

РАЗДЕЛ I

КУЛЬТУРОЛОГИЯ. ФИЛОСОФИЯ КУЛЬТУРЫ

Ученые записки Таврического национального университета им. В.И. Вернадского
Серия «Философия. Культурология. Политология. Социология». Том 24 (65), 2013. № 3, с. 3-8.

УДК 821.161.1.09

ИГРОВАЯ ПОЭТИКА «ПОДЩИПЫ» И. А. КРЫЛОВА

Александрова И. В.

*Таврический национальный университет имени В.И. Вернадского, Симферополь, Украина
E-mail: iva-510@mail.ru*

В статье анализируется «шутотрагедия» И. А. Крылова «Подшипа» («Трумф») сквозь призму ее игровой составляющей, выявляется специфика игровых приемов и их функции в структуре пьесы. Делается вывод об игре как концептуальном элементе поэтики «Подщипы», формирующей иронический подтекст как специфическое качество авторского почерка драматурга.

Ключевые слова: комическое, игра, подтекст, остранение, травестия, пародия.

При всем разнообразии рассматриваемых литературоведами аспектов драматургической поэтики Крылова такой немаловажный ее компонент, как игровая составляющая, практически не становился предметом специального изучения. Он привлекал внимание С. А. Фомичева, Л. Н. Киселевой, Т. В. Федосеевой, О. Гончаровой [1; 12, с. 135-136; 4, с. 8-9, 19; 11, с. 151]., однако исследователи ограничивались локальными наблюдениями, которые не исчерпывают всех возможных истолкований игровых приемов и их функций в его пьесах, не дают целостной картины функционирования игрового начала в театре Крылова. К тому же, имеющиеся работы не содержат теоретико-литературного аспекта, без которого, как представляется, говорить о специфике воплощения игрового начала в драматургии Крылова весьма проблематично. Анализ драматургии Крылова в игровом модусе обеспечит более глубокое понимание ее художественной специфики, откроет дополнительные возможности для читательской / зрительской рецепции известных текстов.

Оригинальность крыловского творческого почерка явилась причиной некоторого недоумения не только его современников, но и исследователей. Так, В. Лавровский писал, что многое в сюжетах и характерах пьес Крылова – «верх неестественности», обращал внимание в них на «совершенно случайное и ничем не мотивированное сплетение обстоятельств», «ряд искусственно составленных сцен» [7, с. 17]. В. Н. Перетц находил в «Трумфе» «несоответствие между требованиями нашего обычного представления о жизни. Царь занимается спусканием кубаря... снаряжение войска, нелепая любовь княжны к Слюняю» [9, с. 28]. При этом не учитывалось такое качество крыловских пьес, как воплощенная в них сознательная установка автора на повышенную степень художественной условности, присутствие игровой составляющей, которая сообщает особую логику пьесам Крылова. Попытки трактовать пьесы Крылова с позиций традиционных подходов, как представляется, малоуспешны. Для выявления стилистического своеобразия его комедий

необходимо обратиться к исследованию феномена игры как важнейшей составляющей их поэтики и установить существенные черты игрового начала, организующего их сюжеты.

Целью данной статьи является интерпретация в обозначенном ракурсе одной из самых «загадочных» пьес И. А. Крылова – «шютотрагедии» «Подщипа» («Трумф»).

Определяя природу и значение игры как феномена культуры, нидерландский культуролог Й. Хейзинга отмечает, что игра есть некая разновидность свободного действия, осознаваемого как «ненастоящее», не связанное с обыденной жизнью и, тем не менее, способное целиком захватить играющего; важнейшим качеством игры является ее бесцельность, отсутствие обусловленности какими-либо ближайшими материальными интересами или доставляемой пользой [13, с. 32.]. Активность использования игровой составляющей в художественном произведении во многом зависит от общего состояния культуры: «Игра особенно интенсивно проникает на страницы самых различных сочинений в периоды культурного пограничья, в эпохи переломные, когда особенно остро ощущается хрупкость человеческой жизни, призрачность счастья и покоя, неуверенность в судьбе, иллюзорность всего, что казалось прочным и вселяло надежду» [5, с. 54]. Именно такой эпохой представляется рубеж XVIII – XIX веков – время создания «Подщипы».

