

Никулина Надежда Александровна

ПОЭТИКА ИГРЫ В ТВОРЧЕСТВЕ НАДЕЖДЫ ТЭФФИ (НА ПРИМЕРЕ РАССКАЗОВ "ВОРОТНИК", "БРОШЕЧКА", "ТРУБКА")

В статье предлагается анализ нескольких юмористических рассказов Н. А. Тэффи под углом категории игры и на основе мотивного анализа. Игра в творчестве писательницы имеет интертекстуальную природу, часто фиксируется в бытовом пространстве через бытовую деталь, разоблачает поведенческие шаблоны и языковые штампы, но всегда по своей природе метафизична.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/2/2016/10-2/12.html

Источник

Филологические науки. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2016. № 10(64): в 3-х ч. Ч. 2. С. 45-48. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/2.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/2/2016/10-2/

© 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: phil@gramota.net

УДК 821.161.1

В статье предлагается анализ нескольких юмористических рассказов Н. А. Тэффи под углом категории игры и на основе мотивного анализа. Игра в творчестве писательницы имеет интертекстуальную природу, часто фиксируется в бытовом пространстве через бытовую деталь, разоблачает поведенческие шаблоны и языковые штампы, но всегда по своей природе метафизична.

Ключевые слова и фразы: поэтика игры; языковая игра; природа смеха; писатели русского зарубежья; Надежда Александровна Тэффи.

Никулина Надежда Александровна, к. филол. н., доцент
Тюменский индустриальный университет
nadya-nika2006@yandex.ru

ПОЭТИКА ИГРЫ В ТВОРЧЕСТВЕ НАДЕЖДЫ ТЭФФИ (НА ПРИМЕРЕ РАССКАЗОВ «ВОРОТНИК», «БРОШЕЧКА», «ТРУБКА»)

Актуальность публикации, посвященной творческому наследию Н. А. Тэффи, объясняется интересом литературоведов и обычных читателей к произведениям писателей русского зарубежья, а также тем, что природа комического, природа смеха в целом и сегодня является одной из самых дискуссионных тем в культуре и науке.

Исходной точкой нашего исследования является представление о том, что в творческом наследии Тэффи игра и собственно языковая игра существуют как способ отношения художника к миру. Потому, на наш взгляд, изучение поэтики игры в произведениях Тэффи необходимо строить и с учетом общих представлений об игре как элементе культуры. Такое общее определение дается в исследовании Йохана Хейзинги, посвященном непосредственно описанию значения и природы игры как явления культуры [6].

В системе самых общих представлений описание всякой игровой ситуации подразумевает выход к системе определенных соотношений, порядка. В связи с этим на первоначальной стадии анализа поэтики игры осуществляется поиск примет игры и описание тех игровых средств, которые в большинстве случаев воспринимаются как языковые аномалии. Как считает известный философ и лингвист Людвиг Витгенштейн, уже в самом языке заданы определенные формы отображения мира, диктуемые логикой окружающего человека мира: «Границы моего языка означают границы моего мира» [2, с. 90]. Суждения Л. Витгенштейна интересны в связи с творчеством Н. Тэффи, где часто предметом писательской игры становятся языковые штампы и поведенческие стереотипы.

Поскольку игра есть форма поведения человека, то описание ее предполагает поиск закономерностей в использовании тех или других языковых средств, изучение приемов игры. На этом уровне исследования эффективно работает мотивный анализ, позволяющий выйти от описания повторяющихся элементов текста к лейтмотивам жизни самого писателя [5].

Насколько оправдан подход к творческому наследию Тэффи именно через изучение поэтики игры, можно судить не только из факта наличия в текстах писательницы значительного количества ссылок на игровые ситуации (есть даже рассказ с названием «Игра»), но также из тех сведений, которые можно расценивать как биографические, где игра становится категорией жизни.

Надежда Александровна Лохвицкая, по одним источникам, родилась 24 апреля 1872 года, а по другим – 9 мая 1872 года в богатой дворянской семье. Впрочем, здесь уже начинается игра. Чем старше становилась писательница, тем с меньшей охотой она указывала свой настоящий год рождения. Сначала в ее автобиографиях появляется 1872 год, затем 1876 год и даже 1885. Тэффи словно ставила целью защитить своих биографов, когда писала: «Да и какая, в конце концов, разница – ведь возраст, как однажды сказала Ф. Сологубу, “есть понятие метафизическое”» [4, с. 99]. Даже эта невинная женская игра с собственным возрастом получила у Тэффи метафизическое обоснование. Здесь мы находим первое указание на природу игры в мире Тэффи, которая свидетельствует об игровой легкости поведенческих стратегий писательницы и одновременно о скрытых глубинных основаниях всякой игры в её жизни.

