

## ИСПОВЕДЬ АНТИГЕРОЯ В АРХИТЕКТОНИКЕ “ИГРОКА” ДОСТОЕВСКОГО

© 2004 Н.В. Живолупова

Воронежский государственный университет

В архитектонике “Игрока” можно наблюдать эстетически существенные “следы” только что созданного Достоевским в “Записках из подполья” субжанра *исповеди антигероя*. Но жанровый костяк здесь не проявлен, а ошутим лишь как тенденция, разновидность “жанрового тяготения”. Форма романа (“повести” — по определению героя-рассказчика Алексея Ивановича) лишь с оговорками может быть сближена с исповедальной (сохраняются “установка на искреннее, полное самовыражение” героя, центростремительные тенденции сюжетосложения и я-центричность повествования, однако практически элиминирован такой аспект, как “покаянные тона” исповедального текста).

Не-субстанциальность как “родовая черта” антигероя<sup>1</sup> в образе Алексея Ивановича сильно смягчена — его неукорененность в реальности нарастает к финалу романа (смысловое движение от “геройности” к “антигеройности” и составляет внутренний сюжет его романной судьбы) и обусловлена новым качеством: Алексей Иванович — “игрок”. В то же время основная сюжетная ситуация романа — поиск субъектом сферы индивидуальной экзистенциальной свободы (одна из базовых черт антигероя) — сопряжена в романе с сюжетобразующими концептами игры и судьбы. “Игра” и “судьба” в самоопределении героя оказываются художественно чрезвычайно активными.

С точки зрения обычных представлений “игра” выступает как сфера свободы (“игра и есть свобода” — Й. Хейзинга), “судьба” — как то, что противостоит или ограничивает свободу человека. Но в сюжете “Игрока” не проявляется бинарность оппозиции “игра” / “судьба” в их отноше-

нии к свободе. Напротив, в тексте Достоевского их смысловое взаимодействие бесконечно усложняется, создавая причудливый “узор” сюжетных событий. Такого рода “мерцание” смыслов — черта не только поэтики, но и архитектоники “Игрока”. Так — и “судьба” и “игра” в смысловой композиции текста имплицитно соотносятся со сферами как творческой свободы, так и жизненной или природной необходимости.

Архитектонически сфера свободы — это “игра” автора с текстом и свободное “самосочинение” героя: “игрок”, по Достоевскому, — “поэт в своем роде”<sup>2</sup> [1, 51]. Алексей Иванович “сочиняет” свою жизненную реальность среди разрушенных литературных канонов, создавая свою “повесть” о любви к Полине и страсти к игре, не осознавая “проступающего” в затексте для читателя знакомого образца — любовной истории игрока Германна в “Пиковой даме”.

Метафизические мотивы судьбы и угадывания ее тайны, выбора пути, духовной свободы и ее границ тесно связывают “Игрока” с пушкинским текстом. Общий мифологический пласт подтекста — Парка как олицетворение судьбы и смерти надежд — является перед героем в образе реальной, хотя и мифологизированной личности: “зловещая старуха” Германна и “московская барыня” Алексея связаны с мотивом помешательства на игре, с мотивами смерти и загадочного воскресения.

Но мистические аспекты судьбы нивелированы, хотя и различно, и у Пушкина, и у Достоевского. Нет прямой полемики с мистической верой в предопределение, но есть скрытый художественный прием “рассеивания смысла” через введение комического как возможности духов-

<sup>1</sup> См. об этом нашу работу “Исповедь антигероя: от Достоевского к Михаилу Агееву (проблема жанра)” // The Dostoevsky Journal: An Independent Review. N-Y., 2003-2004. Vol. 3-4. P. 1-31.

<sup>2</sup> “Игрок” цитируется по изданию: Достоевский Ф. М. Полн собр. соч.: В 30 т. — Л., 1973. — Т.5.

