

3. СОВРЕМЕННАЯ ФИЛОЛОГИЯ: ЯЗЫК – РЕЧЬ – ТЕКСТ

Е. С. Амельченко

УО МГПУ им. И. П. Шамякина (г. Мозырь)

СЮЖЕТ «ПИКОВОЙ ДАМЫ» И ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ИГРЕЦКИЕ АНЕКДОТЫ

В повести А. С. Пушкина «Пиковая Дама» художественная действительность образует целую систему движущихся и пересекающихся плоскостей. Их структурное единство не усматривается непосредственно в точной схеме линейных очертаний, а непрерывно меняет формы своей связи и своего понимания, как загадка, у которой правильному решению предшествует множество искусно-подсказанных двусмысленных ответов. В самом заглавии «Пиковая Дама» слиты три предметно-смысловых сферы, три плана сюжетного движения. В общей речи «пиковая дама» – название, термин карты. Следовательно, это имя влечет за собой ситуацию карточной игры. Эта игра определяется как игра в фараон. Иначе – в XVIII веке – она называлась «фаро» [1, с. 77].

Эта игра, пользовавшаяся необыкновенной славой в русской аристократической среде XVIII в., в 20-х – 40-х гг. XIX в. чаще называлась иными именами (*штосс, банк, банчок*).

Игра в фараон в «Пиковой Даме» не столько тема авторского повествования, сколько тема разговора между персонажами. Повествование с ироническим благодушием вводит читателя в забавные последствия игры. Сама же игра, как источник возможных коллизий, в развитии темы «Пиковой Дамы» отодвинута в скрытую глубь сюжета. Не автор, а персонажи обсуждают им известные сюжетно-бытовые функции игры, связанные с нею анекдоты, как бы подсказывая автору решение литературной задачи [2, с. 79].

В «Пиковой Даме» выстраиваются в ряд профессионально-технические термины, которыми обозначаются разные приемы и детали игры в фараон:

1) *играть мирандодем* – играть одними и теми же скромными кушами, не увеличивая ставки;

2) **поставить руте**. Систему руте легко понять из такого описания в «Жизни игрока»: «Он держался системы руте и не прежде переменил карту, как заплатя за верность свою к ней огромный штраф, а более всех любил он ставить даму; но она была к нему чрезвычайно непреклонна и всякой раз изменяла его нежности...»;

3) **загнуть пароли** – загнуть угол карты, сделать двойную ставку;

4) **пароли пе** – удвоенные пароли, т. е. учетверенная ставка;

5) **семпель** – один простой куш;

6) **пе** – карта ровно вдвое;

7) **пароле** – или **с углом** – выигрывается втрое;

8) **пароле пе** – вдвое против пароле;

9) **загнул утку** – прибавляет на раз, на два;

10) **с тобой играть** — **с бритвы мед лизать** – употребляют с теми, которые играют в дублет. **Играть в дублет** – не отделять от выигрыша, а пускать вдвое;

11) **ставить семпелем** (simple) – о простой, неудвоенной ставке;

12) **выиграть соника** (франц. sonica, gagner sonica) – выиграть на первой карте.

Здесь каждый символ профессиональной речи игроков вставляется в бытовой контекст карточных анекдотов [3, с. 80]. Но, оставляя без перевода профессионально-арготические обороты речи, автор вмещает каждый символ в его бытовую обстановку, в ту систему «вещей», которая объясняет и определяет «внутренние формы» арготического слова.

Но в «Пиковой Даме» тайны карточной игры уже в первой главе освобождены Томским от истолкования их разгадки в шулерско-бытовом плане. Характерно, что они связаны со старухой. Кроме того, предположение о шулерской уловке сразу же отрицается Томским: «— *Может статься, порошковые карты! подхватил третий.* – *Не думаю,* – *отвечал важно Томский.*».

В стиле «Пиковой Дамы» есть еще одно выражение, которое может навести на мысль о шулерской уловке. Это слово **обдернуться** в последней главе повести: «— *Туз выиграл!* – *сказал Германн, и открыл свою карту.* – *Дама ваша убита,* – *сказал ласково Чекалинский.* *Германн вздрогнул; в самом деле, вместо туза у него стояла пиковая дама. Он не верил своим глазам, не понимая, как мог он обдернуться.*».

В «Словаре Академии Российской» это картежное значение слова *обдернуться* не указано. В «Словаре церковно-славянского и русского языка» 1847 г. это значение формулировано так: «ошибочно выдернуть. *Обдернуться картою*».

