

варыянтаў паводзін, ён стварае сітуацыю, на якую рэагуе Ганна. Такім чынам, жанчына міфалагізуе мужчыну, успрымае яго як бовства, у выніку – падпарадкоўваецца.

Зусім іншая схема ўзаемадзеяння Еўфрасінні і Максіміліяна ў XVII стагоддзі. На гэтым часавым адрэзку мужчына і жанчына роўныя. Яны ў аднолькавай ступені знаходзяцца пад уздзеяннем пачуцця кахання. Але Ганна прыслухоўваецца да розуму, супраціўляецца жарсці і жаданню. Для яе галоўным становіцца абавязак перад краінай, сям'ёй, перад сумленнем. Закладнікам пачуццяў становіцца Максіміліян.

Такім чынам, раман Л. Шчэрбы «Урб@н.М: адзін дзень не майго жыцця» з'яўляецца прыкладам сучаснай беларускамоўнай інтэлектуальнай прозы. Перад нами метараман («раман аб рамане»), галоўная гераіня якога стварае твор-самарэфлексію, што абумоўлівае знікненне мяжы паміж аўтарам, героем і чытачом, увядзенне двойніковых пар. Письменніца гуляе з наборам сітуацый-пазлаў, якія ствараюць мультывізуальны эфект на розных узроўнях літаратурнага твора і раскрываюць складаны свет жаночага кахання.

Літаратура

1 Шчэрба, Л. Урб@н.М: адзін дзень не майго жыцця / Л. Шчэрба. – Мінск : Выдавецтва А. М. Янушкевіч, 2017. – 286 с.

2 Гапееў, В. У кожнай жанчыне – свая варона / В. Гапееў // Літаратурная Беларусь. – 2017. – 29 чэрвеня (№ 6). – С. 11.

3 Краткий психологический словарь / Л. А. Карпенко; под общ. ред. А. В. Петровского, М. Г. Ярошевского [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://pedagogic.ru/psycholo/item/f00/s00/e0000609/index.shtml>. – Дата доступа : 17.04.2020.

УДК 821.161.1-2*М. Ю. Лермонтов

Н. И. Ковалевич

МОТИВ КАРТОЧНОЙ ИГРЫ В ИСТОРИИ РУССКОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Статья посвящена изучению мотива карт и карточной игры в истории русской литературы. Особое внимание автор уделяет мотиву игры в карты в драме М. Ю. Лермонтова «Маскарад». В результате исследования выявляются история возникновения и значение карт и карточной игры в русской литературе XIX в., а также конкретные примеры использования данного мотива русскими писателями. Устанавливается сквозной характер и специфические особенности воплощения исследуемого мотива в данном произведении.

При анализе любого художественного произведения исследователь в обязательном порядке затрагивает несколько литературных понятий: тему, идею, сюжет, композицию и др. Не обходится без внимания и такое значимое для литературоведения понятие, как мотив. Для понимания сущности исследуемого понятия необходимо обратиться к этимологии этого слова. Слово *мотив* происходит от латинского глагола *moveo*, который в переводе на русский язык дословно означает 'двигаю'. В наше время в литературоведческом словаре под редакцией Н. В. Сусловой и Т. Ц. Усольцевой данное понятие имеет следующее определение: «Мотив – это компонент произведения, обладающий повышенной значимостью по причине его смысловой насыщенности» [1, с.55].

Среди многообразия мотивов в русской и зарубежной литературе особое распространение в XIX в. получил мотив карточной игры. Это явление было

обусловлено внелитературными процессами. Исследователь Ю. М. Лотман отмечает, что карточная игра в это время перестает быть только лишь игрой, превращаясь при этом в «определенную культурную реалию» [2].

Первые карты появились предположительно в Восточной Азии. Пройдя долгий путь, они получили распространение в Европе. На территории европейского континента карты впервые упоминаются в XIV в. По некоторым данным, на территории Европы карты распространялись именно через Россию [3], что географически закономерно при условии, что карты берут начало в Китае либо Индии. В России, как свидетельствует история, карты появились во времена царствования Фёдора Иоанновича. А первое упоминание о картах и карточных играх, относящееся к 1586 году, было обнаружено в «Словаре московитов». Существует мнение, что игральные карты были привезены в Россию греческими и молдавскими купцами, которые состояли в дружеских отношениях с московскими правителями. Как заметил Л. И. Моргун, «в Россию игральные карты проникли в XVII в., вероятно, через Малороссию, где казаки иногда коротали за ними время в кратких передышках между воинскими походами» [3]. Как бы то ни было, точных исторических данных, свидетельствующих о проникновении карт в Россию, нет до настоящего времени. О картах вспоминает Уложение 1649 г., согласно которому, кстати, игра в карты в те времена в России, мягко говоря, не очень приветствовалась. Уложение предписывало, например, игроков в карты «бить кнутом и рубить им руки и пальцы» [3].

