

Л. В. Гармаш

*Харківський національний педагогічний університет
імені Г. С. Сковороди*

**Мотив игры в романах Ф. К. Сологуба
«Тяжелые сны» и «Мелкий бес» (танатологический аспект)**

Гармаш Л. В. Мотив гри в романах Ф. К. Сологуба «Важкі сні» і «Дрібний біс» (танатологічний аспект). Стаття містить аналіз мотиву гри в романах Ф.К. Сологуба «Важкі сні» і «Дрібний біс». Мотив гри розглядається в його відношенні до танатологічної проблематики, що займає значне місце в творчості російського символіста. Встановлюється генезис мотиву, його зв'язок з іншими мотивами — маски, театру, ляльки-автомата, маріонетки, двійника, перевертня, долі, випадку та ін. Проаналізовано форми прояву ігрового початку на різних рівнях художнього світу письменника. Визначено основні ознаки мотиву гри — амбівалентність і спрямованість до фатального фіналу.

Ключові слова: *мотив гри, танатологічний мотив, символізм, романтизм.*

Гармаш Л. В. Мотив игры в романах Ф. К. Сологуба «Тяжелые сны» и «Мелкий бес» (танатологический аспект). Статья содержит анализ мотива игры в романах Ф.К. Сологуба «Тяжелые сны» и «Мелкий бес». Мотив игры рассматривается в его отношении к танатологической проблематике, занимающей значительное место в творчестве русского символиста. Устанавливается генезис мотива, его связь с другими мотивами — маски, театра, куклы-автомата, марионетки, двойничества, оборотничества, судьбы, случая и др. Проанализированы формы проявления игрового начала на различных уровнях художественного мира писателя. Определены основные признаки мотива игры — амбивалентность и устремленность к фатальному финалу.

Ключевые слова: *мотив игры, танатологический мотив, символизм, романтизм.*

Garmash L. V. The play-motif in Sologub's novels "Bad Dreams" and "Petty Demon" (thanatological aspects). The article contains the analysis of the play-motif in Sologub's novels "Bad Dreams" and "Petty Demon". The play-motif is considered in its relation to thanatological problems, which occupy a significant place in the oeuvre of the Russian symbolist. The genesis of motif and its relationship with other motifs (mask, theater, automaton, puppet, doppelganger, lycanthropy, fate, accident etc.) are installed. The forms of games at different levels of the artistic world of the writer are analyzed. The main features of the play-motif — the ambivalence and the aspiration to a fatal ending — are defined.

Key words: *play-motif, thanatological motif, symbolism, romanticism.*

На рубеже XX–XXI веков, как и столетием раньше, снова обострился интерес к категории игры, что является характерным признаком культуры переходного типа. Теория игры как базовой универсалии культуры разрабатывалась в трудах таких известных ученых прошлого столетия, как З. Фрейд, К.-Г. Юнг, Н. А. Бердяев, Ж.-П. Сартр, К. Ясперс, Й. Хейзинга, Э. Берн, Ж. Деррида и др., в которых сформировалось новое определение человека как *homo ludens* (человек играющий). Сегодня уже очевидно, что игра — это очень широкое понятие, имеющее онтологический статус. Она способна проникнуть в самые неожиданные сферы человеческого бытия.

Как средство гармонизации отношений человека с космосом рассматривали игру античные философы. В средние века возникает

представление об игре как энергичной природе проявления Божественной благодати, а во времена Возрождения игра видится в качестве одного из условий, определяющих творческие интенции художника. Затем рамки игры еще больше расширяются, данная категория приобретает многомерный характер, включающий социальный, психологический, философский и эстетический аспекты. Первым рассмотрел игровую деятельность в эстетическом плане представитель классической немецкой философии И. Кант. Немецкие романтики Ф. Шиллер и Ф. Шлегель видели в игре разновидность творческой деятельности, способствующей свободной реализации человеческой индивидуальности. Ф. Шиллер склонен абсолютизировать игровую деятельность, утверждая ее в качестве основного содержания человеческой жизни:

«человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет» [21:302], что непосредственно связано с принципом, выраженном в известных строках из оперы П. И. Чайковского «Пиковая дама», написанной на сюжет одноименной повести А. С. Пушкина: «что наша жизнь — игра» (конечно, эта мысль не является оригинальным изобретением XIX века. Как известно, она восходит к шекспировским строкам из комедии «Как вам это понравится»: «Весь мир — театр. // В нем женщины, мужчины — все актеры. // У них свои есть выходы, уходы, // И каждый не одну играет роль» (акт 2, сцена 7), в свою очередь перекликающимся со строкой из сочинений римского писателя Гая Петрония «Mundus universus exercet histonam» («Весь мир занимается лицедейством»). На русских символистов особенно сильное влияние оказали представления Ф. Ницше, высказанные им в работе «Рождение трагедии из духа музыки» о творческой игре как столкновении и взаимодействии двух противоположных начал в человеке — аполлонического и дионисийского. Игровое начало пронизывает духовную жизнь рубежа XIX–XX веков. В Серебряном веке русской культуры «различные модусы проникновения игровых элементов в культуру представлены с исчерпывающей полнотой» [3:3]. В литературе игра фигурирует на уровне сюжетной интриги (создание абсурдных ситуаций и комических положений персонажей), композиционного строения текста, на стилевом уровне (игра слов, каламбуры и парадоксы), соединяясь с родственными мотивами маски, театра, куклы-автомата, марионетки, двойничества, оборотничества, судьбы, случая и др. Игра предстает как «экзистенциально-жизненный момент», по выражению А. В. Михайлова [8:824].

Й. Хейзинга описывает несколько типов игры: игра-состяжание, игра-представление, игра случая, поэтическая языковая игра, игровые формы искусства, и др. [18]. Немецкий философ Э. Финк, выделивший игру как один из пяти фундаментальных феноменов культуры, полагал, что ее элементы можно обнаружить в остальных четырех — в труде, господстве, любви и даже в смерти [17]. Это утверждение ученого справедливо и в отношении творчества русских символистов. В данной работе мы рассмотрим, как реализован романтический мотив игры в романах Ф. Сологуба «Тяжелые сны» и «Мелкий бес» в танатологической перспективе.

Невозможно понять творчество Ф. Сологуба без учета его концепции мира как театрального действия — «театра одной воли» [14]. В процессе анализа драматургии Ф. Сологуба, Е. С. Шевченко приходит к выводу, что балаган может быть понят как своего рода «метатекст» позднего символизма» [19:30]. К мотиву игры в романах «Тяжелые сны» и «Мелкий бес» писатель прибегает для того, чтобы подчеркнуть омертвление персонажей, многие из которых напоминают марионеток, кукол, искусно сделанных мастером-демиургом и управляемых некими внешними силами.

В художественном мире «Тяжелых снов» большинство персонажей противопоставлены главному герою романа как мертвое — живому. Логин хорошо осознает свою непохожесть на других гимназических учителей — «холодных, мертвых людей» [14:26]. Подобные признаки присущи и другим персонажам романа, которые относятся к разряду «живых трупов». В описании города, каким его видит Логин сверху, с высоты крепостного вала, преобладает чувство любования живописно разбросанными домами, играющими в реке детьми, красотой природы. И на этом общем фоне, вызывающем у зрителя иллюзию «жизни мирной и успокоенной», нарратор упоминает о том, единственном, что нарушает общее благодное состояние контрастирует с идиллическим пейзажем, — о людях, изредка встречающихся на улицах города. В их движениях даже на большом расстоянии угадывается некая заданность, кукольная отрывистость, резкость и принужденность: «жесты встречавшихся походили на игру марионеток» [14:57]. Не случайно Логин говорит Клавдии, что любит «бывать здесь не вечером, когда гуляют, <...> а днем, когда никого нет» [14:58], так как он стремится всегда избежать скопления людей, не желая стать частью толпы, что отсылает к теме противопоставления одинокого и непризнанного романтического героя толпе. Это выражено и в характерной для романтиков и символистов пространственной вертикали, возникающей в речи героя, который предпочитает хоть на время освободиться от житейских пустяков, оторваться от рутины бытового прозябания: «подниматься от земли все выше и выше. Это окрыляет душу» [14:58]. Возвышенное и низменное, соответственно, живое и мертвое, противопоставляются здесь буквально, принимая отчетливые пространственные очертания.

