

Пономарева Елена Владимировна

**ТИПОЛОГИЯ ИГР В ОПЕРЕ "ПИКОВАЯ ДАМА" П. И. ЧАЙКОВСКОГО В ЗЕРКАЛЕ
МИФООБРАЗОВАНИЯ КУЛЬТУРЫ**

Статья посвящена одной из центральных тем оперы П. И. Чайковского "Пиковая дама" - теме Игры. Автором предпринимается попытка в широкой культурологической проекции (с привлечением классификационной теории игр Р. Кайуа, структурно-семиотического анализа типов культурной целостности Ю. Лотмана) рассмотреть не только мифологему Карточной игры как определяющую мифообразование эпохи, но и специфические особенности музыкального тексто- и формообразования, связанные с влиянием принципов игровой логики.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2015/11-3/34.html

Источник

**Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и
искусствоведение. Вопросы теории и практики**

Тамбов: Грамота, 2015. № 11 (61): в 3-х ч. Ч. III. С. 127-129. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/3.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2015/11-3/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: hist@gramota.net

УДК 782.1

Искусствоведение

Статья посвящена одной из центральных тем оперы П. И. Чайковского «Пиковая дама» – теме Игры. Автор предпринимается попытка в широкой культурологической проекции (с привлечением классификационной теории игр Р. Кайуа, структурно-семиотического анализа типов культурной целостности Ю. Лотмана) рассмотреть не только мифологема Карточной игры как определяющую мифообразование эпохи, но и специфические особенности музыкального тексто- и формообразования, связанные с влиянием принципов игровой логики.

Ключевые слова и фразы: Чайковский; «Пиковая дама»; мифологема игры; типология игр; мифообразование эпохи.

Пономарева Елена Владимировна, к. искусствоведения
Саратовская государственная консерватория имени Л. В. Собинова
elepon@mail.ru

**ТИПОЛОГИЯ ИГР В ОПЕРЕ «ПИКОВАЯ ДАМА»
П. И. ЧАЙКОВСКОГО В ЗЕРКАЛЕ МИФООБРАЗОВАНИЯ КУЛЬТУРЫ**©

«Что наша жизнь? – Игра!» – начало знаменитой арии Германа из последней картины «Пиковой дамы» П. И. Чайковского, афоризм, благодаря опере ставший одним из самых популярных и узнаваемых. И поэтому при исследовании этого многомерного текста невозможно обойти столь важную составляющую, каковой является мифологема Игры. Игра пронизывает все ситуации оперного действия, соотносимые с реалиями культуры воспроизводимой екатерининской эпохи: *детская игра*, имитирующая ситуацию *Парада* в первой картине; *Маскарадный Бал* и *Представление*, разыгрываемое в лицах (пастораль «Искренность пастушки») в третьей картине; *азартная карточная игра* в седьмой картине и т.д. Таким образом, в опере оказываются представленными практически все основные типы игр, согласно классификации французского культуролога и социолога Р. Кайуа [6].

Как известно, концептуализируя инстинкты, находящие себе социальную функцию в форме игр, ученый разделял игры на состязательные или агонические (*агон*), азартные (*алеа*), подражательные, или миметические (*мимикрия*) и «головокружительные» (*илинкс*).

Тип *алеа* декларируется в опере собственно азартной карточной игрой «Фараон». *Мимикрия* присутствует в играх детей, маскарадном розыгрыше Чекалинского и Сурина в третьей картине, пасторали «Искренность пастушки», вводимой по принципу «театр в театре» в той же картине. Модусами *илинкс*, к которым Кайуа причислял различные виды танцев, можно считать девичью плясовую, игрецкую и конечно бальный дивертисмент из Интермедии. Проявлением игры *агон* отмечена линия любовного соперничества Герман – Елецкий с диалогами-поединками, представленными канонем в первой картине и, собственно, «дуэлью» («У нас с ним счеты») в седьмой картине.

Определяя культурно-социальный аспект предложенной типологии и возникающих на ее основе игровых микстов, Кайуа выделяет два базовых в развитии культуры фундаментальных сочетания игровых принципов: *илинкс* – *мимикрия* и *агон* – *алеа*. Первое он связывает с первобытными обществами, которые называет *хаотическими*, второе – с исторически актуальными, «порожденными концепцией Космоса», упорядоченными и устойчивыми, именуемыми *бухгалтерскими* [Там же].