ной свободы от “страха перед неотвратимым роком”. Это комическое мерцание смыслов у Пушкина, заданное эпиграфом из Сведенборга к главе 5, где Германну является призрак графини, у Достоевского так же ощутимо, но его природа в “Игроке” не в столкновении здоровых бытовых суждений с мистическим вариантом объяснений (*гносеологическая* проблема у Пушкина), а в столкновении жизненных позиций “московских” и “заграничных” русских как смыслового субстрата ушедшей идиллии в неидиллическом настоящем (в общем плане бытийственная, онтологическая проблема у Достоевского).

Мотив игры в романе Достоевского, как и в пушкинском тексте, объединяет образы главного героя и дамы прошлого века, чудесным образом меняющей судьбу героя. “Старые ведьмы” — так одинаково именуют их “жертвы” — невольно увлекают, соблазняют молодых людей. “Игрецкий анекдот” Томского о секрете Сен-Жермена и чудесном выигрыше бабушки сводит с ума Германа. Поступок бабуленьки Тарасевичевой — “безудерж” (используем позднейшее понятие Достоевского) игры на рулетке, когда интенсивность вызова судьбе сметает все привычные нравственные нормы (первые проигранные ею деньги могли пойти на перестройку каменной церкви в подмосковной деревне) — это “пусковой механизм” и скрытая этическая легализация страсти к игре Алексея Ивановича. Замечательно, что обе “ведьмы” вовлекают в игру героев. Фортуна оборачивается фатумом. На уровне архитектоники то, что для героя является свободным самосочинением, для читателя, пусть смутно, обусловлено предшествующим литературным канонам, прогнозирующим неизбежную судьбу героя в сюжете.

“Судьба” для самого субъекта повествования — то, что не входит в его свободное самосочинение и проявляется в сюжете, во-первых, как неожиданность, а во-вторых, как жестокая необходимость, “рок”. В сюжете “повести” Алексея Ивановича мотив “рока” (и сопровождающая его сюжетная неожиданность) возникает трижды: как страсть к Полине, страсть к игре и бегство с Бланш. Смысловой механизм перехода игры из сферы свободы в сферу судьбы очевиднее всего представляет в романе “рулетка”: “игра” в поворотный момент развития сюжета неизбежна как “судьба” (характерно это удвоение мотива в сюжете, узаконивающее смысловую трансформацию — это страсть к игре как рок для Бабуленьки). Герои Достоевского не могут противостоять страсти к игре, деньги становятся только возможностью нового испытания судьбы, сюжетная судьба игрока становится принципиально незавершимой, хотя отчасти и предсказуемой.

Но и “судьба” в архитектонике романа не является чем-то внешним по отношению к герою (хотя три женские образа романа — Полина, Бабуленька и Бланш — все внешне играют роль “перста судьбы” в возникновении страсти Алексея Ивановича к игре). “Судьба” оказывается связанной со свойствами личности героя: именно поток чувств — “безудерж” делает героя зависимым от самого себя, от свойств собственной страсти. Ощущение судьбы как связанности воли, как того состояния, где человек не “поступает”, а “подвергается” чему-то, возникает при пересечении этой эмоциональной границы. Так, любовь к Полине, перешедшая в страсть, представляется самому Алексею Ивановичу мучительно-роковой, но одновременно превращает его в романтического героя, готового умереть от любви (предложение броситься с горы по первому слову Полины), а мечтательный и осторожный интерес Алексея Ивановича к игре, перешедший в страсть и профессию, делает героя одержимым, вытесняя в нем любовно-человеческое, замещая “игрецким” и превращая в антигероя. Когда “игра” сама становится “несвободой”, необходимостью, то проблема свободы не теряет актуальности в сюжете романа, но только требует нового уровня осмысления героем и воплощения в сюжете. Теперь единственно возможное проявление свободы для героя — это “игра с судьбой”, вызов своей собственной жизни.

