

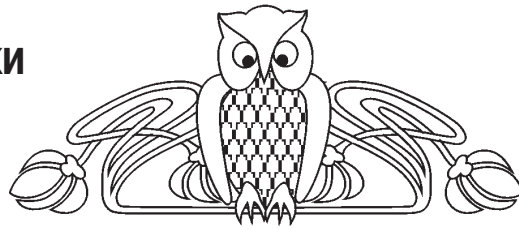


УДК 821.161.1.09-22+929

В ОЖИДАНИИ ИГРЫ. К ВОПРОСАМ ПОЭТИКИ РУССКОЙ ДРАМАТУРГИИ XIX ВЕКА

К. М. Захаров

Саратовский государственный университет
E-mail: zahodite@list.ru



В статье исследуется мотив, часто встречающийся в фабуле русских комедий XIX в. в ситуации ожидания игры, обосновывается его принципиальная важность для сюжетостроения пьес и создания образов действующих лиц, прослеживается связь этой внутритекстовой ситуации с действительностью российского общества, его социальным и морально-психологическим климатом.
Ключевые слова: русская драматургия, мотив, карточная игра, интрига, Гоголь, Лермонтов, Сухово-Кобылин.

Waiting for Game. To the Question of the XIXth Century Russian Drama Poetics

К. М. Zakharov

The article studies the motif of waiting for game situation that often occurs in the story-line of the XIXth century Russian comedies, gives ground for its essential importance for the plot-building and creating the characters of the plays, points to the connection of this intertextual situation with the reality of the Russian society, its social, moral and psychological climate.

Key words: Russian drama, motif, card game, suspense, Gogol, Lermontov, Sukhovo-Kobylin.

Тема карточной игры оказала значительное влияние и на русскую литературу первой половины XIX в. в общем и на русскую драматургию в частности. Поединок с Роком, который реализовывал каждый участник необыкновенно популярных в обществе азартных игр, становился моделью, отражающей непростые взаимоотношения русского человека со сложившейся действительностью. «Образом государственности становится не “закономерная” машина, а механизм азартной карточной игры»¹, – писал об этой эпохе Ю. М. Лотман.

Нереализованный пушкинский замысел пьесы о Фаусте остался для русской культуры знаменит дуэтизмом:

Ведь мы играем не из денег,

А только б вечность проводить².

В этом фрагменте Пушкин характеризовал игру как одно из немногих ярких явлений, хоть как-то компенсирующих бесконечную скуку бытия. Создавая альтернативную систему жизненных ценностей, карточная игра была благодатной темой для драматических произведений авторов XIX в. Она стала темой «Маскарада» М. Ю. Лермонтова, «Игроков» Н. В. Гоголя, «Свадьбы Кречинского» А. В. Сухово-Кобылина и еще десятков пьес, в которых нередко прослеживались магистральные линии, отмеченные этими образцами.

При несомненной популярности феномена карт русские драматурги с большой осторожностью изображали саму игру на сцене. Причина – в очевидной несценичности и статичности процесса. Даже отлично разбирающийся в игре зритель, глядя на сидящие за игровым столом фигуры, не мог представить себе реального хода карточного поединка.

В стремительных «Игроках» необходимые для движения фабулы сцены игры в банк выглядят похожими на скороговорки: «Утешительный: Ого, го, гусар! на сто тысяч! Каков, а? А глазки-то, глазки? Замечаешь, Швохнев, как у него глазки горят? Барклай-де-Тольевское что-то видно. Вот он героизм! А короля всё нет. Вот тебе, Швохнев, бубновая дама. На, немец, возьми, съешь семерку! Руте, решительно руте! просто карта фоска! А короля, видно, в колоде нет: право, даже странно. А вот он, вот он... Лопнул гусар»³.

В реальном времени карточные события, озвученные Утешительным и приведшие «Сашу Глова» к проигрышу двухсот тысяч, заняли бы больше времени, но объем небольшой пьесы не позволил автору «затягивать» карточную баталию. И в угоду динамике действия время игры «пролетело» незаметно не только для играющих, но и для читателя/зрителя.