Обращает на себя внимание корреляция актуального сочетания «агон – алеа», или «заслуга и удача» с проблематикой повести Пушкина и, прежде всего, с игровой топикой «расчет – случай». Но есть и существенные отличия. Так, внутри парных игровых союзов, согласно концепции французского ученого, один элемент выступает как активно-продуктивный фактор, а другой – как пассивно-разрушительный. В случае с «агон – алеа» активно-продуктивным является *агон* с его «стремлением к победе, предполагающим, что состязающийся рассчитывает на свои собственные ресурсы», в то время как *алеа* представляет собой «изначальное, безусловное приятие приговора судьбы» [Там же, с. 100]. Но в «Пиковой даме» Пушкина достаточно очевидна функциональная амбивалентность сочленов этой пары.

Ю. Лотман, исследуя повесть, пришел к примечательному выводу о наличии в ее тексте примера отношений «двух взаимоналоженных моделей»: первая – модель упорядоченного бытового мира, которому противопоставляется иррациональность случая; вторая – модель «переупорядоченного» бытового мира, в который врывается «оживляющий его Случай» [7, с. 811].

Но возможно ли проследить влияние культурно-социальной мифологемы «Мир – Случай» на оперу Чайковского? Сразу же обращает на себя внимание различие авторских позиций. Ироничности Пушкина противостоит искренняя эмпатия Чайковского. Приведем знаменитый фрагмент из письма к брату и либреттисту М. Чайковскому: «Самый конец оперы я сочинил вчера и когда дошел до смерти Германа и заключительного хора, то мне до того стало жаль Германа, что я вдруг начал сильно плакать... Оказывается, Герман был для меня все время настоящим, живым человеком, притом мне очень симпатичным» [9, с. 102].

Общеизвестны и отличия в характеристике главного персонажа. «Расчетливого немца» Германна из повести Пушкина сменяет «одержимый страстями» Герман Чайковского. Не ограничиваясь сценами *визионерства*

(сцена в казарме, видения в финальной сцене), имевшими место в повести, опера изобилует и другими проявлениями так называемого «*состояния измененного сознания*». Чего стоят хотя бы две симптоматичные сцены, декларирующие специфическое кредо героя: 1) мистическая клятва «Гром, молния, ветер!», сравнимая со *спиритизмом* в конце сцены «Грозы» в первой картине, и 2) вызванная алкоголем («Вина! Вина!») *медиумическая* одержимость духом «известной» природы в «*brindisi*» («Что наша жизнь? Игра!») из седьмой картины. Об этом, кстати, догадываются Чекалинский и игроки: «Сам *черт* с тобой играет заодно»; «Здесь что-нибудь не так! Его очей блужданье сулит недоброе! Он будто без сознания» (7 картина, Заключительная сцена). Как в связи с этим не вспомнить знаменитое высказывание А. Блока: «Пушкин “аполлонический” полетел в бездну, столкнувшийся туда рукой Чайковского – *мага* и *музыканта*...» [3, с. 150].

Так, уже присутствие в авторской стратегии соперживания (один из имманентных признаков *мимикрии* в системе Кайуа), равно как и появление особого «экстатического» по своему типу героя, изначально привносит в трактовку мифологема «Мир – Случай» (соотносимой с «агон – алеа») дополнительный смысловой контекст. И этим контекстом является маргинальная для современного исторического общества (с базовым сочетанием «агон – алеа») «хаосогенная» социообразующая пара «*мимикрия – илинкс*» («маска – транс» – по синонимической терминологии Кайуа).

Заметим, что, так же, как и в паре «агон – алеа», в этой паре присутствует активно-пассивная, продуктивно-разрушительная функциональность. *Мимикрия* как подражание, представление легко становится «художественным творчеством, делом расчета и умелости». И, наоборот, «в *илинкс* происходит отречение – причем не только от воли, но и от сознания» [6, с. 100]. В этом отношении обнаруживается сходство *алеа* с *илинкс*, азартных и экстатических игр. «Если в азартных играх опасность заключается в том, что игрок не может остановиться, то в головокружительном *илинкс* она в том, что он не может положить конец добровольному расстройству» [Там же, с. 101]. И так же, как и в повести, в опере, но только уже в заявленной паре «*мимикрия – илинкс*», наблюдается аналогичная подмена биполярности амбивалентностью.