В XIX в. наблюдался настоящий пик популярности карточной игры. Уже тогда карты были далеко не единственной существовавшей игрой, но именно с этого времени игра в карты перестает быть просто формой организации досуга, а становится своеобразным «образом жизни» общества. Данную мысль подтверждает П. А. Вяземский своим известным высказыванием об игре в карты в книге «Записные книжки»: «Нигде карты не вошли в такое употребление, как у нас. В русской жизни карты – одна из непреложных и неизбежных стихий» [4, с. 48].

Вероятно, превосходство карточной игры над всеми остальными играми напрямую связано с важной составляющей данной игры – азартом. Азарт характеризуется как состояние повышенной увлеченности и эмоционального напряжения во время игрового процесса. Азарт также обусловлен тем, что игрок принимает решения, не имея возможности точно просчитать следующий ход других игроков. Правильно ли был сделан выбор, решает случай. А для самих игроков случай, как правило, отождествляется с удачей. Случай и азарт неразрывно связаны в карточной игре: азарт заставляет игрока хотеть играть и выигрывать, а случай определяет выигрыш. Ю. М. Лотман отметил, что, «становясь как бы моделью общественной жизни, карты сулили успех, удачу и, главное, власть. Именно эта жажда власти привлекала к себе опытных игроков так же, как дуэль привлекала бретеров» [2]. Однако большинство игроков, принадлежавших к высшим слоям общества, не определяли для себя выигрыш как основную цель игры. «“Правильный” игрок в России XVIII–XIX вв., – по словам Ю. М. Лотмана, – играл для провождения времени, для удовольствия, во имя непреодолимой страсти к игре, выигрыш был не самоцелью, а средством вызвать ощущение риска, внести в жизнь непредсказуемость. Игра вносила в жизнь случайность» [2].

Разумеется, такое популярное явление, как карты, не могло остаться без внимания художественной литературы. Обращаясь к XVIII в., мы вряд ли сможем найти произведения, в которых карточная игра предстала бы в качестве развернутой темы или же мотива.

В XIX в. игрок все чаще начинает появляться на страницах произведений. Более того, к карточной игре были привязаны и сами писатели. Известно, что игрой в карты увлекались такие писатели, как Н. М. Карамзин, А. С. Пушкин, М. Ю. Лермонтов, Н. А. Некрасов, Л. Н. Толстой и многие другие.

В XIX же веке почти каждый значимый писатель будто считал своим долгом затронуть данное явление в своем произведении. Первым, кто в русской литературе XIX столетия обратился к теме и мотиву карточной игры, был А. С. Пушкин. В 1833 году из-под его пера в свет вышла повесть «Пиковая дама», где главный герой, Германн, одержим желанием завладеть секретом трех выигранных карт. В данном произведении мотив карточной игры является одним из ведущих. Тема карточной игры также нашла свое воплощение в таких небезызвестных произведениях, как пьеса «Игроки» Н. В. Гоголя; романы «Подросток» и «Игрок» Ф. М. Достоевского; поэма «Гамбовская казначейша», повесть «Штосс», драма «Маскарад» и глава «Фаталист» из романа «Герой нашего времени» М. Ю. Лермонтова; повесть «Два гусара» Л. Н. Толстого и другие. Важен факт, что во всех перечисленных выше произведениях данная тема присутствует наряду с мотивом карточной игры, выступающим в свою очередь сюжетообразующим.

Рассмотрим более подробно мотив карт и карточной игры на примере драмы М. Ю. Лермонтова «Маскарад» [5]. Уже первое действие драмы начинается с игры в карты: «Игроки, князь Звездич, Казарин и Шприх. За столом мечут банк и понтируют. Кругом стоят» [5, с. 7]. Главное действующее лицо, Евгений Александрович Арбенин, – давний и весьма опытный игрок, его уважают в обществе. Арбенин уже давно не садился за игру и считает, что «два средства только есть: дать клятву за игру вовеки не садиться или опять сейчас же сесть» [5, с. 13]. Развлечения светского общества отнюдь не прельщают Евгения, долгое время он находил удовольствие только в игре в карты, потому как именно игра наполняла его жизнь неким смыслом, а выигрыш позволял чувствовать свою независимость от общества. Женившись на Нине, он обрел взаимную любовь и перестал испытывать острую потребность в игре. Но все меняется, когда Арбенин, наблюдая за игрой в карты, видит, что князь Звездич скоро проиграется. И тогда он добровольно садится играть вместо него. Это первый значимый момент произведения, в котором мотив игры в карты занимает ведущую позицию, вытесняя тем самым мотив ожидания игры.