Герои «Мелкого беса» напоминают бездушные механизмы, которые действуют со-

гласно заданным кем-то вышестоящим инструкциям: «они равнодушно отбывают свою повинность, механически выполняют предписанное, словно куклы усовершенствованного устройства» [14:27]. Они способны испытывать только примитивные и ограниченные ощущения. Нарратор даже подозревает, что любое чувство Передонова — только производное от каких-либо физических действий. Так, после очередной макабрической пляски «им овладела решимость, почти механическая, — может быть, следствие усиленной мышечной деятельности» [12:36]. Похожие движения действительно, по наблюдениям медиков, может совершать мертвое тело в результате происходящих в нем электрохимических процессов, в частности, вызывающих рефлекторное сокращение мышц. Здесь, как и в первом романе, автор использует эпитет «механический», характеризую Передонова. Далее нарратор еще более усиливает впечатление от разрушительной внутренней работы, которая происходит в сознании героя: «его чувства были тупы, и сознание его было растлевающим и умертвляющим аппаратом» [12:86].

Механический мир, живущий по игровым правилам, не радуется тем, кто к нему принадлежит. Они постоянно выказывают нелюбовь и равнодушие к исполняемым обязанностям. Им понятны и близки только другие игры, и речь в первую очередь идет о картах. В конце XIX века карты сохраняют «черты универсальной модели — Карточной Игры, становясь центром своеобразного мифообразования эпохи», которые они приобрели на рубеже XVIII–XIX веков [6:788]. Многие персонажи романа «Тяжелые сны», тяготясь выполнением служебных дел, «мечтают о картах» [14:26]. Так как Логин «в карты не играет», предпочитая уединение или общество близких по духу людей [14:20], он противопоставлен таким персонажам, а вот главного героя «Мелкого беса», Ардалиона Борисовича Передонова, омертвление которого всячески подчеркивается нарратором, отличает любовь не только к картам, но и к бильярду.

В «Мелком бесе» играют в основном в стуколку — наиболее популярную в конце XIX века коммерческую игру, в которой не требуется много умения. В отличие от большинства коммерческих игр, выигрыш которых в первую очередь зависел от интеллектуального уровня игрока и строился на тонком расчете, предполагавшем способность вы-

страивать стратегию иглы и знание психологии партнеров, стуколка больше похожа на азартные игры, которые «строятся так, что понтирующий вынужден принимать решения, фактически не имея никакой (или почти никакой) информации» [5:792]. Примечательно, что любители более сложных игр полагали, будто стуколка привлекательна для тех, кто привык рассчитывать на «русский авось», так как в ней многое зависит от везения игрока. Везения как раз и не хватает Ардалиону Борисовичу, играющий со Случаем герой почти всегда проигрывает. Постепенно ему начинает казаться, что карты издеваются над ним: «как почти всегда, ему не везло, и на лицах у королей, дам и валетов чудилось ему выражение насмешки и злобы» [12:191]. Передонов думает, что карточные фигуры постоянно ухмыляются и ведут себя вызывающе: «даже какая-нибудь пиковая шестерка являла нахальный вид и непристойно вихлялась» [12:189].

В романе есть также мотив гадания на картах. Эти два мотива — игры в карты и гадания — представляют собой как бы два противоположных полюса. Игра в стуколку, где выигрыш больше зависит от везения, воплощает в себе идею случая, слепой фортуны, а гадание на картах, имеющее своей целью предсказание будущего, соотносится с непреложностью судьбы, рока. В соответствии с диалектикой Сологуба одно тождественно другому и выражается в понятии роковой случайности. Гадалка Грушина предрекла главному герою романа, по его словам, «дальнюю дорогу» и «казенное письмо» [12:92]. Смысл этого предсказания совпадает с мечтами Передонова, о которых Грушина прекрасно осведомлена, — получить место инспектора в другом городе благодаря протекции со стороны княгини, от которой он ждет соответствующего письма. Вера в то, что с помощью гадания на картах можно узнать свою судьбу, соединяется в Передонове со страхом перед картами как инструментом «околдовывания», в чем он подозревает Варвару. Логика отношений героя с господином Случаем в образе игральных или гадальных карт, казалось бы, ведет к поражению Передонова в игре, где ставка — его собственная жизнь. Но автор-демиург поворачивает колесо фортуны: в 28 главе романа «Капли крови» сообщается, что Передонов не только получает совершенно загадочным образом долж-

ность вице-губернатора, но и «метит в генералы» — претендует на место губернатора.