М. Ю. Лермонтов в «Маскараде», рисуя сцену первой игры Арбенина, намеренно переключает внимание зрителя/читателя на диалог Казарина и Шприха, предварив его ремаркой «Игра начинается; все толпятся вокруг стола, иногда разные возгласы, в продолжение следующего разговора многие мрачно отходят от стола»⁴. Разговор игроков занимает «реальное» время, которое нужно Арбенину, чтобы отыграть за князя. Автор здесь намеренно оставляет сам процесс игры «за кадром», понимая его невыгодность с точки зрения наблюдения за ним со стороны.

Ближе к финалу, в доме N., Арбенин, верша свою месть, играет и при этом много разговаривает, рассказывает анекдоты. Тем самым он нарушает общепринятые негласные правила поведения в азартных играх: «...игра должна совершаться в полном молчании, игроки обмениваются словами, имеющими прямое отношение к игре и пользуются, как правило, специальной, условной, игрецкой терминологией»⁵. Преодолевая несценичность ситуации, автор здесь грешит против достоверности.



Невозможность изображать на сцене саму игру побуждала авторов искать средство обозначения игровой ситуации. Ситуация выигрыша или проигрыша к 30-ым гг. XIX в. уже практически выработала свой художественный ресурс. Переживания героев после проигрыша несли на себе нравоучительную коннотацию. Н. В. Гоголь в пьесе «Игроки» даже спародировал этот сюжетный элемент, демонстрируя его заезженность, пошлость. А ситуация выигрыша противоречила самому укладу николаевской России, ведь «выиграть» на языке драматургии означало утвердить свое человеческое и социальное достоинство. А выигрывали в произведениях этой эпохи или жулики, или случайные люди: Утешительный, Варравин, Хлестаков.

Таким образом на первый план в драматическом сюжете стала выходить ситуация «ожидание игры». Именно это сюжетное положение и насыщает драматическое действие необходимым нервом, придаёт динамику движениям играющих героев. Играющие в карты персонажи русской драматургии не столько играют, сколько ждут Большую игру, в которой смогут полностью реализоваться.

Остроумный подлог солитера и все хитрости, подготавливающие женитьбу на Муромской, нужны Кречинскому из комедии А. В. Сухова-Кобылина «Свадьба Кречинского» для того, чтобы получить возможность сыграть по-крупному: «Кречинский: ...через десять дней я женат! ... (радостно) игра-то какая, игра-то! С двумястами тысяч можно выиграть гору золота!.. Можно? Должно! Просто начисто обобрать всю эту сытую братию! <...> самому махнуть в Петербург! Вот там так игра! А здесь что? так, мелюзга, дребедень...»⁶

Ждёт свою главную партию Ихарев из гоголевских «Игроков»: «Ихарев: Вот она, заповедная колодишка... Послужи ты мне, душенька, так, как послужила сестрица твоя, выиграй мне также 80 тысяч, так я тебе, приехавши в деревню, мраморный памятник поставлю»⁷.

Шайка Утешительного тоже находится в нетерпении (правда, не совсем искреннем). Удачное разорение Гловых они считают не столько результатом, сколько средством: «Утешительный: ...нас в Нижнем с часу на час ждут. Мы тебе не сказывали еще, а уж четыре дня назад тому мы имеем известие спешить как можно скорее, добывши во что бы ни стало хоть сколько-нибудь денег... Во вторник окончателю сделка... Всё почти в наших руках. Теперь всякая минута дорога»⁸.

Ихарев с готовностью верит: ему, очевидно, знакомо это нетерпение. «Ихарев: С тех пор я не имел практики в продолжение целого месяца. Представить не можете, какую испытал я скуку во всё это время. Скука, скука смертная!

Швохнев: Я понимаю это положение... Этак проигрывались иногда искуснейшие игроки. Стоскуется, работы нет, и наскочит с горя на одного

из тех, которых называют голь и перетыка, – ну, и проиграется ни за что!»⁹ Поэтому исчезает в Ихареве последнее сомнение, и он с готовностью расстается со своими деньгами в расчете получить больше.

