

Mann, Ju.

## **О мотивах игры в драматургическом произведении**

In: *Genologické studie. I..* 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 1991, pp. 311-316

ISBN 8021001240

Stable URL (handle): <https://hdl.handle.net/11222.digilib/132276>

Access Date: 17. 02. 2024

Version: 20220831

Terms of use: Digital Library of the Faculty of Arts, Masaryk University provides access to digitized documents strictly for personal use, unless otherwise specified.

## О МОТИВАХ ИГРЫ В ДРАМАТУРГИЧЕСКОМ ПРОИЗВЕДЕНИИ

Д. Маня (Москва)

Обычно смысловую функцию мотивов игры сводят к тому, что они помогают создавать модель мира, и это в основном верно. Однако из той же посылки (игра - модель мира) следует сделать вывод об ее неоднородности, то есть о различных уровнях игрового образа, что имеет не только идеологическое, но специфически жанровое значение, ибо таким путем создается драматургическое напряжение и ход действия.

Возьмем гоголевских "Игроков", где взаимодействие уровней карточной игры определяет всю структуру комедии. Первый уровень - игра по правилам, честная - присутствует лишь как точка отсчета. Никто из персонажей так не играет. Вместе с появлением Ихарева в комедию входит тема плутовства и жульничества ("А уж, как, признаюсь, хочется поддеть их").

Жульническая игра Ихарева основана на изучении крапа, изготовления подобранной колоды. Иначе говоря, она предполагает немалую долю труда, выдержки, долготерпения. В жертву приносятся удовольствие жизни, здоровье ("Я две недели после того не мог на солнечный свет смотреть. Доктор опасался воспаления в глазах"). Заветная колода, будучи плодом и символом этого труда, становится Ихареву неким близким родным существом. Ей и имя дано женское - Аделаида Ивановна, и обращается к ней Ихарев как к верной подруге: "Послужи-ка ты мне, душенька, так как послужила сестрица твоя ..."

Против этого вида игры другой персонаж Утешительный демонстративно выдвигает иную игру. Ее основа - вовсе не изучение, не индивидуальный труд, не долготерпение ("... Ведь это очень облегчено теперь. Теперь накрапливание и отметины вышли вовсе из употребления ..."), а услуги лиц, специально практикующихся на разгедывании "ключча" ("это то, что называется в политической экономии распределение работ"), плюс к этому - мистификация, продемонстрированная (реальным или вымышленным) случаем обмана помещика Дергунова. Игра достигает нового уровня: это уже плутовство групповое, опирающееся на своеобразное разделение труда и тонко продуманный сценарий.

Однако тот уровень игры, на котором был сражен Ихарев, представляя собой нечто иное, даже по сравнению с тем, о чем говорил Утешительный. Эта игра также опиралась на сценарий, возникший в начале в виде главной идеи в голове Утешительного и затем неуклонно воплощаемый при его режиссуре в жизнь. И эта игра также подкреплялась точным распределением ролей и использовала моменты

мистификации, лицедейства и т. д. Но новое в том, что коварство и хитрость оказались направлены против участника "союза" против Ихарева, шли наперекор заявленному духу корпоративного хульничества, а также в том, что от первоначальной карточной игры собственно уже ничего не осталось (карточная игра, в том числе с участием заветной колоды Ихарева "Аделаиды Ивановны", применяется против мнимого соперника Глова-младшего, т. е. превращается в элемент бутафории, сценического действия).

Острейший драматизм гоголевской комедии основан на взаимодействии этих уровней, на самых моментах перехода, наконец, на их неизбежности. "В игре нет лицепрятия. Игра не смотрит ни на что. Пусть отец сядет со мною в карты - я обыграв отца. Не садись! здесь все равно." Слова Утешительного потенциально имеют двойной смысл: или равенство перед правилами данной игры, или равное право бесконечно от них отступать. Понятно, что для себя Утешительный оставил вторую возможность. А Ихарев? Далекий от предрассудков честности, он, конечно, не собирался связывать себя правилами данной игры, готов был к смене позиций, но, увы, остановился на полпути и поэтому проиграл.

Ихарев согласился действовать вместе с Утешительным против Глова-младшего на основе "дружеского союза", т. е. вошел в общий сценарий, с использованием мистификации, некарточного обмана и т. д. Но он при этом упустил из виду, что если следом один коварный шаг, то возможен и следующий, что игра способна обернуться и против него и что ее средства могут стать еще более утонченными и коварными. В минуту откровенности Ихарев доверительно сообщает, как он умеет в азартной игре подменить колоду, ведь и "с лучшими игроками случается то, что называет, заиграться". Это типичная комедийная ситуация: персонаж выступает с демонстрацией силы там, где на деле сказывается его слабость, и, говоря о других, не подозревает, что говорит о себе. Однако совпадение реплики и ситуации неполное (и оттого комизм острее): Ихарев "заигрался" не в карточной поединке, а в жизненном обмани и просмотрел не подмену колоды, а подмену уровней игры.