Главным образом, благодаря Тэффи сохранилось множество свидетельств о жизни этой семьи. Пора детства – тема автобиографических рассказов Тэффи – всегда будет изображаться в игривых интонациях. Так, в одном из рассказов Тэффи описывает, как она в детстве ходила ко Льву Толстому, хотела попросить не убивать князя Болконского, но испугалась и не решилась заговорить с писателем [1, с. 56]. А историю своего псевдонима Тэффи подробно опишет в автобиографическом рассказе «Псевдоним». Весь рассказ, пестрит ключевыми словами, указывающими на игровой характер всего события собственного переименования (например, «большую роль сыграло счастье моего дурака, чьё имя я взяла» [Там же, с. 15]).

По свидетельствам современников, всю жизнь Тэффи мистифицировала, играла цифрами, словами, фактами. Кажется, что игра стала элементом ее жизни, утешала и даже вносила в ее жизнь некий дополнительный абсурд. Так, в 1947 году М. Цетлин написал некролог о тогда еще здравствующей Тэффи и дала высокую оценку ее творчеству. После этого некролога Тэффи проживет еще 9 лет. Казалось бы, некролог должен был обидеть или расстроить ее, но она только позабавилась и отшутилась в письмах к дочери: «Шидловский

обещает мне раздобыть мой некролог. Очень любопытно почитать. Может быть, такой плохой, что и умирать не стоит...» [Там же, с. 504]. Тэффи играла с судьбой, раздвигала рамки и границы окружающего быта, запретов реальной жизни Тэффи просто не замечала. Именно этот факт ложной смерти можно считать выразительным свидетельством того, что игра окончательно укрепилась в жизни Тэффи как основополагающий принцип, стала основанием сюжета её жизни в целом. Мы же можем утверждать, что «поэтика игры у Тэффи» – тема, обусловленная сюжетом жизни писательницы, и есть возможный ключик к загадкам её творческого мира.

По мнению Бориса Зайцева, в рассказах Тэффи «предметы лучше людей» [3, с. 510], он пишет о том, что писательница постоянно исследует природу человека через связь с миром вещей, а то, что быт становится важным элементом поэтики её произведений, отмечают почти все критики и литературоведы. Вещи и предметы постоянно взаимодействуют с людьми, на наш взгляд, это самый первый и очевидный уровень, на котором можно выявить особенности поэтики игры в художественном мире Тэффи. Общим для всех исследуемых нами рассказов является то, что в центре событий и переживаний героев находится вещь, обычная, взятая из повседневности.

«Человек только воображает, что беспредельно властвует над вещами» [1, с. 47], – утверждает писательница в рассказе «Жизнь и воротник». Она обыгрывает идею о том, как человек становится рабом, подчиняясь власти, не имеющей души вещи. Уже в самом названии понятие «жизнь» обыгрывается одновременно как реальная действительность и как мнимая, а воротник, которому не может сопротивляться Олечка Розова, главная героиня рассказа, – первопричина этой ситуации.

Воротник, который она купила в Гостином дворе, с одной стороны, обычный воротничок «с продернутой в него желтой ленточкой», а с другой стороны, необычный участник игры – он становится диктатором, руководителем жизни героини. Именно воротник заставляет героиню «вести странную жизнь, не свою, воротничковую» [Там же, с. 48].

Первые ассоциации, которые возникают после знакомства с этим рассказом, отсылают читателя к творчеству Н. В. Гоголя, но у Тэффи, на наш взгляд, складывается принципиально иная ситуация, не гоголевская. Её героиня не превращается в фантом или призрак, а пытается противостоять тиранствующему воротнику. Сначала воротник заставляет свою хозяйку совершать многочисленные покупки, занимать деньги и т.д.: «Она обстригла волосы, стала курить и громко хохотать, если слышала какую-нибудь двусмысленность» [Там же, с. 47]. От героини уходит муж, но в рассказе мы не видим переживаний Олечки, поскольку её чувствами и поведением по-прежнему руководит воротник. Финал рассказа – воротник, разрушивший жизнь героини, теряется. Но следует сказать, что собственно игра в жизни героини началась раньше, и подтверждением тому становятся иронически обыгранные Тэффи языковые и социальные штампы, указывающие на то, что игра всегда присутствовала в жизни Олечки («...уже три года Олечка была честной женой честного человека» [Там же]).

