

Эртнер Е.Н. Феноменология провинции в русской прозе конца XIX – начала XX века. Тюмень: Изд-во Тюм. гос. ун-та, 2005.

А.Г. Уймина

МОТИВ ИГРЫ В СКАЗАХ П.П. БАЖОВА

Мотив игры имеет существенное значение как для мировой, так и для русской литературы, начиная с древнерусских повестей и заканчивая современными текстами массовой культуры. Рассмотрение мотива игры сопряжено с рядом сложностей. Одна из них – необходимость различения игрового мотива и игровой темы в художественных текстах. В отличие от мотива, под которым понимается простейшая, неразложимая далее единица, которую легко выделить или понять на подсознательном уровне [Веселовский 1940], тема являет собой набор событий, проходящих через весь текст. Мотив игры предопределяет соответствующие игровые ситуации, формирующиеся в текстах.

Несмотря на значительное количество работ, посвященных феномену игры в мировой культуре, систематизации игровых ситуаций и сопряженного с ними игрового поведения в художественной реальности не проведено. Единого решения этой проблемы до сих пор не найдено. В связи с этим стоит задача создания некоей классификации, на которую затем можно будет опираться при анализе конкретных текстов. Наиболее частотны в этих классификациях такие игровые ситуации, как соревнование, творчество, розыгрыш. Они могут объединяться, переходить друг в друга, образуя новое игровое состояние в художественной реальности.

При рассмотрении игрового мотива важно выявить приемы и образы сюжетного воплощения его в тексте. Они тесно связаны с этапами игры, к которым относятся вовлечение, обговаривание условий, выполнение этих условий и, соответственно, выход из игрового пространства. Немаловажную роль при этом играет внешний вид участников

игровой ситуации, их поведение и диалоги, время и пространство, в котором они существуют.

Й. Хейзинга в своей работе «Homo Ludens» отмечал, что игра является неким «преображением действительности» [Хейзинга 1992: 13]. Именно поэтому рассмотрение игры в сказах Бажова мы считаем необходимым начать с исследования игрового пространства.

В сказах Бажова пространство имеет особый характер. Появляется ощущение некой пространственной воронки, из которой практически невозможно выбраться. Герой погружается в нее постепенно. На первом этапе идет подначивание героя, игра на его внутренних чувствах. Таким образом, начинается включение игрока в игровое пространство. После нескольких «подначек» герой начинает отвечать зачинщику, задавая тому вопросы или грубя в ответ. Например, Илья плюет в руки Синявке и грубит («Синюшкин колодец»), Степан отвечает вгорячах: «Тьфу ты, погань какая! Чтoб я на ящeркe женился» («Малахитовая шкатулка») (54)¹.

После начального погружения в игровое пространство, точнее, после того, как зачинщик получает ответную реакцию со стороны игрока, начинается второй этап введения в пространство игры. Второй этап характеризуется, в первую очередь, резкой сменой настроения и поведения зачинщика. Из непоседливого, шумного, дерзкого он становится особенно покладистым и ласковым. К своему оппоненту он обращается по-доброму, использует уменьшительно-ласкательные суффиксы, заигрывает с ним. Появляются обращения: «Степанушко», «Мил человек». Такая смена поведения, с одной стороны, сбивает героя с толку, герой не знает, как себя вести дальше, поэтому теряется и попадает в сети зачинщика. С другой стороны, такое поведение может быть объяснено стратегическим ходом зачинщика. Видя, что игрок зеркально повторяет его поведение, тот, в свою очередь, становится ласков и любезен, ожидая такой же реакции со стороны противника.

¹ Здесь и далее цит. по: [Бажов 1976] с указанием страниц в круглых скобках.

Как правило, эти стратегии воплощаются и герой полностью погружается в навязанное игровое пространство.

В сказках пространство игры, как правило, ограничено определенными рамками. Чаще всего это природа – поляна, ложок, болото. Также достаточно частотно подземное пространство – рудник. Эпизоды игры могут развиваться в пространстве залы, подземных палат, деревенского дома, мастерской. Таким образом, формируется двойное пространство: земное – природное и демонологическое – подземное. Пространство бажовских сказов мы подразделяем на два типа. К первому относятся пространства начала игры – зачина (рудники и поляны), где происходит встреча героя с демонологическим существом. Второе связано с развитием, кульминацией игры – это пространство потустороннего мира, куда героя приводят демонологические существа: палаты, малахитовые комнаты, неведомый лес и т.д. Игра может быть начата на одной территории, а проходить затем в другом месте. К примеру, Хозяйка Медной горы дает задание Степану в лесу на покосе, а выполняет он его в руднике.