В этом контексте заслуживает внимание одна интересная деталь. Огромное значение в опере, по мнению многих ученых-музыковедов, имеет *остинатная ритмика*. Согласно Кайуа, транс, как одно из симптоматичных проявлений *илинкс*, также достигается различного рода *остинатными действиями*. Возьмем, к при-

меру, знаменитый лейтритм оперы (♩♩♩♩), который Б. Асафьев именовал «характерным ритмом Старухи», или «специфическим “*perpetuum mobile*”, движением, которое невозможно остановить волевым усилием, будь то нервная дрожь, биение сердца, неумолимый ход событий» [2, с. 346]. Именно этот ритм становится одинаково специфичен как для сцен страха, насилия, смерти, явлений призрака, так и экстатического признания в финале любовной сцены второй картины («Красавица! Богиня! Ангел! Тебя люблю!») или плясовой «Ну-ка, светик Машенька» в той же картине. Разве это не семантическая амбивалентность? А если учитывать еще и то, что этот лейтритм способен приобретать и активное формообразующее значение (рефреноподобное «очаговое» *ostinato* этого ритма на протяжении всей четвертой картины), то становится более чем странным усматривать в этом проявлении «*илинкс*» в опере исключительно «хаосогенный характер». Подобная двойственность очередной раз апеллирует к акцентуруемой Кайуа *продуктивно-разрушительной функциональной амбивалентности*.

Но было бы настоящим заблуждением видеть только апологию маргинальной пары «*мимикрия – илинкс*» в опере. Это лишь один из моделирующих слоев текста. Его выявление позволяет понять не только то новое, что легло на «архетипическую решетку» повести Пушкина, но и, что особенно важно, прикоснуться к глубинным слоям авторского мифа под названием «“Пиковая дама” Чайковского».

Для мифопозтики оперы важной является как сама *мифологема Игры*, так и перенесенный из литературного первоисточника вариант – *мифологема Карт*. Ю. Лотман в уже упомянутой статье назвал Карточную Игру «центром мифообразования эпохи». Обосновывая семиотичность карточной игры, он обратил внимание на сосуществование в ней двух типов моделирования: с одной стороны, непосредственно игрового, образующего ситуации «проигрыша» и «выигрыша», с другой, учитывая использование карт при гадании и важность семантики отдельных карт, – «программирующего и прогнозирующего» [7, с. 790].

Остановимся на некоторых особенностях карточной Игры в повести Пушкина и в опере Чайковского. Как и любая азартная игра, «фараон» является игрой, в которой соперником понтирующего является не банкومت, а стоящие за ним *Неизвестные Факторы* (Судьба, Случай, Рок), имеющие абсолютно иррациональную игровую стратегию. Именно поэтому вполне понятным и естественным (хотя Кайуа видел в этом путь к искажению игры) становится стремление «просчитать» противника либо математическим, либо мистическим (раскрытие тайны «верной карты») способом. Но, как пронизательно заметил тот же Ю. Лотман, «и математика, и “кабалистика” выступают здесь в единой функции – как средство изгнать Случай из его собственного царства» [Там же, с. 804].

В этой связи следует обратить внимание на ряд математических намеков и подсказок, которые Пушкин «вкладывает» в уста Германна («Расчет, умеренность и трудолюбие: вот мои три верные карты, вот что *троит, усмерит* мой капитал...» [11, с. 198]). Аналогичными «подсказками» изобилует и текст оперы. К примеру, можно указать на принцип «троичности», соотносимый с идеей «трех карт»: троекратные повторы «три карты, три карты, три карты!» в балладе Томского и в речитации Призрака; три звена секвенции в «теме рока»; пророческое – «могила, могила, могила» в романсе Полины и многое другое. Но особенно показательным является применение трех лейтритмов. Пронизывая все действия оперы, они словно выстраиваются «по ранжиру» на три ставки Германа («тройка», «семерка», «туз») в последней картине.

Почему же сходные «игровые стратегии» приводят к разным результатам в повести Пушкина и в опере Чайковского? Прежде всего, стоит присмотреться к игровым «соперникам». Дело не столько в главном герое, о различии характеристик которого писалось выше, сколько в том, кто или что ему противостоит. Это уже не *Случай* из повести Пушкина, это сама *Смерть*, игре с которой Герман Чайковского так мучительно сопротивляется: «О, страшный призрак, смерть, я не хочу тебя» (II картина). Но главное, в отличие от пушкинского Германа, «видящего себя в облике автоматического разума, играющего наверняка» [7, с. 804], оперный герой совершенно четко осознает, что не *он* играет, а *им* играют: «Теперь не я, сама судьба так хочет» (III картина). Страх смерти и одновременно покорность Судьбе!? В этом просматривается очевидная близость с *эсхатологическим* вариантом карточной игры как *игры на смерть*, столь характерным для Ф. Достоевского. Напомним, что в «Игроке» игра предстает и как средство «спасения». С вектором пути от «смерти» к «воскресению» в новом образе: «Могу из мертвых воскреснуть и вновь начать жить!» [5, с. 311].

