

М. З. Жоржюлиани

**МОТИВ КАРТОЧНОЙ ИГРЫ В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ В. Т. ШАЛАМОВА
«НА ПРЕДСТАВКУ» И В. В. НАБОКОВА «КОРОЛЬ, ДАМА, ВАЛЕТ»**

Статья посвящена мотиву карточной игры и её влиянию на воплощение авторских замыслов в произведениях таких великих русских писателей, как В. Т. Шаламов «На представку» и В. В. Набоков «Король, дама, валет». На протяжении нескольких столетий эта тема интересовала многие светлые умы литературы. В данной статье поднимается вопрос о мотиве карточной игры, прослеживаются специфические авторские черты воплощения загадочной системы из карточных комбинаций в произведениях В. В. Набокова и В. Т. Шаламова.

Вот уже долгое время тема азартных игр волнует воображение писателей. К теме азартных игр обращались такие великие писатели, как А. С. Пушкин («Пиковая дама»), Ф. М. Достоевский («Игрок»), Л. Н. Андреев («Большой шлем»), В. Т. Шаламов («На представку») и др. Причиной популярности этой темы у некоторых авторов послужило то, что сами писатели находились во власти игровой болезни. Так, например, является достоверно известным тот факт, что А. С. Пушкин, иногда переживая высокий эмоциональный всплеск, связанный с игрой в карты, ставил на кон собственные главы из тогда издававшегося «Евгения Онегина». Ещё один интересный факт: причиной написания произведения Ф. М. Достоевского «Игрок» стала необходимость автора в деньгах, которые он проиграл в карты. Был заключен контракт с издательством, в ходе которого писатель должен был за месяц создать произведение.

Важно отметить, что в литературе XX века структурирование жизненного пространства проводилось авторами с использованием принципа колоды карт. Возможности разных реальностей предполагают специфическое понимание реализации пространства игры: не жизнь представляется похожей на игру (структурируется как игра, зависит от нее), а именно игра влияет на моделирование жизни, доказывая, что существует только игровая реальность и это не зависит от выбора человека. В произведении В. Т. Шаламова «На представку» явно имеет место мотив карточной игры. Несмотря на то, что данная тема присутствует в произведениях перечисленных авторов, в данном рассказе заслуживает внимания интерпретация закономерностей раскрытия этого мотива, имеющего свою специфику.

В самом начале следует сказать о том, что рассказ «На представку» В. Т. Шаламова не случайно открывает цикл «Колымских рассказов». Сам автор подчёркивал, что композиция произведения сама по себе является немаловажным фактором его создания.

По мнению ведущего исследователя прозы В. Т. Шаламова Елены Михайлик, «шаламовские образы, как правило, многозначны и многофункциональны. Так, например, первая фраза рассказа “На представку” задает интонацию, прокладывает ложный след – и одновременно придает рассказу объёмность, вводит в его систему отсчета понятие исторического времени. Стертая память персонажей многократно усиливает впечатление, производимое на читателя» [1]. Следует отметить, что знаменитый В. Т. Шаламов также затрагивает тему трагического в жизни многих людей того времени. Местом, где разворачиваются события, является лагерь с заключенными, где открывается много тех моментов, которые являются определяющими в судьбе героев. Помимо темы жизни и смерти, в произведении также прочитывается мотив

карточной игры, а точнее – повествуется об игре случая. Можно высказать предположение, что такие понятия, как «удача» и «случай», доминируют в произведениях автора. Именно они могут предопределять судьбы узников лагеря, хотя и не отличаются эти категории в жизни постоянством. Все, что остаётся заключенным, – это только надеяться на эту самую удачу или случай.

Если рассматривать само произведение, то уже в заглавии мы видим, каким образом, по каким законам будет развиваться текст: заключённые играют «на случай», хотя обычно в таком не принято участвовать. Само место, в котором существуют герои рассказа, является тёмным и зловещим. В лагерь отправляли преступников, убийц, людей, «неудобных» правительству.

Произведение начинается со слов: «Играли в карты у коногона Наумова» [2, с. 182]. Такие слова, как «однажды», «когда-то», «давным-давно» отсутствуют. Слово-зачин здесь не играет никакой роли – автор просто констатирует факт, не заикливаясь на вступлении, потому что главная цель – динамическое изложение сюжета.

В начале произведения автор характеризует самодельную колоду карт, которую запрещалось иметь в лагерях: «Из химического карандаша делали чернила, и чернилами сквозь изготовленный бумажный трафарет наносили узоры на карту – дамы, валеты, десятки всех мастей... Масти не различались по цвету – да различие и не нужно игроку» [2, с.182].