В образах карт, преследующих Передонова, подчеркивается неестественность движений, отличающих гимназистов от карточных фигур, в которые они превратились: «вертлявые мальчишки-восьмерки дразнили Передонова, — это были оборотни-гимназисты. Они поднимали ноги странным, неживым движением, как ножки у циркуля» [12:234]. Подобная ситуация знакома нам по сказке Л. Кэрролла «Алиса в стране чудес», где героиня во сне попадает в мир оживших карт. Так как Сологуб вполне мог быть знаком с русским переводом сказки, который вышел в 1879 году под названием «Соня в царстве дива», то рискуем предположить, что мотив карт, превращающихся в людей, русский символист позаимствовал не только у Пушкина, о чем уже писали исследователи [9]. Существует несомненное сходство между сологубовскими мальчишками-восьмерками и тремя кэрролловскими картами-садовниками, которые перекрашивали белые розы в красный цвет. Правда, у Кэрролла это двойка, пятерка и семерка, а у Сологуба восьмерки, но все они считаются младшими в последовательности карт. Обратим также внимание на то, что мотив карт у Сологуба имеет непосредственную связь с мотивом оборотничества, а механические движения гимназистов свидетельствуют об их демонической природе, что позволяет причислить их к ряду подобных персонажей, рассмотренных Т. Венцлова в статье «К демонологии русского символизма» [1].

Мотив игры в «Мелком бесе» амбивалентен. С одной стороны, персонажи романа любят играть в различные игры, особенно в карты, с другой стороны, они сами являются объектами чужой игры неких сил, о существовании которых даже не догадываются. Особенно значимым в этом смысле нам представляется комментарий нарратора к поступкам Передонова. Его поведение часто обусловлено воздействием со стороны какой-то чужой воли, для которой он лишь забавная кукла, игрушка, с которой можно делать все, что угодно: «многое Передонов случайно делал, — как труп, движимый внешними силами, и как будто этим силам нет охоты долго возиться с ним: поиграет одна да и бросит другой» [12:237]. Подобная игра существовала в Испании во времена Ф. Гойи. Великий художник изобразил ее на двух картинах, называвшихся «Эль Пелеле». Четыре девушки подбрасывают на полотне большую тряпич-

ную куклу, стараясь сделать так, чтобы ее движения были похожи на забавный танец. Во втором варианте картины отличия между людьми и куклой становятся практически неразличимы, «исчезает непринужденность веселья, ощущается подделка, жеманность. Естествен лишь паяц, распластавшийся в воздухе» [5:158]. Написанные в конце XVIII века, картины раскрывают характерную для романтизма тему стирания границ между живым и мертвым. Люди у Гойи больше похожи на марионеток, а движения пелеле слишком напоминают человеческую пластику. Иллюзорность человеческой жизни, человек, являющийся всего-навсего игрушкой в руках богини судьбы Айсы, — эта излюбленная тема Сологуба выражена в «Эль Пелеле» предельно отчетливо. Еще одной иллюстрацией к роману Сологуба мог бы послужить рисунок Гойи из серии «Капричос». Вот как описывает его Л. Фейхтвангер: художник «изобразил сатира, сидящего на шаре, должно быть земном шаре: козлоногий молодчик, дюжий резвый чертяка, развлекается гимнастическими упражнениями. С выражением ребячливого восторга держит он на вытянутой руке человека в парадном мундире, со множеством орденов, на человеке огромный парик, который горит и дымится, и в руках у него тоже горящие и дымящиеся факелы. А сбоку падает с земного шара другой человек; сатиру, по-видимому, надоело играть им, и человек повис в пустоте, смешно растопырив ноги и выпятив зад. С противоположной стороны еще одна прискучившая сатиру игрушка, растопырив руки и ноги, летит кувырком в мировое пространство» [16:433]. Передонов из романа Сологуба напоминает человека в мундире, балансирующего в руке козлоногого сатира, тем более что сам он мечтает о месте инспектора и кичится своим мундиром статского советника. Так играет героем в мире хаоса и случайностей «рассыпающая анекдоты Айса» [12:6].

Мотив человека-марионетки, игрушки в руках судьбы, скрывающей под маской свою сущность, трагедия кажимости мира мучительной нотой звучит и в поэзии Сологуба. Мольбы лирического героя, страдающего от призрачности лживых подобий, остаются безответными в стихотворении «Кто на воле? Кто в плену?..» [12:VII:343]. Этой идее Ф. Сологуб остался верен до конца своих дней. Через несколько лет он напишет стихотворение, в котором предскажет собственную смерть от придуманной им болезни «декабрит», так как последний месяц года тяжело

переносился писателем, переживавшим обычно в это время года упадок сил. Как и его герои, автор станет жертвой демонической игры, трагическая развязка которой заранее предопределена: «И склоняюсь к смерти в декабре, — зрелый колос, в демонской игре» [13:VIII:12].