Таким образом, Пушкин перемещает анекдот о трех верных картах из шулерски-бытовой плоскости в сферу кабалистики [4, с. 42].

Тема верных карт была одним из наиболее острых мотивов повести из жизни игроков. Ходячие выражения картежного языка *играть наверное, на верную, наверняка* говорили о том, что анекдот о верных картах в бытовом плане легче всего сочетался с приключениями шулеров. Три верных карты в пушкинской повести обвеяны то чарами кабалистики (волшебство старухи), то фантастикой загробного откровения (явление умершей старухи).

Игра в фараон входит в сюжет «Пиковой Дамы», главным образом, со стороны таинственных, фантастических возможностей, в ней скрытых. Она уже к концу первой главы вырисовывается как сказочный фон игры случая, борьбы счастья и «тайной недоброжелательности». Ведь игра в карты, если она в символическом аспекте должна совпадать с трагедией рока, могла быть только *развязкой* сюжета. Разговор же о фараоне, о верных картах – прелюдия к драме Германна – только намекает на скрытую символику карточной игры и разрешает две композиционные задачи:

1) сквозь призму разнородных экспрессивных отношений к игре освещается светское дворянское общество, тот безличный «субъект», тот «хор», от которого отделяется личность Германна и на фоне которого рельефно выступают образы Томского и графини Анны Федотовны, а по временам мелькают туманные силуэты Нарумова и Сурина;

2) карточная игра уже с XVIII в. изображалась как характеристическая и символическая форма жизни дворянского общества.

В «Пиковой Даме» карточная игра сразу же раскрывается в своей внутренней композиционной сущности как динамический центр событий и движущая сила литературного сюжета [5, с. 25].

Игра в фараон, бытовые функции и «тайны» карт, вступая в структуру сюжета «Пиковой Дамы» со своим постоянным предметным содержанием, тянут за собой символику и «мифологию» карт. Ведь уже сама система картежного арго (как и всякая другая языковая система) в ее типических чертах слагается не только из терминов «производства», но включает в себя и своеобразные формы «мировоззрения» [6, с. 77].

Гадательные арготизмы опираются на своеобразные мифологемы и символы, устанавливающие соответствия между жизнью и судьбой людей

и знаками, свидетельствами карт. Выражения гадательного жаргона двупланны: за именами и знаками карт скрыт мир людей, вещей и событий. Для гадательной мифологии характерна персонификация карт, слияние карты с тем символическим образом, который она представляет. Название карты становится условным символом личности, события или движущей силы, причины происшествий. Таким образом, эпитафия подсказывает, что значение пиковой дамы в сюжете повести двойственно: игральная карта воплотит в себе другие, более глубокие образы художественной действительности. Любопытно, что самое помешательство Германна изображается Пушкиным как неподвижная идея, состоящая в смешении и слиянии реального мира с образами трех верных карт. *«Тройка, семерка, туз – не выходили из его головы и шевелились на его губах...»*.

В ткани пушкинской повести гадательное значение пиковой дамы тесно связывается с образами этой карты в мифологии игроков. Дамы как фигурная масть – особенность французских карт, которые вошли в русский культурный обиход XVIII в. и сразу же, по французскому образцу, приобрели своеобразное романтическое значение в гаданье [1, с. 78].

Эта двойственность значений, присущая картам, нередко в литературных композициях определяла структуру и содержание приема символических намеков: в карточной игре осуществлялось символическое предвосхищение сюжетной развязки.

Игра в фараон, судьба Германна, поставленная на карту, прикреплены к образу старой графини. В аспекте семантики карточных символов естественна была концентрация всех этих значений в образе пиковой дамы: *«Чекалинский стал метать, руки его тряслись. Направо легла дама, налево туз.*

– Туз выиграл! – сказал Германн и открыл свою карту.

– Дама ваша убита, – сказал ласково Чекалинский.

Германн вздрогнул: в самом деле, вместо туза у него стояла пиковая дама. Он не верил своим глазам, не понимая, как мог он обдернуться.

В эту минуту ему показалось, что пиковая дама прищурилась и усмехнулась. Необыкновенное сходство поразило его...

– Старуха! – закричал он в ужасе».

