

**Дмитренко Е. В.**

(Полтава, Украина)

## **МОТИВЫ КАРТОЧНОЙ ИГРЫ В ТВОРЧЕСТВЕ**

### **В.Ф. ОДОЕВСКОГО И А.С. ПУШКИНА**

*У статті здійснено спробу дослідити повість О.С. Пушкіна “Пиковая дама” та оповідання В.Ф. Одоєвського “Мартингал” з точки зору втілення в них мотиву картярської гри. Особливу увагу приділено аналізу філософського та містичного аспектів даного мотиву у зазначених творах.*

**Ключові слова:** містицизм, мотив, образ, романтизм, символ, сюжет

*The article deals with the research of Pushkins story “The queen of spade” and Odoevsky’s story “Martingale” from the point of view of embodiment the motif of card game. Particular attention is given to the analysis of philosophic an mystic aspects of this motif in mentioned work.*

**Key words:** mysticism, motif, image, romanticism, symbol, topic.

Карточная игра была существенной деталью дворянского быта пушкинской эпохи и выступала как естественная модель бытия. При этом, карты являлись неотъемлемой частью жизни, как представителей столичного общества, так и провинциальных жителей. К теме карточной игры в русской литературе неоднократно обращались многие исследователи. В частности, Ю.В. Манн и Ю.М. Лотман указывали, что функция карточной игры в обществе была различной [3; 4]. Игра представляла собой невинное развлечение, возможность коротать время, а для некоторых игроков азартная игра являлась даже профессией. Коммерческая игра приравнивалась к “деловому занятию”. Успех в ней обещал стремительное обогащение и власть, а проигрыш крупной суммы денег и связанный с ним вопрос чести нередко приводили к смерти. Как подчеркивает Ю.М. Лотман, механизм карточной игры “обусловлен не только жадной денег, но и потребностью риска, необходимостью деавтоматизировать жизнь и открыть простор игре сил, подавляемых гнетом обыденности” [2,

с.807]. Таким образом, карточная игра привносила в механическое течение жизни общества элемент новизны, альтернативы однообразию, непредсказуемости.

Не удивительно, что мотив карточной игры нашел художественное воплощение в творчестве многих представителей романтического направления. Достаточно вспомнить такие шедевры русской литературы, как “Пиковая дама” А.С. Пушкина, “Маскарад”, “Тамбовская казначейша”, “Штосс” М.Ю. Лермонтова, “Игроки” Н.В. Гоголя, в которых мотив карточной игры является сюжетообразующим. Не была исключением в данном плане и художественная проза такого яркого представителя эпохи романтизма в России, как В.Ф. Одоевский. Мотив карточной игры становится важным структурным элементом тематики цикла “Русские ночи”, “таинственных” повестей и “Пестрых сказок” писателя.

Уже в раннем рассказе В.Ф. Одоевского “Новый год” (1831) автор описывает события, в которых в ходе карточной игры решаются важные вопросы между влиятельными представителями высшего общества. Писатель считал карты большим злом. За карточным столом, по его мнению, “под видом невинного препровождения времени, поддерживаются потихоньку почти все порочные чувства человека: зависть, злоба, корыстолюбие, мщение, коварство, обман...” [5, с.116]. В ироничной форме автор высказывает мысль о том, что “за картами все равны: и начальник, и подчиненный, и красавец, и урод, и ученый, и невежда, и гений, и нуль, и умный человек, и глупец: нет никакого различия: последний глупец может обыграть первого философа в мире...” [5, с.116]. Карточной игре присущ элемент неизвестности, в ней важную роль играет случай.

Статус мотива карточной игры в художественной прозе В.Ф. Одоевского менялся в процессе творческой эволюции писателя. В его ранних произведениях мотив карточной игры находится на периферии по отношению к основной теме. В рассказе “Мартингал” (1846) данный мотив перемещается с

периферийной позиции на центральное место. Этим произведением завершилась деятельность В.Ф. Одоевского-писателя.

Целью данной статьи является попытка проанализировать повесть А.С. Пушкина “Пиковая дама” и рассказ В.Ф. Одоевского “Мартингал”, сосредоточив внимание на мотиве карточной игры, как доминирующем. Произведения А.С. Пушкина и В.Ф. Одоевского имеют много общего в тематике и проблематике. Тема карт раскрывается при помощи философского мотива жизни и смерти. От исхода карточной игры в отмеченных текстах зависит дальнейшая судьба главных героев.