Культура «уединенного» (Вяч. Иванов) сознания, созданная романтизмом, относилась к искусству как к творческой игре. Автор-демиург создает в своем воображении художественные миры по произвольно установленным правилам. Произведение рождается на свет как результат свободной игры образами, происходящей в воображении его создателя. Ф. Шиллер утверждал, что «из всех состояний человека именно игра и только игра делает его совершенным» [20:301]. И высшей формой игры признается творческий акт, роль которого в жизни человека, стремящегося достичь горнего мира благодаря силе искусства, по мнению романтиков невозможно переоценить. Поразительно, но даже романтическая философия признает свою ущербность перед творческим даром художника. Так, Ф. Шеллинг был уверен, что «философия достигает величайших высот, но в эти выси она увлекает лишь частицу человека. Искусство же позволяет добраться до этих высот целостному человеку» [19:27]. Подобную точку зрения разделяли русские символисты. Для Сологуба высшей целью являлось создание «творимой легенды», так как писатель был убежден в превосходстве искусства «над жизнью и природой» [10:36].

В «Мелком бесе» живому творчеству поэта противопоставлено механическое «стиховычитание». Машинке, продуцирующей мертвые зарифмованные строки, уподоблен купец Тишков, который не способен высказать ни одной самостоятельной мысли. Его речь состоит из поговорок, штампов, чужих слов, которые персонаж рифмует с маниакальной настойчивостью. Так в романе Сологуба возникает полная противоположность поэту — рифмоплет, действующий «с неуклонностью хитро придуманной машинки-докучалки» [12:85]. Современный читатель сравнил бы результаты его бездумного рифмования с деятельностью искусственного интеллекта, создающего так называемую кибер-поэзию. Забавное само по себе рифмоплетство Тишкова демонстрирует опошление творческого акта, превращая его в пустую форму, лишенную какого-либо содержания. Пред-

ставления романтиков о поэте-демиурге, творце уникальных художественных миров, сталкиваются с бесконечным потоком механически подобранных слов, извергающихся из запрограммированной машины. Скороговорки Тишкова подобны серому шуму, погребаящему под собой любые попытки понять суть произнесенного. Бойкая речь персонажа в сочетании с отчетливыми движениями приводит нарратора к догадке, что «это не живой человек, что он уже умер, или и не жил никогда, и ничего не видит в живом мире и не слышит ничего, кроме звенящих мертво слов» [12:85].

Подобным же образом можно охарактеризовать и каламбуры, которыми обмениваются персонажи «Мелкого беса». С нашей точки зрения примечателен один из таких эпизодов, в котором обыгрывается два значения слова «котелок». В прямом значении это головной убор Володина, а в переносном — сказочный котел, в котором несчастному персонажу романа предстоит, как шутливо предрекает Передонов, свариться заживо. Именно так и случилось со старым царем из «Конька-горбунка». О том, что образ Володина соотносится с царем из сказки П. Ершова, указывает также сон сологубовского персонажа: «Сижу это я будто на троне, в золотой короне, а передо мною травка, а на травке барашки, все барашки, все барашки, бе-бе-бе» [12:208]. Здесь явно прослеживаются черты мифологического мотива старого царя-жреца, которого по истечении определенного срока приносят в жертву, что символизировало природный цикл умирающей и возрождающейся природы.

В романе «Тяжелые сны» мы видим, как процесс омертвления охватывает не только взрослых, но также распространяется и на детей, напоминающих послушных марионеток, беспрекословно выполняющих любые приказы демиурга-отца. Во время посещения дома Дубицкого Логин становится свидетелем страшной сцены «воспитания» детей: они стоят смиренно, кашляют, танцуют, смеются, а в заключение Дубицкий с гордостью демонстрирует гостю готовность детей даже умереть (вернее, изобразить агонию) по команде.

— Умирай! — последовала другая команда. Все шестеро разом упали на пол, — так прямо и опрокинулась на спины, как подшибленные, не жалея затылков, — и принялись заводить глаза и вытягиваться. Руки и ноги их судорожно трепетали.

— Умри! — крикнул отец.