Тем не менее эта подмена полностью предопределена всем прежним течением дел. Проигравший не хочет в этом признаваться, но не может этого и отрицать; оттого его финальные переживания пронизаны поистине разрывавшим чувством: "Черт побери Аделаиду Ивановну (схватывает Аделаиду Ивановну и швыряет ее в дверь ...). Ведь существует же к стыду и поношению человеков эдакие мошенники. Но только я просто готов сойти с ума - как это все было чертовски разыграно! Как тонко!" Одной стороной души Ихарев переживает поражение как своего рода надругательство над справедливостью, крушение принятых им правил и узаконений (роль здесь Аделаиды Ивановны - роль поверженного кумира, не оправдавшего возлагаемых надежд); в то время как другой стороной души Ихарев не только понимает неизбежность и логичность такого поворота игры, но и отдает должное продемонстрированным при этом тонкости и мастерству.

Подобным же путем дифференцируются и другие игровые образы. В драме Лермонтова "Маскарад" это, с одной стороны - маскарад (и

бал), с другой - карточная игра в ее шулерском варианте. Первое (маскарад и бал) воплощают дозволенные притворство и условность, дозволенное отступление от правил; второе (карточное шулерство) - отступление недозволенное, более резкое, коварное.

Или пример, более близкий нашему времени - "Физики" Дэрренматта. Здесь дифференцируются мотивы сумасшествия (мнимого), которое в поведении персонажей становится орудием соперничества и борьбы.

Подобные примеры можно умножить, но и сказанного достаточно для некоторых выводов.

Игра как художественный образ - это, используя выражение Шиллера, живая форма ("lebende Gestalt") или, иначе, художественная организация. Она создается сочетанием и взаимодействием уровней. Эти уровни могут быть представлены или номинально различными игровыми планами, как в "Маскараде" (маскарад, бал, карточная игра), или различными уровнями одного игрового плана, как в "Игроках" (карточная игра) или "Физиках" (притворное сумасшествие, т. е. лицедейство).

Общее свойство игры как отступления от принятых в обычной жизни правил<sup>1</sup> преломляется в художественном образе игры так, что каждый следующий его уровень представляет все большую степень "неправильности", создает новые неожиданные узаконения и нормы. Поэтому драматическое напряжение произведения с игровыми моментами - это прежде всего напряжение между уровнями, различными игровыми системами и вытекающие отсюда возможности глубочайших психологических эффектов: надежд, иллюзий, разочарований, обмана, самообмана и т. д. Вмигривает тот, кто находит более "высокий" уровень игры и способен его реализовать. На определенной высоте уровня правила данной игры превращаются в свою противоположность, перестают существовать вообще (превращение карточного обмана в некарточный в "Игроках", ненужность мнимого сумасшествия в "Физиках").

Различают обычно фальшивого игрока (Falschspieler) и разрушителя игры (Spielverderber): первый, как говорит И. Гунзенга, "притворно применяет правила игры", в тайне отступая от них; второй же разрушает мир игры, как таковой, отнимая у нее момент иллюзии, и поэтому "должен быть уничтожен, ибо он угрожает игровой общности в самой ее основе" (in ihrem Bestand)<sup>2</sup>. Очевидно, Утеши-

тельный или доктор фон Цанд, поскольку они "притворно принимают правила игры", ближе к фальшивым игрокам (тип Falschspieler).

Однако в художественном образе игры все не совсем так, как в игре реальной. Легко представить себе футболиста, твояком применившего недозволённый прием, но нельзя представить себе футбольную команду, обыгравшую другую команду по правилам регби. Такая игра была бы пресечена в самом начале, а ее виновники заклеены как разрушители игры (тип Spielverderber). Между тем, фигурально говоря, "команда" Утешительного обыграла Ихарева "по правилам регби", что не только не дезавуирует игру как художественный образ, но, наоборот, содействует его смысловому углублению и многозначности. Становительность разграничения "Falschspieler" и "Spielverderber" в этом случае обусловлена структурой образа игры, т. е. взаимодействием его уровней.

Уровни художественного образа игры могут быть также выявлены с помощью понятий игрового объекта и субъекта. Простейший случай проиллюстрируем следующим эпизодом из "Истории жизни пройдохи ..." Кеведо. Дон Паблос, чтобы обмануть девку, разогрывает из себя важную персонажу: "... Я указал как на своего на какого-то лакея, стоявшего напротив нас и ожидавшего своего хозяина, который зашел в другую девку ... А дабы они приняли меня за человека из хорошего общества и за лицо известное, я только и делал, что снимал шляпу перед всеми проходившими мимо советниками и кавалерами и, не будучи ни с кем из них знаком, учтиво с ними здоровался, словно я с ними на короткой ноге" и т. д. Различные персонажи - чужой лакей, прохожие и т. д. - становятся объектами игры дон Паблоса, причем это игра с людьми, не участвующими в данном действе вообще и не подозревающими, что они служат объектами игры другого.