Та же закономерность проявляется (как жанрообразующая) в художественном функционировании основных концептов, определяющих сюжетное бытие героя, — *истины, судьбы и игры*. Введение концепта “истина” позволяет увидеть с новой точки зрения — в аспекте гносеологии — соотношение *судьбы и игры* в “Игроке”. Гносеологический аспект Истины подразумевается под любой творческой или собственно житейской установкой: ведь одно из главных условий “самосочинения” для героя — понять смысл своей собственной жизни, ее соответствие тому или иному “плану” или, в русской культуре, “предначертанию”, создать ее как исполнение предначертания или вопреки ему. Соответствие или несоответствие судьбы Истине жизни, творение своей собственной судьбы как текста, или угадывание последовательности “знаков” — узнавание текста судьбы (когда судьба “ведет”) — все это создает разные смысловые позиции героя. “Игра” как предпочитаемая смысловая позиция героя (Игрока) делает это соотношение или сверхзначимым, или отвергает его вовсе.

Позиции автора и героя по отношению к идее свободы парадоксально оказываются связаны и опосредованы жанровыми обозначениями “Игрока”, присутствующими в тексте про-

изведения. Хотя внутренняя жанровая форма исследуемого текста определяется нами как “исповедь антигероя” или близкая ей, на уровне архитектоники значимым является расхождение жанровых обозначений “Игрока”, эксплицированных в тексте: для автора – это роман, для героя – его повесть. Это жанровое противоречие не случайно, и оно проявляется на всех уровнях художественной структуры – повествования, сюжетной судьбы героя, автоконцепции и авторской картины мира. Понятно, что собственно романное содержание с присущей ему универсальностью авторского взгляда на мир напряженно противостоит “частной версии” автора записок Алексея Ивановича. Близость – в том числе, и временная, – опыта биографической жизни автора (увлекавшегося, как известно, игрой на рулетке) и игрока-героя осложняет это сочетание смыслов, но не меняет по существу. Внутри “повести” Алексея Ивановича – простого рассказа героя о прошлом (в начале – в форме отрывочных дневниковых записей) – события предстают в их житейской характерности, в простых мотивировках поведения и описании парадоксальных поступков его и других персонажей: Полины, Бабуленьки, Бланш. Именно эти героини определяют его поведение и обуславливают его поступки как Игрока, прежде всего – вовлекают в игру (“разыгрывая” на имплицитном мифологическом уровне метонимическую метафору судьбы: “три парки”, или Мойры).

Авторский “генерализующий” или “классифицирующий” взгляд, устанавливающий глубинные соотношения художественного текста и реальности, – это принадлежность другого жанра – романного мышления и мира: он размыкает события в открытость романного пространства – “стихию незавершенного настоящего”, по выражению М. Бахтина. Именно внутрь этого взгляда имплицирована универсальная идея свободы, в том числе и свободы выбора героем своей сущности, т. е. своей судьбы. С авторской точки зрения само название романа “Игрок” – классифицирующее, определяющее особый тип отношения героя к действительности, его неукорененность в ней (это – от романа!); а подзаголовок “Игрока” – “Из записок молодого человека” – название повести; окончательная идентификация своей сущности игрока приходит к Алексею Ивановичу только как завершающая догадка в последних эпизодах повествования.

Другой пример: имя соперника Алексея Ивановича в любви к Полине – Де-Грие – вводит в сюжет “Игрока” и серьезно и иронически пафос, образ страсти и элементы фабулы “Истории кавалера де Грие и Манон Леско” (Histoire

du chevalier Des Grieux et de Manon Lescaut) аббата Прево – хорошо известной русским повестью (ближайший по времени перевод выходит за шесть лет до создания “Игрока”, в 1859 г., приложение к журналу “Библиотека для чтения”). Алексей Иванович “не замечает” ни этого литературного имени, ни его иронического смысла в отношении “французика”, ни сходства своей страсти с чувствами героя Прево.

