

УДК 821.161.1-31 [Пушкин: Грин]

Морева Т.Ю.

кандидат филологических наук, доцент
кафедра мировой литературы,
Одесский национальный университет имени И.И. Мечникова
Французский бульвар, 24/26, г. Одесса, Украина, 65058
moreva.tamara@inbox.ru

**СЮЖЕТНЫЙ МОТИВ ИГРЫ В ПОВЕСТИ А.С. ПУШКИНА
«ПИКОВАЯ ДАМА» И РАССКАЗЕ А.С. ГРИНА
«СЕРЫЙ АВТОМОБИЛЬ»**

Цель исследования – определить особенности воплощённой в произведениях авторской концепции, проявившейся в невозможности однозначного толкования того, что происходит с героями. В каждом из произведений выражена мысль о процессе распада личности, обусловленном эпохой, в каждом герой переживает безумие. Произведения объединяет также мотив игры и выигрыша, который, в конечном итоге, оборачивается для героя его проигрышем.

Ключевые слова: игра, случай, безумие, судьба, автоматизм, цивилизация.

Рассказ А.С. Грина «Серый автомобиль» не раз привлекал к себе внимание исследователей. Назовем такие направления его изучения: мотив безумия; проблема направленности человеческой цивилизации; враждебность мира машин и механизмов миру человека, всей человеческой сущности; необычность художественного времени и пространства; мотив «четвертого измерения», связанный с проблемой далекое – близкое.

Мы избрали для себя иной аспект. Нас интересует место мотива игры в воплощении авторской концепции действительности. При этом мы опираемся на то определение мотива, которое предложил И.В. Силантьев: «...единица повествовательного языка фольклора и литературы, соотносящая в своей семантической структуре предикативное начало действия с актантами и пространственно-временными признаками, инвариантная в своей принадлежности к повествовательной традиции и вариантная в своих событийных реализациях в произведениях фольклора и литературы» [6, 22]. Это определение нам представляется наиболее удачным, поскольку включает понимание мотива и как единицы сюжета, и как темы (или концепта). И.В.Силантьев связывает возможность подобного двоякого толкования мотива с тем, что он может обозначаться как предикативным, так и непредикативным словом. В результате, отмечает он, «либо за непредикативным словом все равно подразумевается комплекс характерных действий-предикатов (и тогда за таким обозначением действительно скрывается повествовательный мотив), либо – и это принципиально иной случай – под мотивом подразумевают тему повествования» [6, 15].

Игра и как тема, и как сюжетный мотив давно привлекает внимание писателей, а, следовательно, и литературоведов. И здесь хотелось бы остановиться на тех положениях, которые содержатся в статье Риты Никитичны Поддубной «Пиковая дама» в контексте европейской литературно-философской традиции (мотив игры)». Исследовательница отмечает, что «этико-философский конфликт, вырастающий в «Пиковой даме» за темой карт и карточной игры, не просто ведет к переключке отдельных деталей повести с «Эликсиром сатаны» Гофмана или «Красным и черным» Стендаля, но включает пушкинское создание в контекст европейской литературы и философии, осмыслявшие игру как столкновение человека с Роком (или Универсумом)» [4, 17].

Р.Н. Поддубная соотносит пушкинскую повесть с «Влюбленным дьяволом» Ж. Казота, где «игра в фараон впервые приобретает философское звучание», и пишет: «Человеку она представляется стихией случайного, тогда как на самом деле зиждется на закономерностях, но недоступных его сознанию» [4, 17].

К началу XIX века карты и карточная игра приобретают черты универсальной модели – столкновения человека с Универсумом (Роком), становясь центром своеобразного мифообразования эпохи. На фоне этой культурной традиции многое в «Пиковой даме» прочитывается несколько по-иному.

Обращаясь к истории, рассказанной Томским, и делая вывод, что вся она пронизана мотивами, создающими ситуацию игры во «Влюбленном дьяволе» и «Эликсире сатаны», Р.Н. Поддубная отмечает, что «...плотная вписанность анекдота о трех верных картах в европейскую литературную традицию превращает его в изящную и чуть ироничную пушкинскую вариацию на философско-романтическое звучание темы» [4, 18].

Анализируя причины, побудившие расчетливого, сомневающегося в истинности происшествия немца Германна, поверить в историю о трех картах и попытаться использовать ее «моделирующие возможности», Р.Н. Поддубная считает, что от европейских предшественников героя Пушкина решительно отличает «...переключение игры из сферы гносеологии и онтологии в план социально-общественной судьбы» [4, 19]. Германн стремится избежать риска, но использовать случай, чтобы изменить отведенное ему общественными закономерностями место и судьбу.