Ввиду демонологического характера одной из сторон, игра может проводиться без отслеживания соблюдения правил. Зачинщик сам понимает, состоялась ли игра, и были ли соблюдены все обговоренные установки. Немаловажным аспектом в игровом пространстве является его отрешенность от остального пространства произведения. Попадая в такое пространство, герой забывает о своей семье, работе и полностью погружается в него, а другое пространство перестает для него существовать. К примеру, Данила-мастер, оказавшись в палатах, забывает о своей семье, все его внимание направлено на красоту палат и Хозяйку. В свою очередь, покидая это пространство (после выигрыша или проигрыша), герой, как правило, либо забывает о нем, либо, наоборот, всю жизнь о нем вспоминает. Илья не может вернуться к Синюшке, но и забыть ее красоты тоже не в силах. Данила-мастер по возвращении домой становится другим, что отмечается всеми окружающими. Не зря вернувшихся от Хозяйки называют «мертвяками» – они хоть и живы фактически, но душа их полностью принадлежит демонологическому миру. Забывание героем пространства

связано с нежеланием демонологических существ раскрывать свои тайны. Поэтому, выйдя из магического пространства, герой уже не может вспомнить, где именно он встретился с потусторонней силой. Но, если герою предстоит выполнить несколько заданий, то он хорошо помнит, куда ему следует идти и что делать. В сказе «Две ящерицы» герой попадает в подземный дворец, и пока все его планы не исполнились, он свободно может перемещаться из одного пространства в другое.

Существует и другая ситуация, связанная с памятью о пространстве. Герой может выйти из него, но до конца своих дней о нем помнить. Память эта будет распространяться лишь на то, что было в том месте, но как туда попасть, он знать не будет. В таком случае, герой всю жизнь страдает от невозможности вернуться или забыть то, что он видел и, в конце концов, погибает, «иссыхает».

Подобно размытому характеру игрового пространства, время также не обладает четкими рамками. Оно либо стоит на одном месте и практически не меняется, либо бежит с огромной скоростью. На одном месте время стоит в момент заключения игровой ситуации. Создается впечатление, что все замерло и ожидает решения героя. В течение самой игры время также замедляется, что хорошо видно в сказках о Хозяйке. Читатель не может понять, сколько времени прошло между заключением игры и ее исходом. Это же видим и в сказе «Синюшкин колодец». Особую временную характеристику имеют сюжеты с попаданием героя в потустороннюю реальность. Оказавшись в палатах Малахитницы, человек полностью утрачивает ощущение времени, в этом мире нет времени, все события подвластны только ей.

В некоторых сказках время, напротив, ускоряется, что связано с динамикой сюжета. В уже упомянутом сказе «Две ящерицы» сюжет разворачивается стремительно, отсюда ускорение времени. Но и здесь невозможно четко обозначить временные рамки происходящего. Вообще в сказках Бажова изначально дана установка на неопределенность времени: «Давно было», «Как то...», либо вообще полное умалчивание о времени: «Пошли раз двое наших заводских траву смотреть. А

покосы у них дальние были. За Северушкой где-то» (51). Автора больше интересует место события, а не его время.

Для воплощения игрового мотива большое значение имеет описание внешности игроков. Внешность участников игры зависит от того, насколько они включены в игровое пространство. Демонологические существа могут менять свою внешность: превращаться в животных – Хозяйка Медной горы «на ноги вскочила, прихватила рукой за камень, подскочила и тоже, как ящерка, побежала по камню-то. Вместо рук-ног – лапы у ее зеленые стали, хвост высунулся, по хребтине до половины черная полоска, а голова человечья» (53); менять свой возраст – «Как сказала это старушонка, так из колодца синий столб выметнуло. И выходит из этого столба девица-красавица, как царица снаряжена, а ростом до половины доброй сосны», «Видит – девчонка подходит. Простая девчонка, в обыкновенный человеческий рост. Годов так восемнадцати. Платишко на ней синее, платок на голове синий, и на ногах бареточки синие» (291). Превращение отсылает читателя к игре-переодеванию, но, в то же время, указывает и на силу игрока, его опытность. Немаловажную роль в эпизоде с Синюшкой играет доминирующий синий цвет. Автор цветом связывает два образа: столб и девушку. Данные перевоплощения могут служить предупреждением об опасности, они дают подсказку другому игроку о том, что перед ним сильный соперник.