Более сложный пример - игра с персонажем, сознательно участвующим в действе, но не на игровом уровне, а серьезно. Повторяя заведомо игровые действия другого, он попадает впросак. В русских сказках о "шутах" мечтавший разбогатеть простак (в подражание шуту) убивает жену, сжигает лес и т. д.<sup>3</sup> В известной анималистической сказке Волк (подученный Лисой) ловит рыбу хвостом в проруби, пока хвост не примерзает.

Наконец, наиболее сложный случай: игра с персонажем, ведущим свою игру. Все разобранные нами случаи относятся к этому виду. Для обыгрываемых персонажей характерно последовательное превращение из субъекта игры в объект игры другого, причем это превращение может открыться лишь в конце. Так открылось "физикам", что поступая свободно, произвольно, они на самом деле выполняли роли, предназначенные им доктором фон Цанд ("Вы вели себя как автоматы,

я убивали как палачи").

Но если отступление от "игровых" правил не ограничено, то превращение персонажей из субъекта в объект игры тоже процесс прогрессирующий. Иными словами, любой победитель игры - победитель не окончательный. Никто из них не может утверждать, что не сыграть более "искусный" игрок или, говоря словами Ижарева, не "отыщется плут, который тебя переплутует". Поэтому к атрибутам рассмотренного художественного образа игры принадлежит и то, что она оставляет открытую перспективу, указывая некие возможности сверх номинальных уровней.

В "Маскараде" игра Арбенина (при всей ее идеологической содержательности и насыщенности) оказывается все же ниже возможностей жизни, с ее случаем и Неизвестностью. В "Игроках" открытая перспектива создается только что приведенными словами Ижарева о плуте, который "переплутует" другого; вслед за чем Ижарев говорит: "Такая уж надувательная земля! Только и лезет тому счастье, кто глуп, как бревно, ничего не смыслит, ни о чем не думает, ничего не делает, а играет только по грошу в бостон поддержанными картами." Перед лицом этой бесконечной сложности жизни, где любая головоломная хитрость не может считаться последней, возникает соблазн вообще "выйти из игры", ибо нередко наиболее везет тому, кто (как Хлестаков, например) наименее прилагает для этого усилий. Неужели же в "Физиках" игра доктора фон Цанд - последняя? Пьеса, кажется, не дает никаких коррективов к ее триумфу, однако один из "21 пунктов к пьесе "Физики" гласит: "Любая попытка отдельного человека решить для себя то, что касается всех, неизбежно кончается неудачей."

Последней всегда "играет" жизнь. Играет по правилам, никогда до конца не совпадавшими с любимыми индивидуальными или корпоративными узаконениями.

В произведениях с игровыми моментами всегда заключена возможность некоторой символизации - однако возможность неодинаковая. В "Маскараде" как романтическом произведении символизация явная: если "бал" и "маскарад" несут в себе значение дозволенной светской условности, то игра арбенинского типа - значение общественного бунта, разрыва социальных связей и т. д. Игровые образы, сверх своего номинального смысла, грузятся смыслом иносказательно-идеологическим и, что еще надо подчеркнуть, применительно к одной из сторон (к "игре" Арбенина), смыслом позитивным или, точнее, высоким. В "Игроках" и "Физиках" сверхнагрузки игровых образов нет: игроки - только игроки; физики - "только" физики, агрессивный маньяк - капиталист фон Цанд - "только" агрессивный маньяк - капиталист. Все необходимые значения уже названы, присутствуют в тек-

те; символизация же создается движением игрового образа в целом, т. е. его самораскрытием в процессе взаимодействия уровней.

Различны произведения с игровыми моментами и с точки зрения тайны. Действие гоголевской комедии вплоть до развязки несет в себе тайну и для части персонажей (для Ихарева) и для зрителей. То же самое в "Физиках": и персонажи и зрители лишь в конце узнают тайну доктора фон Цанд. Но "Маскарад" демонстрирует таинственность особого рода: и персонажам и зрителям с самого начала известно, и кто Арбенин и что он хочет, но неизвестно, что он предпримет, как "сыграет". Таким образом, интересно, что наиболее символичное и иносказательное осуществление "образа игры" в данном случае наименее таинственно, наиболее открыто.

Но во всех случаях игровые моменты носят глубоко содержательный характер, будучи неразрывно связанными с художественным мышлением писателя и с той картиной мира, которую он открывает.

#### Примечания

- 1 "Игра - это не обычная, не "собственная" хитань. Напротив, это выход из нее во временную сферу активности со своей собственной тенденцией." (Huizinga, J.: Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg 1956, з. 15.)
- 2 Там же.
- 3 См.: Ддия, В. И.: Своеобразие историко-художественной проблематики русских бытовых сказок о жуках. "Проблемы историзма в художественной литературе", Курск 1975, с. 7 и т. д.