«Однако «случай», связанный с графиней, помимо социума, просвечивает – через ассоциации с Ж. Казотом – и онтологией», – пишет Р.Н. Поддубная. Германн «...предстает в нарастающем напряжении личной воли», а все его европейские предшественники оказывались безвольными и отказывались от игры. Пушкинский герой во имя упрочения независимости расширяет поле игры от карточного стола до жизненного поведения, он надеется «вынудить клад у очарованной фортуны» [4, 211]. Воля Германна – это не столько расчет или рассудок, сколько страсть, обернувшаяся «неподвижной идеей» и приведшая в конце концов к безумию.

В своем исследовании Р.Н. Поддубная отмечает, что «увлекательность игры-поединка реализована в «Пиковой даме» своеобразным удвоением сюжета –

тем, что герой дважды проходит путь к заветной цели. Первый раз – в реальном мире: от поразившего анекдота о верных картах – к попытке выведать их у графини – и к поражению. Второй раз тот же путь протекает в мире, преобразованном потрясенным сознанием героя: от горестных раздумий об ускользнувшей тайне – к чудесному ее обретению – и к окончательному краху» [4, 19]. Второй виток сюжета, перемещающий конфликт в сферу онтологии, по мнению исследовательницы, «... выглядит едва ли не иллюстрацией к гофмановской философии игры: коварный Рок завлекает Германна миражом успеха и в момент, когда герой уверен, что вырвал победу, «сокрушает» его, глумливо «прищуриваясь и усмехаясь» «убитой» дамой пик» [4, 19].

Понять философское звучание конфликта повести невозможно без учета «необузданного воображения» Германна. Именно оно дает толчок развитию сюжета. Именно «продуктивная способность воображения», – по мнению Р.Н. Поддубной, – гораздо точнее, нежели галлюцинативные явления, объясняет духовно-психологическую природу фантастических явлений в повести и заставляет их двоиться, используя слова Достоевского, между «сообразными с мировоззрением» героя, «вышедшими из природы Германна» и прикосновенными к «другому миру, злых и враждебных человечеству духов» [4, 20].

Статья Р.Н. Поддубной имела для нас тем большее значение, что повесть А.С. Пушкина и рассказ А.С. Грина многое объединяет. В каждом из произведений выражена мысль о процессе распада личности, обусловленном эпохой (у А.С. Пушкина – формированием буржуазных отношений с присутствующим им культом денег, у А.С. Грина – автоматизацией жизни человека как одной из крайностей цивилизации); в каждом герой переживает безумие. Произведения объединяет также мотив игры, одно из толкований которой – встреча и состязание героя с потусторонним (у А.С.Пушкина – встреча Германна с ведьмой, у А.С Грина – встреча героя с приобретшими облик людей автоматами); выигрыша, который, в конечном итоге, оборачивается для героя его проигрышем.

Значения концепта «игра» в «Сером автомобиле» следующие: азартное занятие; соревнование; испытание судьбы. Что же касается сюжетной роли игры, то допустимы по меньшей мере две ее интерпретации: психологическая и фантастическая. Это непосредственно связано с разнообразием мотивировок того, что произошло с героем. В результате перед читателем открывается несколько вариантов истолкования происходящего: 1) герой подвержен чему-то наподобие ипохондрии и потому все видит в негативном свете; 2) он сходит с ума, и в его больном воображении своенравная и любящая дорогие вещи девушка оказывается ожившей восковой куклой, а автомобиль приобретает контуры его главного противника; 3) он угадывает настоящую природу машины как угрозы всему живому и потому решает вступить с ней в противоборство. Третье объяснение, кстати, не исключает второго. Неоромантик А. Грин оценивает безумие, как и его предшественники романтики, одновременно и как болезнен-

ное состояние, мотивирующее неизбежность поражения героя, и как прорыв к угадыванию скрытой от глаз истинной природы вещей и людей.

Возможно, повествование от первого лица давало возможность писателю наиболее полно воссоздать процесс погружения героя в безумие. Сначала он увидел поразившее его своим подобием живому человеку восковое изображение красивой женщины, которое приводил в движение механизм, то есть машина уподоблялась живому существу; позже он повстречал напоминающую внешне увиденный им ранее манекен девушку. Не освободившись от пережитого в Глен-Арроле потрясения, он решил, что кукла ожила и заняла место среди людей. Влюбившись в нее, Сидней решил освободить Корриду от «чар», сделать ее живым человеком. Для того, чтобы наиболее полно представить картину переживаемого героем, необходимо было дать ему возможность высказаться самому.