Примечательно, что традиционно в азартной игре каждая новая игра начинается с новой колоды: «На подушке лежала новенькая колода карт...» [2, с.182]. Колода в произведении сделана из томика Гюго. Можно предположить, что заключенные являются своего рода «отверженными», что наводит нас на мысль о французской революции. Автор, используя такой художественный приём, стремится показать всю плачевность картины: упадок, разруха, неразвитость отсылают нас в те далекие года, которые в сравнении ничем не отличаются с тогдашней лагерной жизнью.

В итоге мы понимаем всю безысходность ситуации, героям некуда сбежать, они находятся в замкнутом пространстве, откуда нет выхода. Они вынуждены играть, чтобы хоть как-то выжить в лагерном аду.

Описывая героев, автор не даёт им каких-то четких характеристик: «Впрочем, сколько лет Севочке – двадцать? тридцать? сорок?» [2, с. 182]. Карты также не имели отличительных черт – масти не различались по цвету. Это говорит нам о том, что предметы, вещи вокруг заключенных и даже сами узники теряли свои отличительные черты.

Один из главных героев – Севочка, его возраст нам неизвестен. При небольшой информации о героях автор отмечает неестественно длинный ноготь героя. С давних пор существовало поверье, что дьявол, скрываясь за обликом человека, приобретал присущие ему черты: рога, ногти, хвост: «Ноготь Севочки вычерчивал в воздухе замысловатые узоры. Карты то исчезали с его ладони, то появлялись снова» [2, с. 185]. Таким образом, мы понимаем, что Наумов (главный герой рассказа), садясь за игру с Севочкой, подписывает себе смертный приговор, потому что в борьбе с нечистой силой простой человек не сможет победить. Игра начинается. И здесь же мы сразу находим отсылку к произведениям писателя Н. В. Гоголя: «Наумов ставит на кон какой-то подсигар с вытесненным профилем Гоголя» [2, с. 185]. Герой заведомо обречен на поражение. Тогда он «идет на представку». Это значит, что Наумов, не имея ничего за душой, вынужден ставить карты в долг. Проиграв всё, на игровой стол выходит уже вещь, не принадлежавшая ему.

Против воли Гаркунова, у него забирают свитер, т. е. забирают его жизнь, душу – то единственное, связывавшее его с тем, человеческим миром. Но в конечном итоге Наумов проигрывает. Это доказывает тот факт, что в борьбе с собственной судьбой или нечистой силой человек никогда не сможет победить.

Новаторство данного произведения заключается в том, что, в отличие от других произведений выдающихся авторов, герои Шаламова не играют на деньги и не являются представителями «светского» общества. Они находятся в замкнутом пространстве и живут по своим собственным законам, где карточная игра не просто развлечение, а способ добиться ведущих позиций в жизни и приобрести авторитет. Сами карты каким-то образом остаются в тени. Появляясь из ниоткуда и также исчезая, они выполняют свою главную цель – забирают жизнь, давая победить своим законным владельцам (нечистой силе). В конечном итоге мотив карточного поединка, который представляется нам символической моделью борьбы человека и судьбы, демонстрирует весь ужас противостояния души, заведомо обреченной на поражение.

В произведении В. В. Набокова «Король, дама, валет» максимально прозрачно представлен мотив карточной игры. Автор соединяет воедино людей и карточные фигуры. Символ карточной колоды сопровождает развитие сюжета на протяжении всего произведения, как бы наравне существуя с главными героями.

Изначально автор показывает нам первый ход игроков. Все происходит в строгом иерархическом порядке. Самую мелкую карту – Валета – бьет Дама, её, в свою очередь, «накрывает» Король. Только он остаётся непобеждённым.

Но у Марты своё виденье ситуации. Она хочет при помощи Валета (Франца) убить Короля (Драйера). А Валет (Франц), зная, что Дама ему не принадлежит, являясь женой Короля, все-таки пытается противостоять злему року. Но само развенчивание ситуации происходит вопреки желаниям героев. Все идёт не по тому плану, который был задуман Мартой (Дамой), – она умирает, Франц (Валет), так и не убив Короля, сходит с ума, а Драйер (Король) остаётся нетронутым. Но в то же время события продолжают развиваться по строго заданной схеме: как и положено. Король «бьёт» Даму. Хотя это выражено и не явно, но мы попробуем объяснить ситуацию. Дама (Марта) изначально захотела одержать победу, использовав Валета (Франца), но как известно, в системе подчинения карт друг другу Король не может быть побит Вальтом. Поэтому Дама и принимает смерть по той причине, что план осуществить невозможно. Одновременно с этим, Валет, находясь под властью Дамы, медленно погибает.

Опять же, все было уже предрешено заранее, как и у всем известного писателя А. С. Пушкина, так и у В. Т. Шаламова. И снова мы являемся свидетелями конфликта между человеком и роком. Человеку суждено проиграть этот поединок.

