

На правах рукописи

Измestьева Наталья Сергеевна

Концепция игры в романе Ф.М. Достоевского «Подросток»

10.01.01 – русская литература

Автореферат

диссертации на соискание ученой степени
кандидата филологических наук

Ижевск – 2005

Работа выполнена в ГОУ ВПО «Удмуртский государственный университет»

Научный руководитель: доктор филологических наук, профессор
Галина Владимировна Мосалева

Официальные оппоненты: доктор филологических наук, профессор
Наталья Владимировна Пращерук

кандидат педагогических наук, доцент
Надежда Витальевна Лекомцева

Ведущая организация: Удмуртский институт истории языка
и литературы Уральского отделения
Российской Академии Наук

Защита состоится 7 декабря 2005 г. в 12.00 часов на заседании диссертационного совета ДМ 212.275.06 в ГОУ ВПО «Удмуртский государственный университет» по адресу: 426034, г. Ижевск, ул. Университетская, 1. Корп. 2. Ауд. 204.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке ГОУ ВПО «Удмуртский государственный университет».

Автореферат разослан « ____ » _____ 2005 г.

Ученый секретарь
диссертационного совета

Н.И. Чиркова

Общая характеристика работы

Актуальность проблемы. Творчество русского писателя XIX века Ф.М. Достоевского явилось материалом, который стал жизненно необходимым для тех исследователей, чей взгляд на литературу и литературный процесс неизменно связывается с Человеком. При всей невозможности охватить существующую литературу о Достоевском можно с уверенностью сказать, что каждый исследователь творчества писателя так или иначе рассматривает его с «человеческой» точки зрения – прежде всего потому, что сам Достоевский исходил из этого.

Игра, рассматривавшаяся Ф.М. Достоевским как способ существования человека, и в настоящее время символизирует сферу его жизнедеятельности. Натура человека – существа многогранного – отвечает природе игры: «тайна» человека сродни феномену игры. Достоевский проник в эту тайну, угадал человека, вышел за пределы игры; его взгляд – «внутренний» (не мир смотрит на человека, а человек созерцает мир и проецирует на него свои переживания; это интуитивное познание мира, поскольку интуиция и есть созерцание¹).

Уже современники Достоевского отмечали эту особенность творчества писателя. Однако, на наш взгляд, в большей степени это было связано с идеологической борьбой, имевшей место в то время, и в меньшей – с открытием «внутреннего» человека, хотя последнее и признавалось художественным открытием.

Тема *человека* не утратила своей огромной значимости и после того, как стала явной «тенденциозность» – идеи, формулирующие мировоззрение Достоевского. Вплоть до шестидесятых годов он был «истинным художником, представителем искусства для искусства». «Тенденция» проникает в творчество писателя в связи с вынужденным молчанием (каторгой), после чего Достоевский возвращается к литературной деятельности, имеющей особый – славянофильский, а затем почвеннический – уклон. Итог: «Достоевский бросил всякую политику и общественность, отложил в сторону всякие житейские вопросы, а ударился в субъективность, зарылся в самую

¹ В переводе с латыни *intueri* означает «созерцать».

глубину души <...> Вот в эту-то область и увлекает Достоевский всякого интеллигентного человека, витающего в облаках и желающего возвратиться к почве»².

При всем внимании к человеку современники писателя не увидели главного у Достоевского: человек изображается им *в состоянии игры* (словесная маска, раздвоение, масочность портретов, частые переодевания, слово героя как его сущность, взаимоотношения героя – субъекта повествования с героем – объектом повествования и др.)³. Данные элементы игры стали актуальными для исследователей начала XX в. в связи с особой культурно-исторической ситуацией: рубеж веков с его житнетворческой потенцией принес с собой кризис искусства. Тогда-то и обратились вновь к проблемам души и духа, актуализированным у Достоевского. Русская религиозная философия поставила в центр внимания «внутреннего» человека (однако и в данном случае душевное начало как *игровое состояние* не было воспринято).