Если предположить, что в основе «Серого автомобиля» – столкновение человека с инфернальным, то, скорее всего, ситуация игры является кульминационным моментом в произведении. Именно характером завершения игры (а герой получил в качестве оплаты части выигрыша автомобиль) обусловлена дальнейшая судьба героя. Правда, в связи с тем, что сознание героя становится все более спутанным (он все время говорит о тумане), события его жизни воссоздаются прерывисто, зачастую непоследовательно. Но все же выстроить схему развития сюжета возможно. Завязка – первое столкновение (встреча) героя с автомобилем, когда он чуть не попал под колеса. Развитие действия – появление несущегося на героя и всех зрителей автомобиля на экране. Развязка – преследование героя серым автомобилем, его поражение и водворение в психиатрическую лечебницу, то есть окончательная утрата им свободы. Поэтому мы считаем, что получение героем автомобиля в качестве выигрыша – это переломный момент в развитии сюжета. Суть его в том, что герой становится владельцем опасного, заключающего в себе демоническую силу предмета, и освободиться от него уже не может. Другими словами, именно в процессе игры, точнее, в ее итоге герой вступил в непосредственную связь с теми автоматами, которых он считал противниками человечности и которым до сих пор сопротивлялся мысленно. И, хотя, на первый взгляд, в центре произведения – история влюбленности героя в красивую и бездушную Корриду, поглощенную вещами, на самом деле противник героя серьезнее и сильнее, а его возлюбленная – лишь часть той силы, которая подавляет людей в современной герою действительности. Показательно, что в название произведения вынесен именно автомобиль, владельцем которого становится герой.

Иное толкование смысла мотива игры в сюжете рассказа – проверка способности героя анализировать поведение противника, рассчитывать свои действия. На первый взгляд, он побеждает, но то, как он реагирует на выигрыш, является свидетельством того, что он все меньше способен контролировать себя, в том числе и собственное подсознание.

Пушкинский герой, с одной стороны, «сын обрусевшего немца; аккуратный и ограниченный мещанин». Но за его умеренностью скрываются «сильные страсти» и «огненное воображение». И все это подчинено жажде «счастья», т.е. «капитала», который доставляет покой и независимость.

Первое, что читатель узнает о Германне, кроме его нерусского имени, это то, что он инженер. Это подчеркивается несколько раз. Инженер для тогдашнего дворянского общества – это человек нового века техники, промышленности, человек века, занятого насущным и полезным, века расчета. Дважды повторяется правило Германна: «Я не в состоянии жертвовать необходимым в надежде приобрести излишнее» [5, 191].

Однако в тайной жизни Германн – человек исключительный, натура, движимая огненными страстями. «Необузданное воображение» и наполеоновская «непреклонность желаний» Германна выражаются прежде всего в его глазах: «...чёрные глаза его сверкали из-под шляпы» [5, 197], «...офицер стоял на прежнем месте, устремив на нее (на Лизу) глаза [5, 197]. В неподвижной позе офицера, в его взоре скрывается его мономания, «неподвижная идея». Этой «неподвижной идеей» является идея обогащения. Она подавляет все в Германне, в конце концов уничтожает его самого.

Германн, приходит к мысли, что ради золота и власти все дозволено. Стремление к богатству в Германне мотивировано эпохой денежных отношений. Он – дитя эпохи роскоши, которой приходит конец. Пушкинский герой алчен изначально.

В освещении характера Германна обнаруживается двойственность. У него «профиль Наполеона, а душа Мефистофеля». Наполеон – это символ эры индивидуализма, с ее аморальностью, самоутверждением, морями крови, это – гений века, рождающий безумие Германна. Наполеон, его путь восхождения и вознесения своей воли над всеми людьми – это ярчайшее воплощение карьеры человека, победившего в битве жизни, это исторический символ и недостижимый образец всех юношей, отравленных алчностью, жаждой личного восхождения. Наполеоновское в Германне – отношение ко всему окружающему, к людям только как к средству достижения своих целей.

Для понимания же утверждения, что у Германна «душа Мефистофеля», необходимо обратиться к проблеме сверхъестественного, которое в «Пиковой даме» играет сюжетобразующую роль наравне с реальностью. Фантастический колорит, безусловно, обогащает повествование, придавая ему массу смысловых оттенков и неоднозначных восприятий.

Наполеоновское и мефистофельское слиты в образе Германна. Герой А.С.Пушкина – человек необычайной силы воли, маниакально устремленный к обогащению, ради которого он способен на любое злодеяние и на самое суровое самоограничение; ради которого он может быть и беспощадно жестоким и, если нужно, принять маску пламенно-любящего или униженно-умоляющего о милости человека.