Примечательным является тот факт, что автор постоянно «дублирует» героев: «человек в черном смокинге», «делец с портфелем», «бронзовый юноша», образы этих манекенов, казалось бы, существуют для того, чтобы придать пространственный объём произведению. Однако главная их функция заключается в демонстрации нереальности, неосознанности совершаемых действий. Они являются символическими тенями героев, которые подчёркивают всю подчиненность ситуации неизвестным силам.

В произведении ни разу не идет разговор об игре главных героев, однако примечательной является сцена свидания Марты и Франца, рядом с ними трое мужчин, которые, не проронив ни слова, играли в скат. Ей стало страшно от одного взгляда на всю ту бедность, что ее окружала в этом ресторанчике. Именно в этом заведении у Марты и появляется мысль убить мужа. Логически выстроенная и поэтому предсказуемая схема убийства Драйера терпит крах в силу непредвиденных внешних обстоятельств, порождённых внутренними непостижимыми причинами, которые отвергают здравый смысл. Действия героев соответствуют игровым «аргументам», трактующим человека как игровой персонаж без учёта индивидуального психологического «я». В данном случае таким неожиданным и алогичным событием становится смерть Марты, представленная как игра случая, перевернувшая логику детерминизма и выводящая действие за пределы материальной жизни, как подметил М. Осоргин, все происходит, «как в брошенной карточной игре, все комбинации рассыпаются впустую, игра ума и случая гаснет, колода

отшвыривается – и перед нами остаются лежать Король, Дама и Валет, три плоские карты с давно знакомыми, небрежно стилизованными лицами»[3].

Марта была очень расчётливой женщиной, не терпевшей несовершенства. Она полностью завладела разумом и чувствами Франца, не позволив и думать о чём-то другом. Но в скором времени тот начал понимать весь ужас ситуации и уже когда Марта умирает, он чувствует высшую радость от того, что теперь свободен. Что теперь он не Валет, а просто Франц. Здесь мы уже прослеживаем новаторство автора. Вся карнавальность, присущая классикам данной темы, трансформируется в нечто более жестокое и безжалостное.

В отличие от других писателей, В. В. Набоков освобождает своего героя Франца от участи быть просто символом, картой, которая из раза в раз выполняет одну и ту же функцию, находясь во власти карточной колоды. Позволив себя «побить», Франц становится просто человеком.

Но являлась ли главенствующей целью Марты желание убить Драйера? Мы можем предположить, что, помимо потребности заполучить все богатство мужа, у неё было кое-что ещё. Для героев Владимира Набокова игра и противостояние ей является в каком-то роде борьбой с каждодневной рутинной, монотонностью, однообразием жизни. Чтобы хоть как-то этому противостоять, люди добровольно примеряют на себя роли карточных символов. Именно поэтому, можно сделать вывод, что мир произведения В. В. Набокова «Король, дама, валет» представляет собой мир, где всем владеют правила карточной колоды, где карты «ходят» под строгой иерархией. И этот мир является своеобразной метафорой жизни, но не обычной, а играющей: «Мир, как собака, стоит – служит, чтобы только поиграли с ним...»[4].

Таким образом, подводя итог всего описанного выше, следует сказать о том, что мотив карточной игры прослеживается в обоих произведениях, имея как общие, так и индивидуальные, специфические черты воплощения авторских замыслов. В произведении В. Т. Шаламова человек пытается противостоять судьбе, року и в то же время тёмным силам. Весь трагизм заключается в неизбежности поражения, человек не может ничего противопоставить огромной стихийной силе.

Литература

- 1 Михайлик, Е. Ю. В контексте литературы и истории [Электронный ресурс] / Е. Ю. Михайлик. – Режим доступа : <https://shalamov.ru/research/50/>. – Дата доступа : 04.05.2020.
- 2 Шаламов, В. Т. Преодоление зла. Избранное / В. Т. Шаламов. – Москва : Эксмо, 2003. – 825 с.
- 3 Осоргин, М. Документальная литература: Критика: Рецензии и отзывы / М. Осоргин [Электронный ресурс]. – Режим доступа : http://rulibs.com/ru_zar/nonf_criticism/melnikov/0/j1.html. – Дата доступа : 04.05.2020.
- 4 Набоков, В. В. Король, дама, валет / В. В. Набоков [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://nabokov-lit.ru/nabokov/proza/korol-dama/korol-dama-valet-13.htm>. – Дата доступа : 04.05.2020.

УДК 811.161.1'42'367.4:821.161.1-3/-5

П. С. Завтрикова

СОЧЕТАНИЕ ТВОЙ МИР В ХУДОЖЕСТВЕННЫХ И ПУБЛИЦИСТИЧЕСКИХ ТЕКСТАХ

В статье рассматривается употребление сочетания «твой мир» в текстах Национального корпуса русского языка. Выявляются и описываются первичные и