Фраза —*дама ваша убита* двусмысленна. С одной стороны, прямое предметное значение этой фразы картежного языка указывает на результат карточной игры Чекалинского с Германном (проигрыш ставки Германна на пиковую даму), а с другой стороны, каждое из составляющих эту фразу слов выражает иные, относящиеся не к карточной игре, а к убийству старухи значения. Ведь —*ваша дама* для Германна – старуха. На ней

сосредоточилась его страсть. И эта дама была, действительно, убита им. Так в субъективном плане – и Германна и читателя – осмысляется стоящий за вещным содержанием смысл этой фразы [1, с. 81–82]. Каламбурное, двусмысленное применение карточной терминологии – широко распространенный в литературе 30-х гг. прием. На этом смысловом фоне становится понятным, как мог Германн «обдернуться», почему он вынул себе из колоды вместо туза пиковую даму. Пиковая дама, в которой воплотился «образ мертвой старухи», заменила туз вследствие борьбы и смешения двух неподвижных идей в сознании Германна. *«Две неподвижные идеи не могут вместе существовать в нравственной природе, так же, как два тела не могут в физическом мире занимать одно и то же место. Тройка, семерка, туз – скоро заслонили в воображении Германна образ мертвой старухи». Но прежняя «неподвижная идея» [7, с. 68], фиксировавшаяся на образе мертвой графини, направляла думы Германна в другую сторону: «Он верил, что мертвая графиня могла иметь вредное влияние на его жизнь». Мертвая графиня обернулась для Германна пиковой дамой, которую выдали ее усмешка и прищуривание глаза. На похоронах, при прощании Германна с трупом, – «в эту минуту показалось ему, что мертвая насмешливо взглянула на него, прищуривая одним глазом. Германн, поспешно подавшись назад, отступил и навзничь грянулся об землю».*

Так пиковая дама, т. е. мертвая графиня, проникла в строй трех «верных карт», на место завершающего их туза, и, разрушив планы Германна, осуществила волю рока, «тайную недоброжелательность» судьбы. В формах картежного языка находила художественно-символическое выражение своеобразная «философия жизни».

В «Пиковой Даме» эпизоды игры в фараон превращаются в символ жизни, управляемой роком и случаем. Пиковая дама обозначает в этом плане «тайную недоброжелательность» рока. Рок отделен от образа старухи, хотя и действует через нее. Старуха является лишь орудием, послушной картой в руках той силы, которая царит над игрой и жизнью. *«Я пришла к тебе **против своей воли** – сказала она твердым голосом: – но мне велено исполнить твою просьбу...».* Значения образа пиковой дамы, как символического центра композиционного движения, здесь вовлекаются в новый смысловой контекст, который создается мгновенно пробегающими и вновь прячущимися намеками. Именно при посредстве этих намеков, семантических отражений и разнообразных вариаций основных тем осуществляется «сквозное действие» повести, связанное с тройственным значением образа пиковой дамы (*карта – старуха – тайная недоброжелательность* судьбы). В этом отношении особенно показательны формы изображения старухи в тот момент, когда перед нею

явился Германн. Она представляется бездушным механизмом, безвольной —вещью, которая бессмысленно колеблется направо и налево, как карта в игре, и управляется действием незримой силы. Приобретает значение символа «перманентной» игры последняя перед заключением фраза повести: *«игра пошла своим чередом»*.

Литература

1. Виноградов, В. В. Стиль «Пиковой дамы» / В. В. Виноградов. – М., 1936. – С. 75–86.
2. Василенко, Е. В. Мир таинственного в повести А. С. Пушкина «Пиковая дама» / Е. В. Василенко // Литература в школе. – 1999. – № 3. – С. 78–81.
3. Аниськова, Е. В. Тайны «Пиковой дамы»: заключительный урок по повести А. С. Пушкина «Пиковая дама» / Е. В. Аниськова // Русский язык и литература. – 2001. – № 5. – С. 75–82.
4. Судник, Ю. Повесть А. С. Пушкина «Пиковая дама»: исследование на стыке трех наук // Народная асвета. – 2008. – № 10. – С. 40–44.
5. Муравьева, О. С. Фантастика в повести А. С. Пушкина «Пиковая дама» / О. С. Муравьева. – М.: «Просвещение», 2004. – 32 с. 6. Андреев, А. Н. Тайна «Пиковой дамы» / А. Н. Андреев // Народная асвета. – 2000. – № 6. – С. 76–84.
7. Грачева, И. —Моя «Пиковая дама» в большой моде. Игроки понтируют на тройку, семерку, туз..: о некоторых прототипах повести А. С. Пушкина / И. Грачева // Наука и жизнь. – 2004. – № 4. – С. 98–105.