Даже бесхитростный Хлестаков, заранее обреченный на проигрыш, разжившись деньгами, готовится к «реваншу»: «Хлестаков: Ого! За тысячу перевалило... Ну-ка, теперь, капитан, ну-ка, попадись-ка ты мне теперь! Посмотрим, кто кого!»¹⁰

Примечательно то, что счастливое стечение обстоятельств, превратившее его в ревизора, не воспринимается им как удача. В письме Тряпичкину он описывает эти обстоятельства как приятный и забавный случай. Успех, выигрыш для него, как и для других представителей петербургской культуры, обязательно должен предваряться осознанным решением начать партию, поединок, интригу. Поэтому невольный, хоть и крупный, выигрыш для Хлестакова – не финал, а только начало истории. Он стремится сыграть по своей воле, и очевидный риск проигрыша даже не учитывается «пустейшим». Ожидание игры у русского комедийного персонажа часто оказывалось значительнее упоения выигрыша: выигрыш сиюминутен, а ожидание игры может сопровождать человека всю жизнь.

В ожидании игры российский персонаж первой половины XIX в., замкнутый в рамки безысходной социальной действительности, обнаруживает свою попытку индивидуальной реабилитации. Лишь Большая игра может дать ему иллюзию личной свободы и возможность обогащения. Поэтому всякая удача в настоящем для играющих героев – лишь этап, приближающий к желанному миражному большому кушу.

Подтасовавший факты шулер Расплюев в комедии А. В. Сухова-Кобылина «Смерть Тарелкина» получает свой выигрыш в виде чина квартального надзирателя и должности следователя. Однако мечта о Большой игре не покидает его и на новой службе: «Расплюев: Я-а-а теперь такого мнения, что все наше отечество это целая стая волков, змей и зайцев, которые вдруг обратились в людей, и я всякого подозреваю; а потому следует постановить правилом – всякого подвергать аресту»¹¹.

Он с упоением вживается в новую роль следователя, постепенно проникаясь все новыми мечтаниями: схватить за ворот обер-полицмейстера, привлечь под следствие генерала Варравина, «всю Россию потребовать», если представится такая возможность. А ведь только что, будучи назначенным на ответственное дело, он мнил себя счастливым и удовлетворенным и мечтал только унижить и заставить раскошелиться купца Попугайчикова. Аппетит приходит во время еды, а игра, начавшись, заставляет своего субъекта желать большего и повышать ставки

Ожидание игры – подвижная ситуация. Она способна видоизменяться, расширяя желанные



персонажами горизонты, заставляя их все время продвигаться вперед в своих потребностях, мечтах, замыслах.

Наверное, наиболее тоскующим по несбыточной пока Большой удаче выглядит Михайло Кречинский из комедии А. В. Сухова-Кобылина. Кречинский – пример очень неоднозначной психологии игрока. С одной стороны, как у человека, прошедшего горнило Большой игры, его моральные ценности смещены (попраны игроками традиционной нравственности – одна из сквозных тем русской литературной «игрографии»):

Князь:

...Да в вас нет ничего святого,
Вы человек иль демон?

Арбенин:

Я? – игрок!¹²).

Однако есть аспект, по отношению к которому Михайло Кречинский пытается сохранять кристальную честность, – это само понятие Игры, возведенное его мировоззрением в культ.

Литературоведческая традиция называет Кречинского шулером. Об истории сюжета писали: «Среди старожиллов Ярославля до настоящего времени сохранились сведения о подробностях той семейной эпопеи, которая дала мысль А. В. Сухова-Кобылину нарисовать типическую фигуру Кречинского и его шулерскую проделку с солитером Лидочки Муромской. Многие из характерных черт»¹³.

Текст комедии Сухова-Кобылина не даёт ни одного намёка на то, что Кречинский сам передёргивает. Он признает возможным добывать деньги шулерством, но не оскверняет этим занятием своих рук, перепоручая это Расплюеву и Федору, подбирающему колоды. За Кречинским традиционно закрепилось определение «предприимчивого хищника, умного и циничного, способного перехитрить и обойти самых отъявленных дельцов»¹⁴. Но сам автор придерживался несколько иной трактовки: «Он – страстная натура, игрок, легкомысленный прожигатель денег, для добывания которых не стесняется средствами, пока последние составляют тайну»¹⁵. Легкомысленность и страстность не очень соположены «хищничеству» и тем более «шулерству».