Игровые импульсы пронизывают все комедии Крылова 1800-х годов. Драматург создает в пьесах подчеркнуто игровые ситуации, и этот способ обеспечивает многоуровневое прочтение крыловских текстов.

Так, в «Трумфе» установка на игровое начало декларирована уже в жанровом определении, которое драматург дает пьесе – «шюто-трагедия», эксплицируя оригинальную авторскую стратегию, состоящую в травестировании классицистической трагедии. Травестия – это всегда игра с другим текстом, зачастую с целью его снижения, дискредитации. При этом достаточно серьезное содержание воплощается в не соответствующих ему образах и при помощи средств иного стилистического ряда.

Крылов активно пользуется специфическими формами театральной условности, нисколько не заботясь о жизненной достоверности и убедительности. Обнаженная условность ощущается в способе именования персонажей: царь Вакула, царевна Подщипа, Чернавка, Дурдуран свойственны скорее устной народной традиции, чем литературной комедии, призванной, как считалось в конце XVIII – начале XIX века, быть зеркалом современной авторам действительности. Вместо характеров Крыловым создаются яркие речевые маски, комедия граничит с фарсом, активно использует его приемы.

Игра в «шюто-трагедии» проявляется в «жонглировании» контрастными по смыслу, но соположенными репликами героев: фразы патетико-трагедийного звучания резко сменяются намеренно сниженными, подчеркнуто бытовыми, и это соседство диаметрально противоположных стилистических слоев создает яркий комический эффект. Например, Чернавка, озабоченная тем, что княжна кручинится и губит молодость, в качестве средства избавления от душевных мук предлагает ей съесть куриную ножку [6, с. 185.]; рассуждения Подщипы о бедном князе, «с его жестокой страстью», завершаются воспоминанием о совместной краже огурцов с огорода [6, с. 186.]; комичный алогизм структурирует реплику Дурдурана: «Я знаю всей ее великой жертвы цену... / Понюхать бы дала царевне ты хоть хрену!» [6, с.

188]. Иногда эта стилистическая игра осуществляется в пределах одной строки: «О царский сан! ты мне противней горькой редьки» [6, с. 189]. Ироническая деконструкция жанра классицистической трагедии достигается путем создания дискурсивной многоплановости текста: традиционные трагедийные словесные формулы соседствуют не только с просторечием, порой балансирующем на грани пристойности, но и с выпренно-сентиментальным речевым слоем, представленным речью Подщипы, и с карикатурными образчиками дефектной речи Трумфа и Слюняя. В «шутотрагедии» находится место даже для торжественного языка Священного Писания: цитатой из него Чернавка сообщает Подщипе о появлении Трумфа («Се твой жених грядет» [6, с. 189].). Это нарочитое разрушение стилевого единства текста, столкновение столь отличных друг от друга планов сообщало стилистическому строю «Подщипы» острый игровой эффект. Крылов использует оригинальную технику создания текста по принципу стилистического коллажа, сводящего воедино разнородные стилистические пласты, имеющие прикрепленность как к литературе, так и к фольклору, как к письменной речи, так и к устной. «Шутотрагедия» представляется примером новаторской художественной практики в области формы: так в пьесе проявилась характерная для переходных эпох активизация поисков новых средств выражения авторских идей.

Травестия дает возможность увидеть объект травестирования в новом свете. Значительную роль при этом играет прием, названный В. Б. Шкловским «остранением»: привычное, автоматическое восприятие какого-либо явления, события, предмета замещается новым, неожиданным, «странным», «видением», а не «узнаванием». Изображаемое не называется своим именем, а описывается как увиденное впервые. Остранение предполагает усложнение восприятия, включение в рецепцию произведения читателем новых аспектов [14, с. 7-20].