Тэффи дает своей героине говорящее, игровое имя Олечка Розова, подчеркивая то, что Олечка очень нежное создание, а фамилия связана с образом розы – царицы цветов. Через этот акцент на внешней красивости имени Тэффи намекает на склонность своей героини к красивым вещам и жестам. Красивый воротник безраздельно властвует над ослабевшей Олечкой («напялился на шею и поехал в гости»). Олечка подчиняет свою реальную жизнь воротнику и с его помощью выходит в новое игровое пространство.

В этом рассказе Тэффи, хотя и подмечает некоторые черты женской души, указывает на природную склонность женщины к игре и в том числе к флирту (Олечка ведет игривую беседу сама с собой, проходя мимо витрин ещё до встречи с воротничком), но предметом главного внимания писательницы становится сущность человека, его природа, а также вопросы о его существовании в мире. Рассказ заканчивается фразой: «Эх, жизнь!», которая принадлежит то ли рассказчику, то ли героине. Воротник потерялся, растаяли иллюзии, и осталась только жизнь.

Примечательно, что во многих рассказах Тэффи люди растворяются среди вещей, более того, часто писательница будто бы лишает своих персонажей индивидуальности (не даёт им конкретных портретных характеристик, не комментирует их чувства и т.д.), зато каждая вещь у нее имеет свой характер. Часто подробно прописан внешний вид значимого для человека предмета, вещь может сравниваться с аналогичными вещами, подробными могут быть указания на место её положения, но даже в этом случае Тэффи беспокоится о человеке и его предназначении, о пути, который трудно отыскать, где столь тесно иллюзия переплетается с реальностью. Следует отметить, что большинство рассказов Тэффи построено на сопоставлении реальности и иллюзии. Окружающая человека реальность может вступить в соперничество с мечтой, предположением, заблуждением, вымыслом и т.д. Главное, что все герои Тэффи часто не желают жить в реальности, они стремятся хотя бы на время оказаться в мире иллюзий.

В центре рассказа Тэффи «Брошечка» вновь предмет, который оказывает решающее влияние на жизнь героев. Уже в самом названии рассказа лежит указание на игру, так как брошка – это предмет украшения, несущий в себе намек на флирт, а флирт – попытка понравиться, – игра. Причем флирт присущ не только главным героям – супругам Шариковым, но и, как выяснится позже, всем героям рассказа.

Все герои флиртуют, играют в любовь. Каждая игровая ситуация разыгрывается в определенном игровом пространстве с определенными целями и условиями. Супруги Шариковы играют семейную пару, их игровое пространство – это общество. То есть целью является игра на социум. Шариков создает новое игровое пространство, заигрывая с актрисой Крутомирской. Он играет с актрисой ради интриги (игры), Крутомирская играет роль возлюбленной, надеясь на развод Шарикова с супругой, а Шарикова создает свою игровую ситуацию, флиртуя с Евгением Чибисовым и т.д.

Игра между героями меняет свое качество в тот момент, когда Шариков находит брошку. Он думает, что актриса Крутомирская затеяла свою игру, «желая подшутить» над ним, сунула ему брошку в карман. Соответственно, Шариков начинает подыгрывать своей партнерше и возвращает брошку назад. Но актриса, «надув губки», сердится и выгоняет его («Я не ношу серебряной дряни с фальшивым стеклом» [Там же, с. 37]). Шариков не успокаивается, продолжая разыскивать хозяина злополучной брошки, и разрушает отношения между Чибисовым и Наточкой. Их прежние любовные и игровые отношения прекращаются, теперь они оцениваются как «ошибка».

Вопрос «Чья же брошка?» обращается в навязчивую идею и, наконец, разрушает любовные (и опять же игровые!) отношения между настоящей хозяйкой брошки и дарителем этого подарка. Оказалось, что брошка принадлежала горничной Феньке и одновременно являлась подарком её жениха приказчика Митрия. Приказчик бы женился на Феньке, но их планы (игровое пространство) разрушились после того, когда исчезла брошка.

По ходу рассказа брошка втягивает в одну историю всё большее количество персонажей и сама изменяется в качестве: до некоторых пор герои называли ее «брошечкой», «штучкой», «загадочной брошкой». Но по мере того, как она выводила их из игры и становилась причиной разрушения их игровых пространств, герои всё чаще стали называть ее «дряню», в переносном смысле «сокровищем» и «окаянной брошкой». Тем самым Тэффи ещё раз продемонстрировала читателям, как тяжело возвращаться в жестокую реальность, как непросто терять иллюзии относительно чувств, которые испытывают по отношению к тебе другие люди. Итогом истории является разрушение всех игровых пространств и ситуаций. Брошка сыграла злую шутку: «выкинула» героев в мир обыденности, из которого выхода нет.