Дети угомонились и лежали неподвижно, вытянутые, как трупы. Дубицкий с торжеством взглянул на Логина. Логин взял пенсне и внимательно рассматривал лица лежащих детей; эти лица с плотно закрытыми глазами были так невозмутимо покойны, что жутко было смотреть на них.

<...>В заключение спектакля они, по команде отца, улеглись на животы и по одному выползли из гостиной, — маленькие впереди. [14:62–63].

Это представление произвело тягостное впечатление на Логина. Звук шуршания за дверью гостиной, который доносится до уха героя, и комментарий нарратора, объясняющий читателю, что это дети «тихо удалялись в свои норы», вызывает ассоциации с некими хтоническими существами, обитающими под землей. Своим бесшумным исчезновением они напоминают бестелесных призраков, хотя Дубицкий именно подчеркивает их упитанность, да и нарратор отмечает, что они все были рослыми, упитанными, с румяными лицами. Явно прослеживается контраст между душевной тупостью и покорностью забитых детей их физическим здоровьем. Танатологический мотив натуралистического «спектакля умирания» продемонстрирован детьми настолько убедительно, что нарратор дважды называет их трупами. Они также сравнимы с механизмами, которые приводит в движение внешняя пружина, а их танец описывается как однообразное вращение, напоминающее повороты волчка.

Мотив игры в художественном мире как романтиков, так и символистов связан с образом музыкального инструмента. В произведениях романтиков обычно вещественному миру уделяется мало внимания. Все искусственное, созданное человеком принадлежит миру дольнему, поэтому оценивается негативно и противопоставляется природному как естественному проявлению мировой души. Музыкальные инструменты — фортепиано, арфа, стеклянная гармоника и др. — относятся к немногим одухотворенным предметам-медиаторам, находящимся как бы на границе между небесным и земным мирами. Они воплощают в себе божественную гармонию мироздания и воспринятую романтиками пифагорейскую идею музыки космических сфер. Звучание же механического инструмента воспринимается как диссонанс, губительно воздействующий на хрупкие мгновения счастья. Именно поэтому, а не только потому, что музыка, как сказано в статье А. Е. Махова, воспринимается как голос иного мира, «бой часов с флейтами (Flote-

nuhre — инструмент наподобие механического органа, соединялся с часовым механизмом — А. М.), может вторгнуться в куртуазную ситуацию (на правах предостережения, напоминания) и разрушить ее» [7:42].

В романах Сологуба осталось место только для механических музыкальных инструментов. Он фигурирует как в метафорическом плане, так и выполняет свою непосредственную функцию. Так, «Тяжелых снах» один из немногих положительных персонажей романа Анатолий Ермолин противопоставляет людей, способных говорить только на одну тему, в которых узнаются те самые «мертвые люди», людям разносторонним, имеющим широкие интересы. К последним относится Логин, а первых он сравнивает с шарманкой — популярным в конце XIX века механическим инструментом. Однако и в Логине Анатолий отмечает появление элементов той же заданности и ограниченности, что является признаком омертвления как для романтического героя, так и для представителя символизма с объединяющим их тяготением к бесконечному. Поэтому героя и привлекает в Логине широта его взглядов: «он о разных предметах умеет. Другие все больше об одном: у каждого свой любимый разговор, — заведет свою шарманку, да музыкант... Впрочем, нынче и у него шарманка завелась» [14:32]. Так как на шарманке можно было воспроизводить всего несколько мелодий, звучащих довольно монотонно, то игра на ней ассоциировалась с чем-то надоедливым, фальшивым и однообразным. Исключительное значение имеет образ шарманки в рассказе Сологуба «Жало смерти». Выражение «завести шарманку» становится для мальчика Вани метафорой мечтаний, фантазий, позволяющих ему ненадолго отвлечься от зла мира: «как ты ни зол, а только заведешь шарманку, все зло забудешь» [13:1:578]. Позже выясняется, что это мечты о смерти, поэтому неудивительно, что музыкальным инструментом, на котором герой в своем воображении исполняет роковую танатологическую мелодию, является этот примитивный механизм. Предшественником мотива механического музыкального инструмента в творчестве Сологуба, безусловно, является органчик, игравший всего две фразы: «Разорю» и «Не потерплю» в голове градоначальника Брудастого. На связь романа «Тяжелые сны» с «Историей одного города» Салтыкова-Щедрина намекает замечание Логина, который сомневается в возможности организовать «разумную жизнь в Глупове» [14:72] (исследователи уже указывали на присутствие в тек-

сте «Мелкого беса» интертекстуального слоя, отсылающего читателя к произведениям М. Е. Салтыкова-Щедрина, см., в частности, статью Н. Г. Пустыгиной [10]).