В «Трумфе» Крылов, создавая «остраненную» трагедию, с одной стороны, скрупулезно следует законам жанра, с другой же – взрывает их. Автором сохраняются традиционные амплуа трагедии: здесь есть и царь, и героиня (как и положено, страдающая, стоящая перед нелегким нравственным выбором), и герой – ее возлюбленный, и его антагонист, и мудрый придворный, и наперсница героини. Типичны и центральные коллизии – борьба против тирана, выбор между чувством и долгом. Однако ведущие образы и мотивы трагедии классицизма получают иронически-игровое переосмысление. Крылов прибегает к иронической инверсии: Подщипа, сохраняя верность Слюняю, тем самым жертвует не собой, как требует трагедийный канон, а князем. «Орудием» судьбы, вершащей правосудие и восстанавливающей справедливость, оказывается плутоватая цыганка. Трагический катарсис («очищение») в финале пародийно буквализуется упоминанием о «беде» Слюняя (испачканных штанах), из-за которой задерживается его венчание с царевной. В Вакуле и Слюняе акцентировано «детское» начало и, следовательно, их неспособность отвечать за судьбу государства: царь не умеет читать, с упоением играет кубарем и больше всего досадует, что слуга сломал любимую игрушку; имя Слюняя, его речевая маска человека, плохо артикулирующего звуки, любовь к леденцам и голубятне, наличие деревянной шпаги вместо настоящего оружия, полная зависимость от матушки, финальный «конфуз» характеризуют его как «неразумного дитяню», носителя детского сознания. Стоит согласиться с О. Гончаровой, усматривающей в данной авторской стратегии апеллирование

Крылова к такой форме народной смеховой культуры, как обрядовые игрища, ряжение [1, с. 70].

Игра различными стилевыми рядами оборачивается разительным несоответствием формы и содержания: формально нигде не нарушается александрийский стих, маркирующий речь героев классицистической трагедии, но выражаемое им содержание замкнуто в сфере физиологии, «телесности», весьма далекой от трагедийных жанровых конвенций. Прием остранения основан и на том, что речь героев, призванная обеспечивать акт коммуникации на сцене, эту функцию не выполняет: понимание главными героями друг друга предельно затруднено из-за невозможности верной артикуляции (Слюняй шепелявит и присюсюкивает, Трумф говорит с чудовищным «немецким» акцентом). Ясность классицистической речи, характерная для «высокого» жанра трагедии, намеренно уничтожается Крыловым, и это служит разрушению трагедийного «кода», его пародийной перелицовке. Функцию игры в этом случае можно определить как форму диалога с трагедийной традицией, полемики с нею.

Исследователи творчества Крылова, характеризуя «Трумф», как правило, подробно анализируют комическую составляющую пьесы. Между тем следует обратить внимание на авторское определение жанра – «шутотрагедия», – которое эксплицирует амбивалентность замысла драматурга. Как представляется, понимать это определение следует не только в смысле пародийной обращенности пьесы к жанру трагедии, но и как манифестацию отражения в травестированной («шутовской») форме трагических сторон первичной реальности, российской действительности конца XVIII столетия. Нигде не отступая от веселого тона пьесы, Крылов переносит свою авторскую оценку в подтекстовую зону. Так достигается особая двуплановость, позволяющая выявить сатирическую адресацию комедии, что и лежит в основе «остранения» сюжета пьесы.

Для понимания специфики использования игрового компонента в «Подщипе» продуктивно обратиться к предложенной немецким филологом В. Изером концепции текста как одной из форм реализации игры – игры с читателем [3]. Ученый считал, что текст наполняется значением, которое конкретизирует читательская рецепция, то есть смысл текста порождает не сам текст, а восприятие имплицитного читателя. Поскольку, по мнению В. Изера, потенциальные возможности текста актуализируются в процессе восприятия, то роль читателя оказывается ролью сотворца, соавтора, заполняющего смысловые пустоты в тексте. Текст предлагает читателю разные перспективы прочтения, и читатель соотносит смыслы текста со своими уже существующими представлениями о сообщаемом в тексте.

