купить что-нибудь редкое, драгоценное, достойное высокой чести принадлежать Джиму [1; 24]. Обращаем внимание на роль рассказчика, равнодушного к судьбе героини, которую он подробнейшим образом и пытается нам представить. Герои О.Генри — люди, умеющие «не делать денег», но обладающие огромным душевным богатством. В основе сюжета — поиск ценного подарка для самого дорогого человека, но сам поиск шаг за шагом показан поступками Деллы. Так что вопрос, отражающий понимание авторской логики, заключается в объяснении поиска Джимом подарка для своей возлюбленной. Композиция рассказа напоминает математическую пропорцию или уравнение с одним неизвестным. Рассказчик на правах всезнающего о героях повествователя изначально задает  $x$  и  $y$ . «Надо вам сказать, что у четы ...Юнг было два сокровища, составляющих предмет их гордости. Одно — золотые часы Джима, принадлежащие его отцу и деду, другое — волосы Деллы» [1; 24].

Рассказчик, не скупясь на лестные отзывы относительно героини, выстраивает поэтапно ряд поступков, выявляя главные качества — способность отдать собственное сокровище в обмен на радость близкого человека, великодушие в сочетании с любовью. Эта черта характера и определяет математическую загадку текста. Розовая мечта окрылила Деллу на два часа, а затем настало время, чтобы исправить разрушения, произведенные чувствами. Время в произведениях О. Генри не знает ни одной минуты промедления. Его герой никогда не опаздывает, но часто спешит. Как только закончилось превращение каштанового водопада в крутые мелкие локончики, кофе был сварен, и раскаленная сковорода ожидала бараньих котлет, дверь открылась — и в комнату вошел

Джим. Спрашивается, зачем нужно было так четко отсчитывать минуты? Какова роль времени в тексте? Пришло время вспомнить признаки новеллы, главный из которых — динамика сюжета.

Томительные минуты ожидания, тревога о том, что может разонравиться, радость и гордость за приготовленный рождественский сюрприз встречаются с неопишимым оцепенением Джима: «Его глаза остановились на Делле с выражением, которого она не могла понять, и ей стало страшно» [1; 27]. Искра напряжения проходит между героями и передается читателю. Чем вызвано такое поведение Джима? Ведь никакая прическа и стрижка не смогут заставить его разлюбить Деллу. Но мы не забываем, что О. Генри занимают не психологические изыскания и рефлексивные описания, а создание ситуации, развязка которой для читателя, увлекшегося исключительной естественностью и остросюжетностью действия, оказывается неожиданной. Но вернемся на несколько страниц назад и попытаемся уловить художественную арифметику О. Генри. Повествователь сентиментально-трогательно и четко передает подготовку Деллы к Рождеству, оставляя в тени фигуру Джима и между делом комментируя, что поступки героев продиктованы редкой заботой, привязанностью, любовью и самопожертвованием. Цель каждого — найти что-то достойное сокровища дорогого сердцу человека. Таким образом, в мотивах и средствах герои равны.

Логика раскрыта, поведение Джима не кажется удивительным. И как ему не замереть на месте, когда его подарок — давно облюбованные гребни для каштановых волос Деллы.

По словам Е.Н. Ильина, самые трудные писатели — это те, которых ребята знают и любят еще до урока. Но если ставить целью развитие творческой активности учащихся, их умение применить уже известные знания к новой ситуации, новому тексту, то самая скупая на эмоции теория станет экспериментальной творческой площадкой. Нужны разные виды знаний, но «где и на каком уроке поставить акцент — решать учителю. Наш урок — урок акцента» (Е.Н. Ильин).

#### Примечания

1. *Генри О.* Избранные новеллы. М., 1978. 448 с.
2. *Балдицын П.В.* Новеллистика М. Твена // М. Твен и его роль в развитии американской реалистической литературы / Под ред. Я.Н. Засурского. М., 1987. С. 11-35.
3. *Заика В.А.* Поэтика рассказа. Нов., 1993. 131 с.
4. *Левидова И. О.* Генри и его новелла. М., 1973. 255 с.
5. *Мелетинский Е.М.* Историческая поэтика новеллы. М., 1990. 275 с.
6. *Новелла // ЛЭС / Под ред. В.М. Кошевой. М., 1987. С. 248.*
7. *Новелла // КЛЭ / Под ред. А.А. Суркова. М., Т. 5. 1968. С. 306-308.*
8. *Новелла. Теория жанра / Под ред. Л.В. Чернец. М., 2000. 556 с.*
9. *Оленева В.* Современная американская новелла. Киев, 1973. 256 с.
10. *Паррингтон В.Л.* Основные течения американской мысли. Т. 3. С. 473.