Попыткой узнать человека «извне» стали открытия в разных областях знания: культурологии, психологии, философии. Деятельность человека связывалась с игрой, но по большей части это было выражением «внешнего» человека. Суть многогранного взгляда на игру сводилась к тому, что она есть выход в *пространство свободы*. Конечно, сразу же было отмечено, что Достоевского интересует человек, отпущенный на свободу. Однако для писателя это было данностью. Интерес представляла ситуация выбора человеком пути. Достоевский наблюдал за тем, что сделает человек со своей свободой. Следовательно, *игра* (как прорыв в пространство свободы) *есть* его *состояние*. Перед нами человек играющий. И только преодолев игру, он выходит в истинное пространство свободы – духовное, при котором игра упраздняется.

При всей уникальности феномена игры каждый его аспект, рассматривавшийся исследователями отдельно от других, представляет «узкий» взгляд на игру.

Достоевский, напротив, показал натуру «широкую», вмещающую в себя мир.

Для нас же являлось важным воссоздание «внутреннего» взгляда на человека, связанного с его духовностью («широтой»). Интерес к духовной антропологии оз-

² Антонович М.А. Мистико-аскетический роман // Ф.М. Достоевский в русской критике: Сб. ст./ Ред. А. Дмитриева. М., 1956. С. 256, 258-259.

³ Конечно, на первом плане была азартная игра, так как сам Достоевский был страстным игроком и свое *ощущение игры* описал в некоторых произведениях (самое яркое – роман «Игрок»).

наменован в достоевсковедении последнего времени появлением работ, посвященных религиозной проблематике в творчестве Достоевского.

Концепция игры, связанная с духовными основами бытия человека, тем более актуальна сегодня, что игру как самостоятельный объект рассматривают логика, биология, социология, математика и ряд других наук, приравнивающих игру к модели конфликта и разрешающих этот конфликт математически. С этой точки зрения, конфликт можно вычислить и, следовательно, предотвратить нежелательные последствия. При таком подходе не учитывается сам человек: игра – не просто порядок действий, но взаимодействие порядка и человека.

Достоевский разрушил математическую логику игры, вернув человека к первооснове бытия, так как она – залог его вечности. Сущность игры – **в ее преодолении**, в выходе на *другой* уровень бытия, в выходе в истинную жизнь.

Роман «Подросток» как раз является яркой иллюстрацией данного положения. Мы показали в нашей работе процессы размыкания писателем порочного круга для героя и обозначили освобождение Подростка от трагического финала, вследствие чего иначе осмыслили статус героя.

Основной **объект** исследования – роман Ф.М. Достоевского «Подросток». Однако при необходимости мы обращались к романам «Игрок», «Преступление и наказание», «Идиот», а в целом к библейским текстам и произведениям других писателей («Счастье игрока» Э.Т.А. Гофмана, «Шагреновая кожа» О. де Бальзака, «Тамбовская казначейша» и «Маскарад» М.Ю. Лермонтова, «Пиковая дама» А.С. Пушкина, «Игроки» и «Мертвые души» Н.В. Гоголя).

Предмет исследования – многоуровневая «система» игры в «Подростке», каждый уровень которой произрастает из определенной моделирующей основы.

Целью диссертационного исследования является попытка целостного анализа игры как универсальной концепции в романе Ф.М. Достоевского «Подросток».

В связи с этой целью мы определили следующие **задачи**:

- 1) рассмотрение трех видов игры (в их культурно-исторической и литературной перспективе),
- 2) обнаружение общности принципов их воплощения и – на основе этого –
- 3) выявление уникальной сущности концепции игры у Достоевского.

Методологическую основу нашего исследования составляют сравнительно-типологический, интретекстуальный и философско-антропологический подходы. Так как игра, помимо литературоведения, является объектом исследования в философии, психологии и культурологии, в нашей работе используется и понятийный аппарат этих наук, позволяющий рассмотреть феномен игры в его отношении к сферам эстетического, мировоззренческого и экзистенциального.

Теоретической основой послужили работы М.М. Бахтина, В.Н. Захарова, Д.С. Лихачева, Ю.М. Лотмана, А.М. Панченко, Й. Хейзинги, З. Фрейда, К. Юнга.

Научная новизна работы связана не только с поставленной целью, но и с самим подходом к игре у Достоевского и подбором материала. Впервые игра рассматривается нами не просто в аспекте ее основных компонентов, но и предпринимается попытка их синтеза. Впервые роман «Подросток» анализируется, помимо поэтики и проблематики, с точки зрения игры (с выходом на *другой, экзистенциальный*, уровень), что позволяет по-новому «прочитать» данный роман как в контексте творчества Ф.М. Достоевского, так и в контексте мировой литературы.