Создавая в «Подщипе» плотное игровое поле, Крылов вовлекает в него читателя/зрителя. Пьеса Крылова, действительно, вызвала самые разные прочтения: от традиционного признания в ней травести и классицистической трагедии [10, с. 66-69; 4, с. 18; 12, с. 132; 11, с. 147 и др.], до обнаружения литературной пародии с конкретным адресатом («Дидона» Я. Б. Княжнина [2, с. 428]), от истолкования как политического памфлета до утверждения, что аллюзивная соотнесенность «Трумфа» с событиями реальной действительности вряд ли возможна в силу особой условности «шутотрагедии» [1, с. 70]. Драматургом, как представляется, сознательно моделируется неоднозначная реакция имплицитного читателя/зрителя

на событийный и речевой ряд пьесы, возможность множественных прочтений изначально заложена в тексте.

В этом смысле при анализе «Подщипы» особое внимание следует обратить на остроумную словесную игру. Еще в ранних пьесах Крылов мастерски использовал игру словами и их значениями. Например, в «Проказниках» она обеспечивала характеристики Рифмокрада, Тараторы и Ланцетина, подчеркивая несоответствие произносимого и обозначаемого, привнося языковую двусмысленность (порой весьма откровенного толка), насыщая эпизоды с участием названных персонажей, развращенных и безнравственных дворян, саркастическим подтекстом и эксплицируя таким образом авторскую позицию. В комедиях 1800-х годов этот прием (языковая игра на грани приличий, использование эвфемизмов, маскирующих реалии телесного «низа») получит дальнейшее развитие. Его присутствие в «Подщипе» О. Гончарова справедливо объясняет подчеркнутой ориентацией автора на поэтику народных игрищ, ряженого действа, в «антиповедении» которых «высоким сакральным ценностям противопоставались самые низменные и непристойные» [1, с. 71]. Крылов откровенно играет с читателем, провоцирует его, явно рассчитывая на его понимание и «сотворчество». В «Подщипе» семантика еды соотнесена с любовным дискурсом, что снова побуждает вспомнить площадные представления, раек, балаганное действо [подробнее об этом см. : 8]. Игровая составляющая, таким образом, способствовала синтезу в пьесе Крылова традиционных констант европейской комедии со свойствами народной драмы.

Итак, игровое начало в составе «Подщипы» выражено необыкновенно ярко и отчетливо, является концептуальным элементом ее поэтики. Речь идет не только о внешней театрализации действия (хотя игровое начало состоит и в этом тоже), но и о динамике смыслов в пределах одной сцены или эпизода. Игровая составляющая помогает Крылову создать весьма оригинальную интерпретацию традиционной темы и конфликта, становится особой формой диалога с традицией. Игра не является для Крылова самоцелью, а служит для осмысления проблем современной писателю реальности, художественного воссоздания мира и выражения авторского отношения к нему. Наличие игрового начала формирует мощный иронический подтекст в пьесе Крылова, способствует оригинальному выражению авторской оценки изображаемых явлений. Присутствие игры в «Подщипе» является художественной доминантой, формирующей оригинальность авторского почерка Крылова.