Герои «Мелкого беса» предпочитают исполнять свой *dance macabre* под аккомпанемент изобретенного в восьмидесятих годах XIX века механического музыкального инструмента под названием аристон. Это небольшой ручной органчик, разновидность шарманки, представлявший он собой четырехугольный ящик, на который помещался картонный кружок с отверстиями, который затем приводился в движение с помощью выступающей сбоку рукоятки. Инсценируя похороны хозяйки квартиры, Передонов танцует тот самый «танец на могиле», который, как он предполагает, будет танцевать Володин, радуясь его смерти. Бросив подушку, изображавшую хозяйку, на пол, присутствующие «позвали Наталью, заставили ее вертеть аристон, а сами, все четверо, танцевали кадрили, нелепо кривляясь и высоко вскидывая ноги» [12:36]. Движения танцующих дублируют отрывистые звуки механического аппарата, а их мимика и жесты ассоциируются с театром марионеток.

Образ механического инструмента символизирует для Передонова счастливое будущее человечества, когда не нужно будет работать, за человека все будут делать искусственные машины: «повертел ручкой, как аристон, и готово...» [12:253]. Однако и такое безоблачное будущее, воплощение маниловской мечты, тоже окажется безрадостным, по мнению главного героя, так как «вертеть долго скучно» [Там же]. Герой Сологуба оказался прав, предсказав одну из существенных проблем века, не решенных до сих пор. В течение всего XX столетия одной из важнейших тем в культурологии и социологии была тема опасности механизации мира. Как писал О. Шпенглер, «сама цивилизация стала машиной, которая все делает или желает делать по образу машины» [22:488].

Развивая романтическую идею синтеза искусств, символисты полагали, что первое место среди других видов искусства должно принадлежать музыке. В «Мыслях о высоком назначении музыки» один из любимых героев Гофмана, капельмейстер Крейслер называет музыку «самым романтическим из всех искусств, ибо она имеет своим предметом только бесконечное; таинственным, выражаемым в звуках праязыком природы»

[2:I:55]. В исковерканном нечеловеческом мире романа «Мелкий бес» даже русская песня превращается в дикий вой. Так описывает нарратор исполнение Дарьей Рутиловой русской песни. И только в «Тяжелых снах» встречается по-настоящему красивое пение — босяков. Парадоксальное сочетание в мире безобразного и прекрасного — еще один пример характерного для Сологуба образа «поруганной красоты».

Таким образом, мотив игры получает в романах Ф. К. Сологуба многообразное воплощение, реализуясь в образах мира-театра, в котором играется спектакль, часто имеющий танатологический сюжет (как, например, инсценировка ритуала похорон в «Мелком бесе» или «спектакль умирания» в «Тяжелых снах»). Важная для Сологуба тема Лика и личины раскрывается в мотивах маски, оборотничества, карточной игры. Персонажи романов выступают в образах героев кукольного театра, в них явно выражены черты марионетки и паяца, что имеет непосредственное отношение к мотиву демонической игры, в которой человек выступает как пассивная игрушка в руках злого демиурга.

Мотивы гадания на картах и азартных игр — в карты и бильярд — связан с темой непредсказуемой судьбы и роковой случайности, которые в теоретических трудах Сологуба воплощают богини Айса и Ананке. Наконец, в романах Сологуба представлена актуальная для романтиков тема музыки и игры на музыкальном инструменте, за редкими исключениями редуцированная до темы музыкального механизма (шарманки, аристона), символизирующего бесполезность любых попыток человека познать гармонию небесных сфер и приобщиться к божественной полноте мирового универсума. Под аккомпанемент такого инструмента «живые мертвецы» в романах писателя исполняют свой *dance macabre*. Об омертвлении языка героев свидетельствуют их языковые игры, в частности, каламбуры и бессмысленные упражнения в верификации.

Образы маскарада, механического музыкального инструмента, паяца стали визитной карточкой культуры Серебряного века (вспомним драму А. Блока «Балаганчик», его же цикл «Маски», мотив маскарада и масок в романе А. Белого «Петербург», его же роман «Маски», мотив маскарада в романе М. Горького «Жизнь Клима Самгина», «Поэму без героя» А. Ахматовой, балет И. Стравинского «Петрушка и др.). Они нашли пол-

ноправное место в литературе абсурда, утопии, и не потеряли своей актуальности в произведениях, написанных в жанре анти- в литературе постмодернизма.