Герои рассказа Тэффи «Брошечка», на первый взгляд, напоминают персонажей М. Зощенко: отношения тех и других строятся как банальные истории, где нет места любви и настоящей романтике. Но Тэффи не упрекает своих героев в пошлости, не сетует на законы общественной жизни, она напоминает о заблуждениях, в которые, может быть, повергнут человек под влиянием большой игры под названием жизнь.

Главный герой рассказа «Трубка» Василий Васильевич Зобов напоминает читателю сразу нескольких героев русской классической литературы из числа «маленьких людей»: он работает в газете в качестве «навязчивого» корректора. И эти указания звучат столь скромно, что невольно вспоминается гоголевский Аккакий Аккакиевич, на эту же связь указывает неслучайный повтор в имени и отчестве героя.

Тэффи обыгрывает фамилию героя и отсылает на этот раз к чеховской «Лошадиной фамилии»: «Зобов, – сказал кто-то в редакции. – Фамилия у вас скверная. Дефективная. От дефекта, от зоба» [Там же, с. 338]. На наш взгляд, таким образом Тэффи подчеркивает, что Зобов является лишним в реальной жизни, ведь дефект никому не нужен. Так и Зобов никому не нужен. Если с ним что-нибудь произойдет, то этого никто и не заметит. Но не для сожалений о никчемной жизни героя пишется этот рассказ и обыгрываются интертекстуальные связи. Именно через категорию игры читатель имеет возможность выйти к важным содержательным доминантам этого произведения.

Главное и мелочь – с размышлений о них начинается рассказ Тэффи, игра выносится в начало, а самые первые строки функционально напоминают мораль в басне: «Иногда нечто, к чему мы относимся как к явному пустяку, как к мелочи тысячи тысяч раз встречавшейся и пролетевшей мимо бесследно, – это самое нечто вдруг сыграет такую роль, что во все дни свои не забудешь» [Там же, с. 334]. По сути, уже в этом вступлении намечается суть той стороны игры, которая воплотится в истории жизни героя.

Этим нечто, «сыгравшим» особую роль в судьбе героя, окажется курительная трубка, которую Зобов однажды приобрел в табачном магазине. На витринах этого магазина была выставлена целая коллекция разнообразных трубок, где каждая трубка имела свою историю, предлагая своим обладателям различные игровые ситуации, разные варианты развития сюжета. И, конечно, дополнительные правила в этой игре определял табак, от выбора которого также зависел конечный результат. Зобов выбрал «маленькую, толстенькую» трубочку, так как вспомнил «старого английского капитана», изображенного на страницах детской книжки, вспомнил «мир отваги, честности, доблести, где даже пираты сдерживают данное слово и не сморгнув жертвуют жизнью для спасения друга» [Там же, с. 336]. Из-за навеянных трубкой воспоминаний Зобов купил «непременно» английского табака. И здесь начинается игра: сам того не замечая, Зобов резко меняется в отношениях с близкими людьми, с легкостью начинает жить не как убогий корректор, а как английский джентльмен («Он стал носить высокие крахмальные воротнички и крахмальные манжеты... И все сухо, холодно, с достоинством» [Там же, с. 335]).

Конец игры определила трубка. Зобов ее потерял: «Долго искал ее под дождем. Промок, продрог, схватил воспаление легких» [Там же, с. 340]. Так и умер «англичанин» Василий Васильевич Зобов. Этот финал указал вновь на очевидную связь истории жизни Зобова с историей гоголевского персонажа: украли шинель – и умер никому не нужный чиновник. Этот диктат игры неотвратимо вел героя уже к известному в литературе финалу.

На наш взгляд, в рассказе «Трубка» Тэффи не ставит перед собой творческой задачи обыграть классический сюжет, а, скорее, раскрывает природу игры как категории онтологической, по своей тотальности приближающейся к закону существования человека в мире, где мелочь может определить судьбу, а главное – исчезнет в этой случайной и предсказуемой игре.

Поэтика игры в произведениях Тэффи – тема, которая может быть продолжена в перспективе проблем комического и сатирического, под углом интертекстуальных переключек, в связи с типологией сюжетов, героев и т.д. Очевидной перспективой настоящего исследования может быть изучение поэтики игры в художественном мире Тэффи в контексте игровых стратегий в творчестве В. Хлебникова, Д. Хармса, В. Введенского и других.