Список литературы

1. Гончарова О. «Подщипа» Крылова: игра в письмо или игра письма? / О. Гончарова // SlavicaTergestina. 10. – Литературоведение XXI века. Письмо – Текст – Культура : Материалы IV международной конференции молодых ученых-филологов. – Trieste: Universitadegli Study, 2002. – P. 61 – 79.
2. Западов А. В. И. А. Крылов / А. В. Западов // Русские драматурги: В 3 т. – Т. 1. – М.; Л. : Искусство, 1959. – С. 399 – 450.
3. Изер В. Проблема переводимости: герменевтика и современное гуманитарное знание // Независимая академия эстетики и свободных искусств. Библиотека академии. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.independent-academy.net/science/library/iser.html>.
4. Киселева, Л. Н. Загадки драматургии Крылова / Л. Н. Киселева // Крылов И. А. Полное собрание драматических сочинений / Сост., вступ. ст., комм. Л. Н. Киселевой. – СПб. : Гиперион, 2001. – С. III–XXXV.
5. Кривко-Антипан Т. А. Мир игры / Т. А. Кривко-Антипан. – Б. М., 1992. – 214 с.
6. Крылов И. А. Сочинения: В 2 т. – Т. 2 / И. А. Крылов. – М. : Худ. лит., 1984. – 735 с.
7. Лавровский В. Общий обзор драматической деятельности Крылова / В. Перетц, В. Лавровский // Иван Андреевич Крылов. Его жизнь и сочинения. Сб. ист.- лит. статей / Сост. В. Покровский. – Изд. 3, доп. – М. : Тип. Г. Лиснера и Д. Собко, 1911. – С. 13 – 21.
8. Народный театр / Сост., ред. и коммент. А. Ф. Некрыловой, Н. И. Савушкиной. – М. : Сов. Россия, 1991. – 544 с.
9. Перетц В. Н. Крылов как драматург / В. Н. Перетц // Ежегодник имп. Театров, сезон 1893 – 1894. – СПб., 1895. – Приложение 2. – С. 17- 32.
10. Степанов Н. Л. И. А. Крылов. Жизнь и творчество / Н. Л. Степанов. – М. : , 1958. – 375 с.
11. Федосеева, Т. В. Развитие драматургии конца XVIII – начала XIX века (русский предромантизм): учебное пособие / Т. В. Федосеева. – Рязань: Ряз. гос. ун-т, 2006. – 200 с.
12. Фомичев, С. А. Драматургия И. А. Крылова начала XIX века / С.А. Фомичев // Иван Андреевич Крылов. Проблемы творчества / АН СССР; Ин-т русск. лит. – Л. : Наука, 1975. – С. 130 – 153.
13. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня / Й. Хейзинга; пер. с нидерл.; ред. и послесл. Г. М. Тавризян. – М. : Прогресс, 1992. – 464 с.
14. Шкловский В. Б. Искусство как прием // Шкловский В. Б. О теории прозы / В. Б. Шкловский. – М. : Круг, 1925. – С. 7 – 20.

Александрова И. В. Ігрова поетика «Подщипи» І. А. Крилова / І. В. Александрова // Вчені записки Таврійського національного університету імені В.І. Вернадського. Серія: Філософія. Культурологія. Політологія. Соціологія. – 2013. – Т. 24 (65), – № 3. – С. 3-8.

У статті аналізується «шютотрагедія» І. А. Крилова «Трумф» («Трумф») крізь призму її ігрової складової, виявляється специфіка ігрових прийомів і їх функції в структурі п'єси. Робиться висновок про гру як концептуальний елемент поетики «Подщипи», що формує іронічний підтекст як специфічну властивість авторського почерку драматурга.

Ключові слова: комічне, гра, підтекст, одивнення, травестія, пародія.

Alexandrova I.V. The gaming poetics of "Podschipa" by Ivan Krylov / I.V. Alexandrova // Scientific Notes of Taurida National V. I. Vernadsky University. – Series : Philosophy. Culturology. Political Science. Sociology. – 2013. – Vol. 24 (65), – No 3. – P. 3-8 .

The article analyzes the "jester tragedy" "Podschipa" ("Trumf") written by I.A. Krylov through the prism of its gaming component; the specific gaming devices and their functions in the structure of the play are revealed. The author comes to a conclusion that the game is a conceptual element of "Podschipa" poetics forming an ironic subtext as a specific quality of the playwright's handwriting.

Key words: comic, game, subtext, estrangement, parody, spoof.