Очевидно, что такой опытный игрок, как Арбенин, оборачивает своей искусной игрой ситуацию в пользу князя Звездича. Князь сильно благодарит Арбенина за помощь, заявляя совершенно серьезно, что тот спас ему жизнь. Под жизнью в данном случае разумеется уважение и репутация, ведь в то время от исхода игры действительно зависело слишком многое. Князь даже не догадывается, что на самом деле Арбенин сел играть вместо него не из желания помочь старому приятелю, а потому, что почувствовал азарт. Об этом свидетельствуют и слова самого Арбенина: «Я рад был случаю, чтоб кровь привести в волнение, // Тревогою опять наполнить ум и грудь» [5, с. 17].

В драме М. Ю. Лермонтова «Маскарад» описанное выше действие приводит к завязке сюжета, а затем наступает кульминационный момент. Вновь с мотивом карточной игры мы сталкиваемся в пятом выходе второй сцены, когда Арбенин размышляет над тем, каким образом бы ему отомстить князю Звездичу. Для такого игрока, как Евгений, совершенно неудивительно, что орудием своей мести он избирает игру в карты. Замысел его состоит в том, чтобы уличить князя в нечестной игре и прилюдно дать ему пощечину, что и происходит в четвертой сцене. При этом Арбенин бросает карты князю в лицо.

Карты отложили свой отпечаток и на мести, уготовленной Арбениным для его жены, Нины. Евгений считает, что Нина должна умереть, и решает отравить ее на балу. Яд, который Арбенин подсыпает Нине в мороженое, как оказывается, он приобрел много лет назад, когда крупно проигрался в карты. Именно в мести главного действующего лица вновь проступает мотив игры в карты. Только, в отличие от предыдущих случаев, здесь он тщательно скрыт, и собственно в этом главная особенность воплощения М. Ю. Лермонтовым мотива карточной игры в своей драме.

И, наконец, последним важным моментом драмы, в котором сказался исследуемый мотив, является последняя сцена произведения. В день похорон Нины Арбениной, в дом к Евгению приходят князь Звездич и некий неизвестный, появившийся до этого два раза – на балах. В этом неизвестном Арбенин узнает своего давнего знакомого, который дважды проиграл Евгению в карты все, что имел. С того самого момента он живет мыслью о мести. И удачным случаем для нее оказывается невинная гибель Нины от рук своего мужа, чему неизвестный буквально стал свидетелем на балу. Неизвестный обвиняет Арбенина в убийстве своей жены, а князь Звездич «выкладывает все карты на стол» по поводу невинности Нины. Арбенин сходит с ума, и этим заканчивается драма «Маскарад».

Таким образом, мотив карт и карточной игры проходит красной нитью через всю драму М. Ю. Лермонтова, являясь тем самым сквозным и имея специфические особенности воплощения.

Литература

1 Сулова, Н. В. Новейший литературоведческий словарь-справочник для ученика и учителя / Н. В. Сулова, Т. Н. Усольцева. – Мозырь : Белый Ветер, 2003. – 152 с.

2 Лотман, Ю. М. Беседы о русской культуре. Быт и традиции русского дворянства (XVIII – начало XIX века) / Ю. М. Лотман [Электронный ресурс]. – Режим доступа : https://www.gumer.info/bibliotek_Buks/History/Lotman/index.php. – Дата доступа : 24.03.2020.

3 Моргун, Л. И. Народные ворожба и гадания / Л. И. Моргун [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://books.google.by/books?id=rSiLgJQ1Y3oC&pg=PT317&dq=>. – Дата доступа : 24.03.2020.

4 Вяземский, П. А. Записные книжки / П. А. Вяземский. – Москва : Наука, 1963. – 513 с.

5 Лермонтов, М. Ю. Маскарад / М. Ю. Лермонтов. – Москва : Художественная литература, 1965. – 114 с.

УДК 821.161.1-344

Е. А. Король

СПЕЦИФИКА ФАНТАСТИЧЕСКИХ ОБРАЗОВ В ПРОЗЕ А. К. ТОЛСТОГО

Статья посвящена выявлению и анализу особенностей фантастических образов в прозе А. К. Толстого (рассказы «Семья вурдалака», «Встреча через триста лет», повести «Упырь» и «Амена»). Создавая фантастические образы (вурдалаков, призраков, вампиров, упырей и оборотней) в рамках романтической картины мира, автор ориентируется на традиции как славянской, так и европейской мифологии в целом. На художественный мир А. К. Толстого влияли традиции европейской литературы и, прежде всего – жанра готического романа (топосы «старинный замок», «тёмный лес» и т. п.).

Алексей Константинович Толстой известен прежде всего как автор фантастической прозы («Семья вурдалака», «Встреча через триста лет», «Упырь», «Амена»). Художественный мир А. К. Толстого, базирующийся на традициях европейского и русского романтизма, становится ярким явлением в литературе XIX века благодаря галерее мифических образов – вурдалаков, упырей, оборотней, вампиров. Данная статья посвящена анализу специфики фантастических персонажей в прозе А. К. Толстого.

В фантастических рассказах и повестях автор использует лексемы «вурдалак», «вампир», «упырь», «привидение», «оборотень». В «Большом толковом словаре