Участники игры различаются по внешнему виду. Для игрока, который предлагает игру, характерны резкие движения, излишняя подвижность, увертливость, яркая, броская одежда. Хозяйка Медной горы и Синюшка постоянно находятся в движении, говорят резко, обрывисто, как будто куда-то спешат. Малахитница – «девка небольшого росту, из себя ладная и уж такое крутое колесо – на месте не посидит. Вперед наклонится, ровно у себя под ногами ищет, то опять назад откинется, на тот бок изогнется, на другой. На ноги вскочит, руками замашет, потом опять наклонится. Одним словом, аргуть-девка» (51). Синюшка – «Вот она какая, бабка Синюшка. Ровно еле живая, а глаза девичьи, погибельные, и голос, как у молоденькой, – так и звенит» (287). Такое поведение и внешний вид не случайны.

Главной задачей игрока является привлечение внимания к себе и предлагаемым условиям, поэтому он старается оказать влияние на соперника путем внешнего превосходства. Значение внешнего превосходства усиливается, когда играют представители разных полов. Красивой девушке легче уговорить молодого человека на испытание, поэтому Хозяйка и Синюшка (в конце сказа) представлены девушками небывалой красоты.

Внешний вид показателен и для игроков, принимающих или вынужденных принять игру. Игрок, в отличие о зачинщика, потенциально не может знать, где и когда ему предложат игру, часто он не осознает своего нахождения в игровом процессе. Поэтому задача автора – показать игрока, сугубо неприметного внешне, похожего на других. В сказах Бажова таких персонажей можно поделить на два типа. Первый – те, кому удается одержать победу в неравной борьбе (Иван, Степан). Второй – те, кто не может справиться с предложенными условиями (приказчики). Как правило, побеждают демонологических существ «мужики из народа», они являют собой силу, решительность, мужество, прямолинейность, простоту. В их внешнем виде нет ничего, что могло бы завлечь противника, поэтому описание этих героев опускается. В сказах «Хозяйка Медной горы» и «Синюшкин колодец» практически не находим описания молодых людей. О Степане мы знаем лишь то, что он молодой человек – «неженатик, а уж в глазах зеленью отливать стало» (51), а об Илье известно лишь, что «остался он бобылем» (283).

Второй тип игроков с демонологическими существами представлен людьми знатными или охотниками до наживы. Из-за своей излишней любви к богатству они терпят поражение. Сами играть они боятся, поэтому либо подсматривают за другими игроками (Двоерылко – «Синюшкин колодец»), либо пытаются победить при помощи власти и своей силы (Турчанинов). В них нет ничего стоящего кроме «костюма знатного», да «норова сложного». Важно, что внешний вид этих людей, как правило, подробно описывается, причем описывается достаточно иронично и обличительно. К примеру, Двоерылко описан следующим образом: «Он Илюхе-то

ровесником приходился, в одном месяце именинниками были, а по всем статьям на Илюху не походил. Он, этот Двоерылко, вовсе со справного двора. По-доброму, такому парню и мимо прииска ходить не надо — полегче бы работа дома нашлась. Ну, Кузька давно около золота околачивался, свое смышлял, — не попадет ли штучка хорошая, а унести ее сумею. И верно, насчет того, чтобы чужое в свой карман прибрать, Двоерылко мастак был. Чуть кто недоглядел, — Двоерылко уже унес, и найти не могут. Одним словом, ворина» (288). Таким образом, читатель заведомо знает, что такому игроку победить не удастся, и он будет наказан.

Наряду с различием внешнего вида характеры игрока-зачинщика и игрока-исполнителя также будут различны. Игрок-зачинщик всегда решителен, хитер, обольстителен. Ему известна цель и он готов добиться ее любыми средствами. Взять хотя бы Хозяйку — она ищет себе потенциального мужа, отчего играет преимущественно с холостыми парнями. Она хитра и обольстительна для того, чтобы заполучить к себе в царство настоящего мужика, не падкого на деньги. Чтобы не попасть впросак (корыстный, ленивый ей не нужен), она и проводит свои испытания, в которых проверяет силу, мужество, бескорыстность молодых людей. Герой-исполнитель, в свою очередь, уравновешен, рассудителен и смекалист. В сказах Бажова встречаем два типа характера таких игроков. Первый — игрок проигрывающий. Его характерной чертой становится решительность, необдуманность поступков ввиду глупости. Именно из-за этого он и проигрывает. Он хочет добиться всего, ничего при этом не делая (приказчики, Двоерылко и другие молодые люди, которые упоминаются в сказе вскользь). Второй тип — игрок выигрывающий. Отличительной особенностью такого игрока является его интеллект, мужество. Все задания он выполняет обдуманно, взвешивая все за и против. Он готов на смерть, но вначале сделает все возможное, чтобы получить желаемое, не вредя себе. Такого игрока отличает частичное или полное знание правил: Степан догадывается, что от него требуется; Илье правила рассказала его бабушка. Зная правила, игроки легче идут на контакт и знают, что их может ожидать.