Литература

1. Венцлова Т. К демонологии русского символизма / Т. Венцлова. // Венцлова Т. Собеседники на пиру. — М. : Новое литературное обозрение, 2012. — С. 32—58.
2. Гофман Э.Т.А. Собрание сочинений : в 6 т. / Э.Т.А. Гофман. — М. : Худож. лит., 1991.
3. Граматчикова Н. Б. Игровые стратегии в литературе серебряного века (М. Волошин, Н. Гумилев, М. Кузмин) : автореф. дисс. на соискание учен. степени канд. филолог. наук спец. 10.01.01 «Русская литература» / Н.Б. Граматчикова. — Екатеринбург, 2004. — 22 с.
4. Евдокимова Л. В. Мифопоэтическая традиция в творчестве Ф. Сологуба : автореф. дисс. на соискание учен. степени канд. филолог. наук спец. 10.01.01 «Русская литература» / Л. В. Евдокимова. — Волгоград, 1996. — 29 с.
5. Липатов В. С. Краски времени / В. С. Липатов. — М. : Молодая гвардия, 1983. — 309 с.
6. Лотман Ю. М. Пушкин: Биография писателя; Статьи и заметки, 1960—1990; «Евгений Онегин» : Комментарий / Ю. М. Лотман. — СПб. : Искусство—СПб., 1995. — С. 786—814.
7. Махов А. Е. Звукомызыкальная эротика романтиков / А. Е. Махов. // Апокриф. № 1. Культурологический журнал А. Махова и И. Пешкова. — М., 1992. — С. 35—46.
8. Михайлов А. В. Языки культуры : учеб. пособие по культурологии / А. В. Михайлов. — М. : Изд-во «Языки русской культуры», 1997. — 912 с.
9. Пильд Л. Пушкин в «Мелком бесе» Ф. Сологуба / Леа Пильд. // Пушкинские чтения в Тарту 2. — Тарту, 2000. — С. 306—321.
10. Пустыгина Н. Г. Символика огня в романе Федора Сологуба «Мелкий бес» / Надежда Пустыгина. // Биография и творчество в русской культуре начала XX века : Блоковский сборник IX. Памяти Д. Е. Максимова. — Тарту, 1989. — С. 124—137.
11. Сологуб Ф. Искусство наших дней / Ф. К. Сологуб. // Русская мысль. — 1915. — № 12. — С. 35—62.
12. Сологуб Ф. Мелкий бес / Ф.К. Сологуб. — СПб. : Наука, 2004. — 891 с.
13. Сологуб Ф. Собр. соч. : в 8 т. / Ф. К. Сологуб. — М. : Интелвак, 2000—2004.
14. Сологуб Ф. Тяжелые сны: Роман; Рассказы / Ф. К. Сологуб. — Л. : Худож. лит., 1990. — 368 с.
15. Сологуб Ф. Театр одной воли / Ф. К. Сологуб. // Театр. Книга о новом театре. — СПб., 1908. — С. 177—198.
16. Фейхтвангер Л. Собр. соч. : в 6 т. / Л. Фейхтвангер. Т. 5 : Гойя, или Тяжкий путь познания. — М. : Худож. лит., 1990. — 525 с.
17. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия / Э. Финк. // Проблема человека в западной философии. — М., 1988. — С. 357—402.
18. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий / Й. Хейзинга. — СПб. : Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. — 416 с.
19. Шевченко Е. С. Эстетика балагана в русской драматургии 1900-х—1930-х годов : автореф. дисс. на соискание учен. степени доктора филолог. наук спец. 10.01.01 «Русская литература» / Е. С. Шевченко. — Самара : 2010. — 39 с.
20. Шеллинг Ф. Сочинения : в 2 т. Т. 1 / Ф. Шеллинг. — М. : Мысль, 1987. — 637 с.
21. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека / Ф. Шиллер // Шиллер Ф. Собр. соч. : в 7 т. Т. 6. — М. : Худож. лит., 1957. — 548 с.
22. Шпенглер О. Человек и техника / О. Шпенглер. // Культурология. XX век : антология. — М. : Изд-во «Юрист», 1995. — С. 454—496.