О нешулерской игре Кречинского свидетельствует в первую очередь то, что он почти все время находится в проигрыше. Во втором действии к нему является купец Щербнев, требующий выплаты своего выигрыша. Долг Щербневу становится для Кречинского помехой на пути к выгодной женитьбе. Именно карты, главным образом, способствовали разорению Кречинского, предшествующему началу действия («А когда в Петербурге-то жили – господи, боже мой! – что денег-то бывало! какая игра-то была!...»¹⁶). И на получаемые в результате возможной женитьбы деньги он собирается не поправлять состояние,

а опять-таки играть. При этом он убеждает себя: «Ведь на эту сумму можно выиграть два миллиона! и выиграю, – выиграю наверняка; составлю себе дьявольское состояние, и кончено: покой, дом, дура жена и тихая, почтенная старость»¹⁷, даже повторяя дважды заветное «выиграю». Эта ожесточенная уверенность свидетельствует о его потере реального взгляда на события – он не берет во внимание, что уже проиграл все свое состояние и только что за ночь потерял три тысячи. Вся пресловутая хитрость и авантюризм Кречинского спровоцированы опасностью быть отлученным от игры. Он расчетливо и вдохновенно мог бы повернуть аферу с женитьбой, но потом опять потерять волю, как только дело дошло бы до игры. Именно стремление к ней – главной страсти его жизни – и дает ему импульс к хитроумным шагам. Стремление Кречинского вернуться в игру, азарт, который его захватывает, и является пружиной его собственного сценического существования, а попутно – и пружиной всего действия комедии.

«Правильный» игрок в России XVIII–XIX вв. играл для провождения времени, для удовольствия, во имя непреодолимой страсти к игре, «выигрыш был не самоцелью, а средством вызвать ощущение риска, внести в жизнь непредсказуемость... Игра вносила в жизнь случайность»¹⁸.

Кречинский пытается совместить обе эти «мировоззренческие» позиции, хочет служить одновременно и своему богу (то есть игре) и мамоне. Он возглавляет шулерскую компанию, слегка напоминаящую ту, что была изображена Гоголем в «Игроках», только малочисленную. Федор готовит крапленые колоды, Расплюев выбирает «жертвы», меняет колоды и передергивает, Кречинский распоряжается средствами.

Кречинского действие застаёт утратившим имение и в больших долгах. Его игра постоянно подрывает деятельность его предприятия. Шулерское предприятие начинает работать над обеспечением его возможности играть дальше, то есть работать не на доход, а на убыток. Таким образом, выясняется, что Кречинский – мошенник, не желающий быть шулером. Игрок, ставящий на кон в «честной» игре деньги, добытые шулерством Расплюева. Более того, эту схему он намерен сохранить и после планируемой выгодной женитьбы:

Кречинский не скрывает своего презрения к Расплюеву. Ежедневно отправляя его добывать передергиваньем деньги, он не прощает Ивану Антоновичу, что тот ради куска предал идеалы Игры.

А. В. Сухова-Кобылин сдирает последнюю романтическую накидку, не оставляя ничего от загадочного флёра рыцарей игры. Кречинский, правда, все еще мечтает помчаться «под четыре ветра: бубновым, трефовым, пиковым и червонным, по треволненному житейскому



морю», но сам образ его жизни сводит на нет все эти надежды. Его обаяние и незаурядность остаются не востребуемыми из-за его привязанности. Игра не только не помогает ему стать хозяином жизни, она лишает его всякой возможности к социальному самоутверждению. На поверхность выпячивается неприглядная изнанка жизни, нищета, бездомность и уязвимость «игроков»: «Расплюев: Так это, стало, в двадцать четыре часа по две трепки. Ведь этак жить нельзя (поднимает пуговицу), этак всякая собака со двора сбежит...»¹⁹

Несмотря на то, что карточная игра остается в поле зрения русской драматургии, после 1860–1870-х гг. прием ожидания игры постепенно выходит из употребления. На это влияют и некоторое снижение популярности азартных игр (в 1830-е гг. карты переживали абсолютный зенит всеобщего интереса), и новые дискуссии, ведущиеся в российском обществе. После реформы 1860-х гг. ожидания индивидуального и всеобщего благоденствия были связаны с принципиально иными образами и феноменами. В драматургии А. П. Чехова, А. М. Горького мотив ожидания проявляется, может быть, даже сильнее, чем у их литературных предшественников, однако эти ожидания уже не связаны с игрой.