На защиту выносятся следующие положения:

1. Два аспекта азарта (игровой и творческий) являются основой для разных видов игры, при воплощении которых обнаруживается как разрушительное, так и созидательное воздействие на героя Достоевского.

2. Принцип освещения событий внешнего и внутреннего бытия в «Подростке» обусловлен одинаковыми театральными приемами, позволяющими дифференцировать героев в их отношении к духовному / бездуховному миру.

3. Взаимодействие обозначенных видов игры приводит к возникновению особой, экзистенциальной реальности, разрушающей принципы игры как таковой.

4. Особая языковая реальность, создаваемая Достоевским в противовес игровой, предполагает обретение героем покаянного слова, которое позволяет ему выйти в Истинную жизнь, уже освобожденную от какой бы то ни было игры.

Научное значение состоит в комплексном подходе к игре в романе Ф.М. Достоевского «Подросток», чего не было ранее (в том числе, в теории игры) и что может быть использовано в дальнейших исследованиях всего творчества писателя.

Практическая значимость работы заключается в возможностях разнообразного применения ее результатов при чтении общих и специальных учебных курсов по истории русской литературы, при проведении спецсеминаров по теории игры, в руководстве научной работы студентов при написании курсовых и квалификационных работ.

Апробация диссертационного исследования. Основные положения работы отражены в пяти статьях (еще две в печати) и были представлены в докладах на студенческой научной конференции (Ижевск, 2003), международной научной конференции «Педагогические идеи в русской литературе XI–XXI вв.» (Коломна, 2003), международной научной конференции «Мир идей и взаимодействие художественных языков в литературе нового времени» (Воронеж, 2003), межвузовской научной конференции «Подходы к изучению текста» (Ижевск, 2004) и на международной научной конференции «Библия и национальная культура» (Пермь, 2004).

Структура работы. Диссертационное исследование состоит из Введения, двух глав, Заключения и библиографического списка, насчитывающего 345 наименований. Объем работы – 183 страницы.

Основное содержание работы

Во **Введении** дается обзор работ, посвященных игре у Ф.М. Достоевского и, главным образом, в романе «Подросток», обосновывается актуальность темы и ее научная новизна, определяются цель и задачи исследования, определяется степень научной разработанности темы, а также уточняются некоторые аспекты избранного нами комплексного подхода к феномену игры.

В **первой главе** – *«Литературная» игра как возможность бытия одухотворенного мира* – прежде всего выявляется основа любого художественного текста: слово (применительно к главному герою романа «Подросток» речь идет о «слове творящем», уходящем своими корнями в Священное Писание).

Особая реальность слова определяется тем, что словесная ткань приобретает игровой характер: она словно сплетается из множества значений, смыслов, ассоциативных рядов. Смыслопорождающая функция текста становится значимой. Особенно это актуально для произведений, в которых автор передает слово своему ге-

рою. Сознание героя является той призмой, сквозь которую, преломляясь, проходит множество смыслов, образуя, на первый взгляд, новые тексты. Однако при более детальном рассмотрении приходится признать приоритет первоисточника – текста, на который ориентируется слово героя и который герой пропускает сквозь свое сознание. Именно здесь игровой элемент вторгается в пространство текста-первоисточника, искажая его, создавая параллельную художественную реальность. Таким образом, игровое сознание приобретает статус креативного сознания, а сама игра становится принципом эстетического освоения действительности.

Как литератор главный герой осознает ценность слова, поэтому оно для него Истина в высшей инстанции. За словом стоит «живой образ», воплощенный в слове Божьем, Священном Писании: «В начале было Слово, и Слово было у Бога, и Слово было Бог» [Ин. 1, 1]. Тот же «живой образ» – суть игры как принципа эстетического освоения действительности, так как любое явление действительности – «живое».