Образ игры – это известный гротескный образ в литературе, который сам по себе напоминает о том, что жизнь – это игра. Игра связана с переменной судьбы, элементом непредвиденной удачи. За карточным столом в рассказе В.Ф. Одоевского “Мартингал” решается вопрос жизни и смерти. Безымянный герой писателя – азартный игрок, для которого проигрыш означает смерть. Уже основное название – “Мартингал”, означающее термин карточной игры, и подзаголовок – “Из записок гробовщика” – указывают на наличие мотива смерти в ходе раскрытия сюжета. Излюбленный философский мотив художественной прозы В.Ф. Одоевского представлен здесь развернутым рядом (гроб, смерть, палач, самоубийство, похороны, завещание). Интрига рассказа сводится к безвыходной ситуации, в которой оказался молодой человек. Он проиграл крупную сумму денег и не в состоянии вернуть долг. По закону чести герой должен покончить жизнь самоубийством. Сюжетом движет ожидание предстоящей судьбоносной игры, в которой главному герою отведена роль наблюдателя, поскольку отыгрывается его дядя. Момент игры обуславливает глубокий психологический эффект: “Прильнув к двери, он почти без памяти смотрел в светлую гостиную: все, что перед ним было, представлялось ему сном, сценой, в каком-то тумане... он видел и не видел, слышал и не слышал” [6, с.341].

Описывая карточную игру, автор подчеркивает особую манеру поведения игроков, активно использует картежный язык – аргю. В.В. Виноградов в связи с

этим отмечал: “Романтическая повесть 20-30-х годов XIX века охотно питалась идейными концепциями, созданными на почве картежного языка” [1, с.199]. Игрока, в руках которого сосредоточен банк, а, следовательно, и жизнь молодого человека, главный герой называет не иначе, как палач. “Перед ним холодное неумолимое лицо палача: палач вынимает карту за картой и ставит их на жизнь или смерть” [6, с.341]. С реалистической достоверностью изображает писатель психологическое состояние молодого человека: “Он проклинает и карты, и себя, и рождение, и жизнь, и детство, и свое воспитание, проклинает все, что только представляется его памяти... все! Он готов предупредить своего палача, – ворваться в середину игроков, швырнуть со стола карты, размозжить головы, броситься из окошка...” [6, с.342]. Карты в произведении автора становятся символом жизни, которой управляет рок. Таким образом, в сюжетную канву произведения вплетаются мистические элементы.

Элемент мистики еще в большей степени присущ повести А.С. Пушкина “Пиковая дама”. Пиковая дама в данном произведении призвана исполнить волю рока. Содержательный смысл повести раскрывается уже в эпиграфе: “Пиковая дама означает тайную недоброжелательность” [7, с.190]. Игральные карты в “Пиковой даме” символизируют зло, они связаны с кабалистикой, смертью и безумием.

Символика карт в повести содействует разрешению сюжетных коллизий. Карточная игра динамизирует сюжет, который построен на мистическом проникновении в тайну “верной карты”. В галлюцинациях Германна является графиня и сообщает ему три роковые карты: “Тройка, семерка и туз выиграют тебе сряду” [7, с.210]. В рассказе “Мартингал” встречаем схожую карточную символику. Так, молодой человек, находясь в состоянии крайнего нервного возбуждения, слышит, как “голоса произносят как будто из могил: семерка... идет... убита... тройка... дама... плие. Ва-банк!” [6, с.342]. Однако рок, случай в рассказе В.Ф. Одоевского благоволит азартному игроку в отличие от пушкинского героя.

Сюжеты “Пиковой дамы” и “Мартингала” связывает идея обогащения при помощи карточной игры. Но следует указать на различие мотиваций героев в отношении к игровому моменту. Персонаж рассказа В.Ф. Одоевского – сын богатого коммерсанта, которому доставляет удовольствие сам процесс игры. Его прельщает игра независимо от ее исхода. На трагический шаг в результате проигрыша молодого человека толкает лишь вопрос чести. Для Германна карты – это не просто азартная игра. Он садится за игровой стол с целью выиграть “фантастическое” богатство: “Деньги, – вот чего алкала его душа!” [7, с.207]. Германн – расчетливый игрок, стремящийся к мгновенному обогащению, в душе которого борются расчет и азарт. Но при этом он считает, что “расчет, умеренность и трудолюбие” – это и есть его “три верные карты” [7, с.198]. Столкновение с inferнальными силами в ходе “поединка” решает участь Германна не в его пользу.