С художественной убедительностью композитор отразил парадигматический по своей сути сдвиг, произошедший за полвека, отделяющие повесть и оперу (1833, 1890). Поразительная творческая интуиция высветила процессы, «пробудившие» хаосогенную пару «илинкс – мимикрия» и коренным образом изменившие один из основных архетипов (архетип Игры) эпохи. На смену апологии Случая приходит эсхатологический тип культурной концептуализации игры, вобравший в себя и идеи христианской эсхатологии Достоевского, и приметы наступающей эпохи *Fin de siècle* («конца века») с ее «зачарованностью смертью». Именно поэтому в «Пиковой даме» П. И. Чайковского, наряду с «ничем не утоляемым тяготением к иррациональному, граничащим с безумно-наглыми разговорами со смертью» (Б. Асафьев) [1, с. 244], в последней сцене «в катартическом действии музыки открывается торжество правды Божьей, великая красота заповедей блаженства» (В. Медушевский) [8, с. 46].

Но, как уже было сказано выше, смысл мифологемы карточной игры не исчерпывается одной игровой компонентой. Имманентная двойственность этой мифологемы («игра – гадание») уже изначально предполагает, как минимум, двойную кодификацию любого инспирированного ею текста. Нам уже приходилось в своих публикациях сетовать на недостаточную разработанность в литературоведческих работах вопроса параллелизма талии «Фараона» и карточного гадания в «Пиковой даме» Пушкина [10]. Да, кажется по меньшей мере странным, что актуализированная самим названием повести тема карточной эзотерики, со всем ее смысловым шлейфом, практически лишается своей научной «статусности». Так, исследование мифологемы Игры приводит к загадочной теме «мистического» в опере, заставляя искать ответы в глубинах ее собственного текста. Конечно, исходя из самой специфики этого «объекта», приходится предполагать определенную опасность «*quasi*-научности», но очевидная необходимость заставляет, вторя главному герою оперы, провозгласить: «Нам не разойтись без встречи роковой!».

Список литературы

1. Асафьев Б. Инструментальное творчество Чайковского // Асафьев Б. О музыке Чайковского. Избранное. Л.: Музыка, 1972. С. 234-290.
2. Асафьев Б. «Пиковая дама» // Асафьев Б. О музыке Чайковского. Избранное. Л.: Музыка, 1972. С. 327-362.
3. Блок А. Собрание сочинений: в 8-ми т. М. – Л.: Государственное издательство художественной литературы, 1963. Т. 8. 587 с.
4. Виноградов В. Стиль «Пиковой дамы» (1936) // Виноградов В. Избранные труды. О языке художественной прозы. М.: Наука, 1980. С. 176-239.
5. Достоевский Ф. Полное собрание сочинений: в 30-ти т. Л.: Наука, 1973. Т. 5. 407 с.
6. Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры / сост., пер. с фр. и вступ. ст. С. Н. Зенкина. М.: ОГИ, 2007. 304 с.
7. Лотман Ю. «Пиковая дама» и тема карт и карточной игры в русской литературе начала XIX века // Лотман Ю. Пушкин: биография писателя. Статьи и заметки 1960-1990. «Евгений Онегин». Комментарии. СПб.: Искусство – СПб, 1995. С. 786-814.
8. Медушевский В. Духовно-нравственный анализ музыки: пособие для студентов педвузов. М., 2006. 55 с.
9. П. И. Чайковский об опере: избранные отрывки из писем и статей / сост., ред. И. Ф. Кунин. М. – Л.: Музгиз, 1952. 195 с.
10. Пономарева Е. «Пиковая дама» Чайковского в свете некоторых проблем мифообразования эпохи // Проблемы художественного творчества: сборник статей по материалам Всероссийских научных чтений, посвященных Б. Л. Яворскому. Саратов: СГК им. Л. В. Собинова, 2013. Ч. 1. С. 84-89.
11. Пушкин А. Пиковая дама // Пушкин А. Сочинения: в 3-х т. М.: Худож. лит., 1987. Т. 3. Проза. С. 190-214.

TYPOLOGY OF GAMES IN THE OPERA “THE QUEEN OF SPADES” BY P. I. TCHAIKOVSKY IN THE MIRROR OF CULTURE MYTH-CREATION

Ponomareva Elena Vladimirovna, Ph. D. in Art Criticism
Saratov State Conservatoire
elepon@mail.ru

The article is devoted to one of the central themes of P. I. Tchaikovsky's opera “The Queen of Spades” – the theme of the Game. The author makes an attempt in broad cultural view (using the classification game theory by R. Caillois, the structural and semiotic analysis of the types of cultural integrity by Yu. Lotman) to consider not only the mythologeme of the Card Game as a determinant component of the myth-making of the epoch, but also the specific peculiarities of musical text- and form-creation related to the influence of the principles of game logic.

Key words and phrases: Tchaikovsky; “The Queen of Spades”; mythologeme of game; typology of games; myth-creation of epoch.