УДК 821.161.1.09-31+929 Гоголь

МОТИВ ЗАКОЛДОВАННОГО МЕСТА В МАЛОРОССИЙСКИХ ЦИКЛАХ Н. В. ГОГОЛЯ: ОТ ОПИСАНИЙ К ПОИСКАМ ПЕРВОПРИЧИНЫ

Т. А. Волоконская

Саратовский государственный университет
E-mail: svilga@yandex.ru

В статье проводится краткий анализ «Вечеров на хуторе близ Диканьки» и «Миргорода» с точки зрения взаимодействия и развития мотива заколдованного места и мотива странных превращений, намечается их последовательная идейная взаимосвязь со сборником «Арабески».

Ключевые слова: Гоголь, мотив, странные превращения, заколдованное место, граница, «пороговое» пространство.

**The Motive of the Bewitched Place in Little Russia Cycles
by N. V. Gogol: from Descriptions to Searching
for the Original Cause**

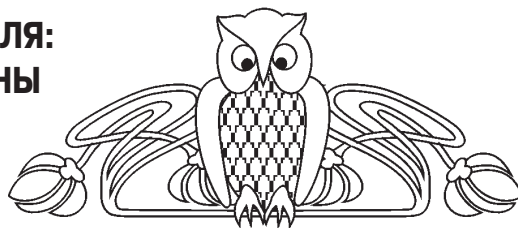
T. A. Volokonskaya

In the article Gogol's «Evenings on a Farm Near Dikanka» and «Mirgorod» are studied in terms of the interaction and development of two motives – the motive of the bewitched place and the motive of strange transformations. From this point of view the cycles' consecutive ideological correlation to «Arabesques» is also outlined.

Key words: Gogol, motive, strange transformations, bewitched place, border, liminal space.

Примечания

- ¹ Лотман Ю. Беседы о русской культуре : Быт и традиции русского дворянства (XVIII – начало XIX века). СПб., 1994. С. 142.
- ² Пушкин А. Полн. собр. соч. : в 10 т. М., 1963. Т. 2. С. 307.
- ³ Гоголь Н. Полн. собр. соч. : в 14 т. М. ; Л., 1937–1951. Т. 5. С. 89.
- ⁴ Лермонтов М. Полн. собр. соч. : в 4 т. М., 1953. Т. 3. С. 225.
- ⁵ Лотман Ю. Указ. соч. С. 145.
- ⁶ Сухово-Кобылин А. Трилогия. М. ; Л., 1959. С. 78.
- ⁷ Гоголь Н. Указ. соч. Т. 5. С. 66.
- ⁸ Там же. С. 96.
- ⁹ Там же. С. 79.
- ¹⁰ Гоголь Н. Указ. соч. Т. 4. С. 67.
- ¹¹ Сухово-Кобылин А. Указ. соч. С. 271.
- ¹² Лермонтов М. Указ. соч. Т. 3. С. 287.
- ¹³ Литературное наследство. Кн. 56. М., 1950. С. 572.
- ¹⁴ История русской литературы : в 4 т. Л., 1982. Т. 3. С. 58.
- ¹⁵ Сухово-Кобылин А. Указ. соч. С. 146.
- ¹⁶ Там же. С. 73.
- ¹⁷ Там же.
- ¹⁸ Лотман Ю. Указ. соч. С. 154.
- ¹⁹ Сухово-Кобылин А. Указ. соч. С. 83.



География художественного мира Гоголя несколько сродни представлениям любого взрослого человека (или человечества в целом) об окружающем пространстве. Каждый этап познания мира сопровождается замыканием его в круговую границу, за пределами которой – белые пятна, потустороннее существование, средневековое «hic sunt leones/dracones»¹. У Гоголя ещё с «Вечеров на хуторе близ Диканьки» в роли этих самых львов и драконов – нечисть и отдавшиеся во власть её отщепенцы человечества: ведьмы и колдуны². Отсюда – такое настойчивое присутствие в гоголевских текстах мира «с изнанки жизни», столкновение с которым и приводит персонажей к бесчисленным и неодолимым метаморфозам – «странным превращениям».

Характерно, что потусторонний мир хотя и оказывается, по выражению Ю. М. Лотмана, «пространственно несовместимым» с человеческим миром³, однако же упорно и безуспешно пытается несовместимость эту преодолеть. Мало