Мистическое начало и связанный с ним мотив карточной игры присущ и другим произведениям В.Ф. Одоевского. В контексте цикла “Русские ночи” (1844) мотив ночи тесно связан с мотивом карточной игры, который насыщен, как и все художественное творчество писателя, мистическими элементами. Рассказывая о злых духах и привидениях, пугающих людей ночью, один из героев произведения приходит к мысли о том, что люди “по вечерам весьма прилежно стараются убить враждебную силу картами...” [5, с.115]. В повести “Косморама” иррациональные силы открыто вмешиваются в процесс игры. Образу игрока присущ подчеркнутый демонизм: “Вот он за карточным столом: чудовище подбирает масти, шепчет ему на ухо, какую ставить карту; он обыгрывает, разоряет друга, отца семейства” [6, с.223]. В данном эпизоде посредством мотива карточной игры вводится и реализуется философский мотив зла. Примечательно, что в “Пиковой даме” мистический мотив рока также связан с демоническим началом, которое в итоге приводит Германна к сумасшествию. Уже в лаконичной обрисовке портрета героя с “профилем Наполеона” и “душой Мефистофеля” автор дает исчерпывающую

характеристику человека, на совести которого “по крайней мере три злодеяния” [7, с.207].

Мотив карточной игры является толчком к изображению абсурдных, нелепых, запутанных событий в сказке В.Ф. Одоевского “О том, по какому случаю коллежскому советнику Ивану Богдановичу Отношенью не удалось в светлое воскресенье поздравить своих начальников с праздником”. Для чиновника Отношенья “поутру явиться в канцелярию, а вечером играть в бостон – казалось необходимою принадлежностью службы” [6, с.31]. В.Ф. Одоевский описывает состояние главного героя во время карточной игры, прибегая к элементам гиперболизации: “Минуты за бостоном были сильными минутами в жизни Ивана Богдановича; в эти минуты сосредотачивалась вся его душевная деятельность, быстрее бился пульс, кровь скорее обращалась в жилах, глаза горели, и весь он был в каком-то самозабвении” [6, с.32]. За внешним описанием скрывается глубокий содержательный смысл. П.Н. Сакулин по этому поводу заметил, что карты были для этого героя поэзией [8, с.29]. Тихий и смиренный в жизни, чиновник Отношенья преображался и “делался львом” за карточным столом.

В основу сюжета сказки В.Ф. Одоевского положены фантастические события, которые происходят с персонажами накануне религиозного праздника. Игроки начали бостон в страстную субботу и оказались зависимы от карт. Они не в состоянии управлять собственной волей: “Судорожно изгибаются они на стульях, стараясь от них оторваться, но тщетно: усталые руки тасуют карты...” [6, с.34]. Чиновники абстрагируются от реальной действительности и превращаются в персонажей фантастического мира. Для сказки характерна персонификация карт, слияние карты с тем символическим образом, который она представляет: “Между тем короли уселись на креслах, тузы на диванах, валеты снимали со свечей, десятки, словно толстые откупщики, гордо расхаживали по комнате, двойки и тройки почтительно прижимались к стенкам” [6, с.34]. Мотив карточной игры трансформируется в мотив оживания вещей. Таинственное превращение карты в человека, пусть

даже в болезненном воображении Германа, встречается и в повести А.С. Пушкина “Пиковая дама”. В минуту, когда Германн проиграл свое состояние, “ему показалось, что пиковая дама прищурилась и усмехнулась” [7, с.213]. Перевоплощение графини в карту и карты в графиню активизирует семантический признак одушевленного-неодушевленного.

Таким образом, мотив карточной игры, один из популярнейших в романтической литературе первой половины XIX столетия, нашел свое воплощение в творчестве А.С. Пушкина и В.Ф. Одоевского. В повести “Пиковая дама” и в рассказе “Мартингал” данный мотив является доминирующим. Он выполняет сюжетобразующую и имагогическую функции, динамизирует сюжет. Оригинальность и своеобразие мотива карточной игры в рассмотренных произведениях заключается в том, что он мистически окрашен и тесно связан с философской тематикой.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Виноградов В.В. О языке художественной прозы. – М., 1980.
2. Лотман Ю.М. “Пиковая дама” и тема карт и карточной игры в русской литературе начала XIX века // Пушкин. – СПб, 1995. – С.786 – 814.
3. Лотман Ю.М. Карточная игра // Беседы о русской культуре. – СПб, 1994. – С.136 – 164.
4. Манн Ю.В. О понятии игры как художественного образа // Диалектика художественного образа. – М., 1987. – С.209 – 236.
5. Одоевский В.Ф. Сочинения в 2 т. – М., 1981. – Т.1.
6. Одоевский В.Ф. Сочинения в 2 т. – М., 1981. – Т.2.
7. Пушкин А.С. Пиковая дама // Пушкин А.С. Сочинения в 3 т. – М., 1987. – Т.3. – С.190 – 214.
8. Сакулин П.Н. Из истории русского идеализма. Князь В.Ф. Одоевский. Мыслитель. Писатель: В 2 т. – М., 1913. – Т.1. – Ч.2.