Список литературы

1. Антология сатиры и юмора XX века. М.: Эксмо, 2004. Т. 12. Тэффи. 544 с.
2. Витгенштейн Л. Философские работы. М.: Гнозис, 1994. 612 с.
3. Зайцев Б. К. Надежда Александровна Тэффи. Городок // Север. 1992. № 2. С. 509-511.
4. Никоненко Н. Н. Тэффи // Слово. 1991. № 12. С. 98-102.
5. Никулина Н. А. Мотивная структура романа-эссе Д. С. Мережковского «Иисус Неизвестный»: автореф. дисс. ... к. филол. н. Тюмень, 2002. 24 с.
6. Хейзинга Й. Человек играющий. М.: Айрис-пресс, 2003. 496 с.

**POETICS OF GAME IN CREATIVE WORK OF TEFFI
(BY THE EXAMPLE OF THE STORIES “COLLAR”, “BROOCHLET”, “PIPE”)**

Nikulina Nadezhda Aleksandrovna, Ph. D. in Philology, Associate Professor
Tyumen Industrial University
nadya-nika2006@yandex.ru

The article presents the analysis of several humorous stories by Teffi from the perspective of the category of game and basing on the motivic analysis. The game in the writer's creative work is of intertextual nature, and it is often stated in domestic space through an everyday detail, reveals the behavioural patterns and stock phrases, but always metaphysical in its nature.

Key words and phrases: poetics of game; language game; nature of laughter; the Russian writers abroad; Nadezhda Aleksandrovna Teffi.

УДК 39; 398.22

В статье рассматриваются зооморфные образы, которые выполняют функции помощников героя в якутской волшебной сказке. Главной задачей научной статьи является выявление функциональных особенностей домашних и диких животных как помощников героя в якутской волшебной сказке, где по количеству функций доминируют дикие животные. Приводятся примеры из текстов, а также указываются номера сюжетов якутской сказки по указателю Г. У. Эргиса, в которых присутствуют исследуемые персонажи.

Ключевые слова и фразы: якутская волшебная сказка; персонаж; герой; зооморфные помощники героя; сюжет; образ; функция.

Павлова Надежда Васильевна, к. филол. н.
Институт гуманитарных исследований и проблем малочисленных народов Севера СО РАН
nadya.sanaaya@yandex.ru

ЗООМОРФНЫЕ ПОМОЩНИКИ ГЕРОЯ В ЯКУТСКОЙ ВОЛШЕБНОЙ СКАЗКЕ

В якутской волшебной сказке и *олонхо* герой спасается от опасности и достигает своей цели иногда с помощью чудесных предметов и волшебных помощников [8, с. 150-153].

На основе указателя сюжетов якутской сказки Г. У. Эргиса (далее – СЯС) [13, т. 2, с. 159-266] сюжеты якутской волшебной сказки о чудесных помощниках мы классифицировали на 6 тематических групп: 1) зооморфные помощники; 2) орнитоморфные помощники; 3) помощники-люди; 4) волшебные предметы; 5) мифические существа; 6) силы природы.

В категорию **зооморфных** помощников героя мы включили диких зверей (*медведь*: СЯС № 123, 124; *змея*: № 125; *лев*: № 125; *волк*: № 126; *горный баран*: № 108 и т.д.) и домашних животных (*конь*: СЯС № 108, 112, 116, 117, 127; *теленки*: № 118; *собака*: № 118, 108; *щенок*: № 122, 128; *корова*: № 119; 120; *кот*: № 121; *котенок*: № 122; *бык*: № 127, *олень*: № 127 и т.д.).

В результате рассмотрения сюжетов якутской волшебной сказки о зооморфных помощниках и их функций, мы выяснили, что наиболее популярным зооморфным помощником в якутской волшебной сказке является *конь*. образу *коня* как помощника героя в якутской и алтайской волшебных сказках, а также и в *олонхо* [5, с. 64], мы посвятили отдельные статьи, в которых выяснили, что «конь в основном выполняет функции чудесного перевозчика и советчика, которые своеобразно отображают древний культ коня как священного покровителя» [7, с. 167]. В *олонхо* из животных чудесным помощником героя, несомненно, выступает также богатырский *конь* [1, с. 53; 3, с. 71; 4, с. 65-69]. Так, Н. А. Оросина выделяет три чудесных свойства богатырского коня в *олонхо* таттинской локальной традиции: во-первых, «говорить на человеческом языке и давать хозяевам ценные советы»; во-вторых, «летать и преодолевать любые преграды»; в-третьих, «владеть даром превращаться в различных птиц и зверей» [4, с. 66].

Корова в якутской волшебной сказке помогает героиням обрести красоту, богатство и выйти замуж. Например, в сказке «Дочери нищего крестьянина» («Умнаһыт бааһынай») корова в благодарность героине помогает стать красавицей и выйти замуж за царевича (СЯС № 119) [10; 13, т. 2, с. 188]. В сказке «Корова с серебряным