

Разворачивающаяся в романе игра захватывает не только главного героя, но и самого автора. В авторскую речь в романе так же, как и в мышление Передонова, вторгаются языковые аномалии, реализующиеся метафоры, и основным знаком нестабильности позиции автора становятся задающие “многослойность” текста слова “казалось” и “вдруг”. Тем самым проявляется отсутствие четкой границы между сознанием автора и героя. Передонов - уже не персонаж романа, а своеобразный двойник автора.

Но, создавая свой текст, именуя те силы, которые играют с сознанием человека, заставляя их проговориться даже в собственном слове, Сологуб совершает единственно необходимый и возможный разрешающий жест. Сам текст - то Слово, именующая, фиксирующая сила которого способна остановить уходящую в дурную бесконечность игру смыслов.

Создавая текст, в котором через каждое слово “просвечивает” трансцендентное, Сологуб создает роман-символ, должный зафиксировать, остановить бесконечную игру, жертвой которой является человеческое сознание, оставленное, “брошенное” на поле столкновения предметной реальности и мира сущностей своим собственным языком.

**А. В. Подчиленов**  
*Екатеринбург*

## **ИГРА В ХУДОЖЕСТВЕННОМ СОЗНАНИИ Ф. М. ДОСТОЕВСКОГО**

Страсть к игре есть самая сильная из страстей.

А. С. Пушкин

Проблеме “игра и искусство” существовала всегда. Но не всегда получала теоретическое осмысление (в основном лишь в XX веке: на западе - Фрейд, Ортега-и-Гассет, Сантаяна, у нас - Ю. Лотман, С. Аверинцев и др.). При этом гибкая семантика слова, понятия и образа “игра” оказалась удобной для наименования самых разных проявлений человеческой психики, социальных явлений, культурной деятельности, специальных логико-смысловых операций сознания. Общее, объединяющее все это - эвристика, эвристическая деятельность,

состояние сознания и поведения, мироотношение. Однако теории "игры" (не в материалистическом, а в филологическом смысле) нет. В основном анализируется тема, мотив "игры" в конкретных художественных произведениях Пушкина, Лермонтова, Гоголя, Сухово-Кобылина и т.д. Игра (как жизнь и смерть, добро и зло, красота и безобразие, природа) - вечная тема русской литературы. Стоит напомнить вывод Ю. М. Лотмана: "Азартная игра - модель и социального мира, и универсума". Игра занимала особое место в жизни и творчестве Достоевского. Неверно считать, что рулетка - роковая страсть писателя, несущая ему только зло. В своих размышлениях об игре Достоевский всегда отмечал как отталкивающую, так и притягательную ее силу: "Безо всякого преувеличения, Аня: мне до того это все противно, т.е. ужасно, что я бы сам собой убежал... А между тем это наживание денег ... имеет что-то раздражительное и одуряющее". И только творчество как паллиатив рулетки навсегда оторвало его от нее.

Смысловая структура "Игрока" целиком строится на философии игры. Рулетенбург выступает в повести как квинтэссенция мира нелепости и скандалов, а рулетка - центр и модель этого мира: "Сегодня был день смешной, безобразный, нелепый... Сколько крику, шуму, толку, стуку! И какая все это беспорядица, неурядица, глупость и пошлость". Рулетка в этом мире - средство спасения и чуда: "Вы решительно продолжаете быть убеждены, что рулетка ваш единственный исход и спасение ? .. Надеюсь на одну рулетку... Случилось происшествие чудесное". Более того, случайность игры обнаруживает в себе и эсхатологический мотив (Ю. Лотман) - мотив смерти и воскрешения: "Могу из мертвых воскреснуть и вновь начать жить! Вновь возродиться, воскреснуть". По Достоевскому, игра с ее уникальной притягательностью "в один час всю судьбу изменить" - типично русская психологическая черта. Игра - категория русского мироотношения, мировоззрения. Игровое поведение героев Достоевского связано с двумя обстоятельствами: их шутовством, чудачеством, юродством, самосочиненностью (Подпольный парадоксалист: "Сам себе приключения выдумывал и жизнь сочинял") и антитезой поведения и идеи, образа мыслей и высказывания (кн. Мышкин: "У меня нет жеста приличного... слова не соответственные мыслям, а это унижение для этих мыслей"; Дм. Карамазов: "Слова все износились"; Миусов: "Начну горячиться - и себя, и идею унижу"; Версилов: "Мысль не пошла в слова".) Снять эту антиномию способен экспериментально- эвристический смысл игры как типа деятельности.