Для Германна поединок с Чекалинским – «это не просто игра, законы который ему не дано познать ...», – как отмечает В.Б. Мусий, – «...но и поединок с призраком. Таким образом, мотив столкновения с фатальным приобретает мифологический характер, поскольку предполагается, что человек вступает в отношения с inferнальным, с духами. ...с ведьмой и тем, по чьему повелению она явилась Германну после своей смерти» [3, 377].

В монографии «Миф в художественном освоении мировосприятия человека литературной эпохи предромантизма и романтизма» В.Б. Мусий пишет, что «в повести А.С. Пушкина графиня представлена как хранительница семейной, родовой тайны трех карт ... Из-за пережитого в связи со смертью хранительницы тайны удара Германн все больше утрачивает связь с реальностью. Действительность в воображении сходящего с ума героя заменяется фантомами его подсознания» [3, 379].

Возмездием, покаравшим Германна, стало безумие. Таков итог жизни героя, главной целью которого была жажда обогащения и неизбежным оказалось его обращения к формуле «все дозволено».

Безумие героя является одной из мотивировок загадочных событий в рассказе А.С. Грина «Серый автомобиль». Пережив потрясение от того, насколько восковой манекен похож на настоящую девушку, он принимает свою возлюбленную Корриду за куклу и решает убить ее, чтобы она потом ожила, то есть обрела душу. По сути речь может идти об архетипической ситуации инициации. Выделив ее в качестве одной из наиболее показательных для произведений современника А.С. Грина Андрея Платонова, О.А. Корниенко следующим образом определяет своеобразие ее воплощения: «В мифопоэтическом контексте платоновской прозы идея преодоления смерти реализовала модификационными моделями возвращения из забвения и нового рождения (перерождения, возрождения и т.п.), сопряженными с духовной сферой человеческой сущности» [2, 99]. Как видим, отмеченная исследовательницей особенность характерна не только для А. Платонова. Герой А.С. Грина тоже видит суть превращения манекена в человека в переходе Корриды «к чувственному переживанию жизни», наделении ее душой.

Это, безусловно, одно из возможных прочтений рассказа А.С. Грина. Нельзя исключить и наличия в нем мистического плана, заключающегося в том, что Сиднею и в самом деле удалось проникнуть в тайну механизмов, все больше подчиняющих себе людей и принимающих облик людей, но лишенных душ. В любом случае речь идет о том, что цивилизация – это не только развитие научной и технической мощи человечества, но и подавление духовности.

В конечном итоге, независимо от того, каковы истоки загадочных событий в «Сером автомобиле» (обыкновенное предстает в воображении сходящего с ума героя как содержащее угрозу всему человечеству или же и в самом деле им угадана мистическая природа прикидывающихся людьми механизмов), из рассказа очевидна обеспокоенность самого писателя антигуманностью действитель-

ности. И передана эта обеспокоенность с помощью мотива безумия, которое овладевает героем. Однако обращает на себя внимание не только то, что Сидней все сильнее страдает от того, что «невидимый, спокойный туман давит» на его мозг [1, 206], но и то, что он до конца сопротивляется и последние имена, которые он произносит, это «Любовь, Свобода, Природа, Правда и Красота» [1, 219]. Он признает, что принадлежит к числу слабых людей, которые, по его словам, «вынуждены нести в себе ... внешний вихрь бессмысленных торопливостей, за гранью которых – пустота» [1, 219]. И все же для автора этот безумец гораздо выше, чем заставляющее героя замолчать «усатое, хихикающее лицо» [1, 219]. И сосредоточен его безумец не на мысли о возможности собственного освобождения, но на попытке спасти человечество.

Выводы. Опираясь на высказанные Ритой Никитичной Поддубной мысли о том, что «Пиковая дама» А.С. Пушкина переосмыслила европейскую культурную традицию, «превратив категории «игры» и «случая» в принципиально многозначные, обладающие и социально-историческим, и онтологическим, и духовно-эстетическим значениями, но не сводимыми ни к одному из них как главенствующему», мы попытались выявить в рассказе А.С. Грина «Серый автомобиль» то «мерцание смыслов», о котором писала исследовательница применительно к «Пиковой даме» А.С. Пушкина, и предприняли сопоставительный анализ названных произведений. Их объединяет ряд признаков.

В центре произведения А.С. Пушкина – человек, одержимый страстью к обогащению. Германн – жертва монострасти, скрываемая им идея, заглушающая иные человеческие проявления, становится абсолютом, уничтожившим его человеческое существование, уведя в мир безумия.