Для архитектоники “Игрока” существенно встраивание “романных” элементов в структуру “повести”: вызванная к жизни героями повести (Алексеем Ивановичем, Бабушкой, Полиной, Генералом) стихия самоуничтожения, безрассудство страсти взрывают изнутри скромный узор частной жизни, превращая ее в авантюру, “игру с судьбой”, из сюжета повести – в романный сюжет. Отсюда – уникальная включенность в повествование “Игрока” целого ряда “схем” романных сюжетов, которые полностью не будут развернуты Достоевским до конца творчества и останутся как бы “оборванными на полуслове”. Герои же “пересекают” жанровые границы, воплощая каждый раз какую-то новую часть своей “виртуальной” романной судьбы, скрыто утверждая возможность свободы от обусловленности их существования в пространстве повести. Назовем лишь некоторые примеры произведений, создающих для героев эту возможность несколько раз воплотиться в другой сюжет: вначале герой в отношении к Полине (как история любви и преданности) – Манон Леско; затем герой в отношении к Бланш – Дама с камелиями Дюма-сына или Утраченные иллюзии Бальзака; наконец, Алексей Иванович и Ортанс – это упомянутый героем “рассказ”, готовый включиться в “повесть”, – эротический роман Терез-философ де Сада; Бабуленька – сначала героиня реалистического, почти нравоописательного романа (сильно напоминает Ахросимову первого тома “Войны и мира”), затем – азартный игрок (“Пиковая Дама”).

Концентрирование образов и сюжетных линий в пределах небольшого по объему текста – это, с другой стороны, как бы “конспект” будущих романских образов и сюжетных ситуаций писателя. Так, Полина – первая “инфернальница” Достоевского – образ, создающий романские ситуации, развернутые позднее Достоевским в романе “Идиот”, – превращается в конце повести Алексея Ивановича в скромную компаньонку путешествующего английского семейства – сюжетный ряд, в котором данный характер просто художественно не может воплотиться. Полина и мистер Астлей (по типу смысловых отношений героев) – это будущая сюжетная линия “Настасья Филипповна – Мышкин”. Но в целом

мистер Астлей – герой другого романа, не просто *deus ex machina*, для русского культурного сознания он сопровождается “шлейфом” ассоциаций – от “*Векфильдского священника*” Голдсмита до положительных героев романов Диккенса. Хотя все они как будто только на минуту “заглядывают” в текст повести Алексея Ивановича, этого довольно, чтобы обозначить относительную свободу создаваемых образов от их сюжетной судьбы, возможную, правда, только в пределах собственно авторской игры с формой. Канва сюжетных событий в романе получает целый ряд смысловых преломлений через эти семантически актуальные для Достоевского художественные тексты. Но для анализируемого аспекта важно, что соотношение свободы героя и его судьбы меняется в глазах читателя: то, что герою представляется свободой сиюминутного единичного выбора, для читателя – возможной схемой его романной судьбы.

В сюжете романа можно наблюдать смысловое взаимодействие свободного, игрового отношения субъекта к реальности (мир – театр) с предстоящим его сознанию миром; испытывается отношение мысли к реальности, реальность оказывается лишь бытием в возможности, она “не дается герою”, убегает от него. Реальность не просто является проекцией сознания героя, но она пронизана воздействием игры других, “пу-

тающих карты” (сюжетные неожиданности в романе). Игрок оказывается “игрушкой в руках судьбы”, но это лишь отчасти результат воздействия на него Других, а в большей степени – следствие отказа его самого от волевого воздействия на смысл своей жизни: он соглашается со всеми, принимает условия игры других (Полины, бабушки, Бланш), что тоже можно рассматривать как выражение особой эмпирической неукорененности в бытии.

В романе, таким образом, предметом авторской рефлексии становятся как сама форма повествования, так и воссоздание героем собственной картины мира, сложно соотношенной с реальностью (неполное сходство), а также внутренняя задача рационализации героем нерационализируемой бури, вихря чувств (мифологема судьбы) в процессе развертывания событий катастрофического сюжета. Для автора мерцание философских смыслов в ткани повествования – род утонченной игры, демонстрация авторской свободы, ограниченной только рамками свободно избранного, самого свободного из жанров – жанра романа.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Достоевский Ф. М. Полн. собр. соч.: В 30 т. – Л., 1985. – Т. 28-П.