Задумывая перепродажу альбома, Подросток констатирует: "Шаг был детская игра, но он все-таки совпадал с моей мыслью". Игра - своеобразный выход в область предположений, заглядывание в будущее: "Конечно, это был не настоящий опыт, а так лишь, игра, утеха: захотелось выкрасть минутку из будущего... как это я буду ходить и действовать". Но соединение игры и детства, "детскости", может указать и иное, как в случае с кн. Мышкиным, героем, наделенным даром пророчества. Его идея всечеловеческой любви, мечта о мире, построенном на этой идее, - это как бы одновременно и воспоминание о детстве, и припоминание будущего: "игра в рай", как и в фантастическом рассказе "Сон смешного человека", но реализованная не в трагикомической, а в трагической форме. Та же тема в речах Черта (роман "Братья Карамазовы") трактуется с откровенным цинизмом, в комедийно-игровом плане (переодевания Черта, желание перевоплотиться в семипудовую купчиху). Достоевскому для осознания жизни в ее самодвижении необходимо взглянуть на нее как на огромную сценическую площадку. Человек играет в жизни, но конечный, истинный смысл происходящего скрыт от него. "Философия - это нечто о законах вещей, - записывал Достоевский, - причем бытие должно быть непременно и выше ума человеческого, единственно для того, чтобы человек искал определить его и не мог (это, так сказать, высшая игра в жмурки)". Игра символизирует познавательный образ мысли человека, направленный на будущее. Поэтому Достоевский сам разрушает свои утопии "царства Божия на земле". Достижение идеала привело бы к умерщвлению игровой субстанции бытия, изъятию из мира необходимых его естественному саморазвитию элементов хаоса, отрицательной энергии. Ад - мир онтологически продуктивной энтропии, это "продолжение экстравагантного бытия" (Т. Манн), и без черта "не будет никаких происшествий". Рай - мертвая симметрия, "хрустальный дворец", "каменная стена" (вспомним бунт подпольного человека против безжизненности рационализма и окончательной гармонии). Ипполит в своей исповеди (роман "Идиот") высказывает мысль о принципиальной неисчерпаемости нравственного и социального бытия, о бесконечной вариативности истории, т.е. речь опять идет об эвристико-игровом мироотношении. Будущее открывается в игровом преображении жизни. Обратим внимание на значимость азартных игр в произведениях Достоевского. В "Игроке" рулетка - символ жизненной идеи. В "Бесах экзистенциально обыгрывается карточная терминология - "ералаш" Петра Верховенского. В "Идиоте" постоянно встречаем упоминание карт,

рулетки, пети-же. Тема карточной игры в финале романа призвана к углублению трагедийных смыслов вечной жизненной игры, в которую втянуты герои: "Рассказали ему (кн. Мышкину - А.П.), что играла Настасья Филипповна каждый вечер с Рогожиным в дураки, в мельники, в вист, в свои козыри - во все игры" (Ю. Лотман относит все эти игры не к коммерческим, а к азартным, где человек никогда не бывает хозяином своей судьбы, оказываясь во власти случая). И когда "все игры" кончились действительно, карты вновь всплывают в светлое поле сознания героя, чтобы повергнуть его в последний кризис. Последняя встреча героев - как выпадение из мира игры в безумие, горячку, ирреальность, идиотизм: "...и вот эти карты... ничему, ничему не помогут теперь". Категория игры связана, как это отмечал К. Исупов, и со взглядами писателя на специфику литературного труда. Играющий герой Достоевского - натура художническая, "поэт в своем роде". Мир для него чужд всякой окончательности: "Вся действительность исчерпывается насущным, ибо огромною своею частью заключается в ней в виде еще не высказанного Слова". Сравните это с тем, что говорит защитник Дм. Карамазова о возможностях по-разному варьировать мотивы убийства: "Именно, если нас... обуяет некоторая художественная игра, потребность некоторого художественного творчества, так сказать, создания романа". Игра есть деятельность по отысканию будущего Слова: "Ведь дело в жизни, в одной только жизни, - в открывании ее, непрерывном и вечном, а вовсе не в открытии". Достоевский сумел вступить "в область предвидения и предчувствий (М. Салтыков-Щедрин), открыв целостную движущуюся картину игрового сознания, "Слово человеческое, не превращенное в догму" (Рильке). Достоевский осмыслял творческий процесс как игру, - и эта "игра" была для него высочайшим проявлением самой жизни, жизнетворческой энергии. Художественное творчество - игра, - и эта "игра" была для него высочайшим проявлением самой жизни, жизнетворческой энергии. Художественное творчество - игра, потому что игра - это жизнь. Так архетип "жизнь-игра" как бы экстраполирован на игровой смысл художественного творчества. А пушкинский эпиграф может быть прочтен и так: "Страсть к жизни (творчеству) есть самая сильная из страстей".