Погружение в безумие героя А.С. Грина – результат потрясения человека механистичностью жизни. Но писатель старается избежать однозначной оценки происходящего с героем, так как герой-безумец, в конечном итоге, отрешается от будничного интереса и осознает причастность к проблеме универсального характера.

Список использованной литературы

1. Грин А.С. Собр.соч.: В 6т./А.С. Грин. – М.: Правда, 1965. – Т.5. – 478с.
2. Корниенко О.А. Мифопоэтическая парадигма русской прозы 30-х годов XX века. Векторы эстетического поиска в литературе метрополии и зарубежья: монография/О.А. Корниенко. – Киев: Логос, 2006. – 332с.
3. Мусий В.Б. Миф в художественном освоении мировосприятия человека литературной эпохи предромантизма и романтизма: монография/ В.Б. Мусий. – Одесса: Астропринт, 2006. – 431с.
4. Поддубная Р.Н. «Пиковая дама» в контексте европейской литературно-философской традиции (мотив игры)/ Р.Н. Поддубная//Русская филология. Украинский вестник. – 1994. – № 4. – С. 17-21.
5. Пушкин А.С. Собр.соч.: В 3т./А.С. Пушкин. – М.: Художественная литература, 1987. – Т.3. – 526с.
6. Силантьев И.В. Сюжетологические исследования/ И.В. Силантьев. – М.: Языки славянской культуры, 2009. – 224с.

Морева Т.Ю.

Одеський національний університет ім. І.І. Мечникова
кафедра світової літератури
moreva.tamara@inbox.ru

**СЮЖЕТНИЙ МОТИВ ГРИ В ПОВІСТІ О.С. ПУШКІНА
«ПІКОВА ДАМА» І ОПОВІДАННІ О.С. ГРІНА
«СІРИЙ АВТОМОБІЛЬ»**

Мета дослідження – визначити особливості втіленої у творах авторської концепції, що проявилася в неможливості однозначного тлумачення того, що відбувається з героями. В кожному з цих творів виражена думка про процес розпаду особливості, обумовлений епохою, в кожному герої переживає безумство. Твори об'єднує такий мотив гри та виграшу, який в реалі реалі обертається для героя його програшем.

Ключові слова: гра, випадок, безумство, судьба, автоматизм, цивілізація

Moreva T.Yu.

Odessa I.I. Mechnikov National University
Department of World literature
moreva.tamara@inbox.ru

**MOTIF OF GAME IN NARRATIVE ENTITLED
“THE QUEEN OF SPADES” BY A.S. PUSHKIN AND IN STORY
“GREY AUTOMOBILE” BY A.S. GRIN**

The purpose of the study lies in determining of the peculiarities of an author's conception embodied in these works and manifested in impossibility of any straightforward interpretation of things happening to the protagonists. Each of these works expresses an idea of a process of personality disintegration and anomie as attributed to the very epoch; in each literary work, the main character passes through madness. The motif common for both works is game and winning that turns in to a loss in the long run.

Key words: game, fortuity, madness, destiny, automatism, civilization

REFERENCES

1. Crin, A.S. (1965), *Sobranie sochinenij* [Collected works], (Vols.1-6), Pravda, Moscow [in Russian].
2. Kornienko, O.A. (2006) *Mifopoeticheskaya paradigma russkoj prozy 30-h godov XX veka. Vektory esteticheskogo poiska v literatyre metropolii i zarubezhja* [Mythological Paradigm of Russian Prose of the 30s of the 20th Century. Vectors of Esthetic Search in Literature of Home Country and Foreign Countries], Logos, Kyev [in Russian].
3. Musij, V.B. (2006), *Mif v hudozhestvennom osvojeniji mirovospjatija Cheloveka literaturnoj epohi predromantizma i romantizma* [Myth in artistic investigation of human s worldview by literature of preromantic and romantic epoch], Astroprint, Odessa [in Russian].
4. Poddubnaya, R.N. (1994), “Pikovaya dama” v kontekste jevropeskoj literaturno-filosofskoj tradicii (motif igry) [“The Queen of Spades” in the Context of European Literary and Philosophical Tradition (Motif of Game)], [Russian Philology, Ukrainian Bulletin], No4, pp.17-21 [in Russian].
5. Pushkin A.S. (1987), *Sobranie sochineninij* [Collected works], (Vols 1-3), Hudozhestvennaja literatura, Moscow [in Russian].
6. Silantjev, I.V. (2009), *Sjuzhetologicheskije issledovanija* [Plot-Related Studies: Narration, Elementary Structure and Functions], Languages of the Slavic Culture, Moscow [in Russian].

Статтю подано до редколегії 5 вересня 2016 р.