Опорной точкой в развитии игрового мотива текста являются диалоги между участниками. Во время беседы герои узнают друг друга, знакомятся с характером соперника, оценивают его шансы на успех. Беседа иногда вводится и с целью проверки лучших качеств героя (к примеру, Малахитница предлагает Степану передать ее слова приказчику). В зависимости от игровой ситуации, диалоги будут различны, или их не будет вовсе. Диалог является важной составляющей в играх-соревнованиях. В этом случае герои чаще всего пытаются подколоть друг друга, чтобы у противника появился азарт к действию. Поэтому Синюшка и Хозяйка Медной горы стараются задеть игроков «за живое», отсылая их к страху перед девушкой: «Ты не пужайся. Худою тебе не сделаю» (53) – Малахитница; «Ага! Испугался, испугался!» [(286) – Синюшка. Для большего эффекта Малахитница использует уменьшительно-ласкательные суффиксы, называя Степана «Степанушко». Данный прием обнаруживается и в фольклорных сказках. В сказке «Мужик и медведь» герой называет животное «Медведьюшко».

Однако автор сказов показывает, что азарт в играх ни к чему хорошему не приводит: все приказчики и охотники до наживы в лучшем случае остаются ни с чем, в худшем – погибают. Игрок, в первую очередь, должен попадать в игровое пространство с ясной головой, с возможностью предугадывания действий на несколько шагов вперед, чтобы выиграть.

Монолог и диалог способствуют разграничению в тексте мотива игры и ее изображения. В виду более сложной структуры, диалог используется для выявления причин, степени причастия и осведомленности персонажей в мотиве игры, тогда как монолог характерен для внешнего изображения, во время которого читатель видит только действие, поэтому фразы могут быть либо односторонние, короткие («Догони», «Не догонишь»), либо их не будет вовсе. В «Серебряном копытце» и «Огневушке-Поскакушке» демонологические существа убегают от детей, прячутся, но не говорят ни слова.

Таким образом, художественная реальность игрового поведения в сказках Бажова представляет собой систему

действий персонажей, помещенных в определенное пространство и время. Выявленный конфликт приводит к заключению договора между сторонами, а, следовательно, к игре. В том случае, когда все эти характеристики объединяются в одном эпизоде, можно уверенно говорить о наличии (или возможности) игрового мотива в данном тексте.

Литература

Бажов П.П. Сочинения: в 3 т. М.: Правда, 1976. Т. 1.

Веселовский А.Н. Историческая поэтика. М.: Высш. школа, 1989.

Хейзинга Й. Homo Ludens. М.: «Прогресс», 1992.

Ю.Ю. Трубникова

СТИХИЯ ВОДЫ И САКРАЛЬНЫЕ ФУНКЦИИ ЖЕНСКИХ ОБРАЗОВ В РОМАНЕ В. ВУЛФ «ВОЛНЫ»

В мифопоэтическом космосе произведений крупнейшей писательницы британского модернизма В. Вулф женщины играют символическую роль жриц, поддерживающих невидимое течение жизни, отправляющих настоящие ритуалы, как бы повседневно на первый взгляд они ни выглядели. Обыденные действия наполняются неявным сакральным смыслом, если их совершает женщина, – они призваны поддержать целостность человеческого и природного бытия в хаосе современной реальности. Для того, чтобы совершать сакральные действия, героиням романов Вулф не нужны ни профессиональная подготовка, ни продвижение по иерархической лестнице – это право дано им от природы, несмотря на то, что оно не признаётся должным образом современным андроцентричным миром. Вулф последовательна в своём пересмотре позиции женщины в сакральном поле, раскрывая особенности её «глубинной полумистической жизни» [Goldman 1998: 187], что является важным аспектом художественных взглядов писательницы. Особое значение в данном контексте имеет взаимодействие фемининного и природного начал.