Достоевский, наделяя своего героя «правом слова», создает специфическую реальность. Слово, посредством которого происходит сотворение мира, есть «слово творящее». Аркадий Долгорукий берет на себя ответственность сотворить мир при помощи такого слова. Речь идет о сотворении своего – внутреннего – мира, но по значению не уступающего тому, что создан Творцом. Причем здесь совершенно отсутствуют богоборческие мотивы; Подросток не стремится занять место Бога. Мы видим рождение слова: торопливая, сбивчивая речь, с оговорками, замечаниями в скобках, забеганием вперед, неправильными грамматическими формами и синтаксическими конструкциями. Поэтому обретение *своего* слова есть дар Божий, выражающийся в том, что перед нами – рождение (= воз-рождение) героя.

Толчком для этого служит мир внешней реальности, стремящийся подчинить себе любого человека, вследствие чего превращение Подростка в куклу не выглядит искусственным. С детства помещенный в мир-балаганчик, Аркадий грезит о мире другом, своем, с упоением мечтает об уединении и живет высокими идеалами.

Однако типично романическую ситуацию Достоевский освещает под другим углом зрения. Трагическая возвышенность и стремление к уединению оборачиваются для Подростка желанием жить среди людей и для людей. Ни один герой-романтик (в чистом виде) не состоялся как человек, все они – личности, но челове-

ческое для них чуждо. Достоевский показывает, насколько сильно в человеке желание жить «живой жизнью», впитать «живой образ» – *тот* самый, так как человек создан *по образу и подобию*. Поэтому в самые трагические моменты невозможно думать красиво. Поток сознания разрушает такую красоту и уступает место спонтанной речи, торопливому живому слову, освещая внутреннюю красоту. «Внутреннее» слово есть реакция героя на те события, участником которых он был; отсюда – стремление избегать «литературных красот».

«Внутреннее» слово нацелено на «припоминание и записывание» (ср.: история первых шагов на жизненном поприще), которые есть возвращение в прошлое, в пространство культурной памяти. Обрести свое слово означает вспомнить *то* Слово, продолжить его, оживить. Новая жизнь, наступившая для Подростка, не есть абсолютно новое бытие; она – воспоминание и приближение к Истине. Движение «назад» (к Истине) – залог духовного развития героя.

Приближение к Истине означает вечное стремление войти в священное пространство. Слово героя становится сакральным. Этому способствует появление Макара Ивановича Долгорукого. Вторая глава романа заканчивается фразой: «Я пролежал в беспмятстве ровно девять дней»⁴. Трагедия куклы завершается *беспмятством*. Символичным здесь оказывается то, что Аркадий *ровно девять дней* был болен. Болезнь полностью освобождает героя от присвоенного однажды ярлыка и знаменует переход в реальность иного типа. А далее происходит встреча Подростка с Макаром Ивановичем. Для него слово существует как покаянное, как молитвенное; для Аркадия – как возможность единения с миром. Еще в начале своих «записок» Подросток говорит о том, что затеял их в силу «внутренней потребности». Отсюда – «внутреннее слово».

Хотя роль Макара Ивановича в жизни Аркадия эпизодична (если рассматривать общий план сюжета), но по своей значимости – велика. Макар Иванович Долгорукий воплощает притчу о пастыре и заблудшей овце. Поэтому «свое» слово Подросток выстраивает в соответствии с заветами духовного отца. Традиция самоуничтожения насквозь пронизывает «записки» Аркадия Долгорукого; а сами эти

⁴ Достоевский Ф.М. Полн. собр. соч.: В 30 т. Л., 1975. Т. 13. С. 280. Далее следуют ссылки на это издание с указанием страницы.

«записки» становятся покаянными. Слово покаянное – слово чудотворное, «слово творящее», так как им изживается грех и создается новая – духовная – реальность. Этим объясняется, почему у Достоевского часто встречается мотив наставления Отцом своего Сына на путь истинный, путь, который уже явлен миру в слове Божьем и из века в век повторяется как молитва «Господи, Иисусе Христе, Боже наш, помилуй нас».

Однако речь идет не о воспроизведении Подростком слова Божьего точь-в-точь, а о стремлении приблизиться к нему. Самой яркой иллюстрацией данного положения, на наш взгляд, является вариация на сюжет о возвращении блудного сына⁵. Дело не столько во внешней схожести двух сюжетов (оба героя – евангельский блудный сын и Подросток – «возвращающиеся» младшие сыновья), сколько в том, что герой романа Достоевского «наследует» житнетворческую силу, создавая мир Словом. В таком свете каждый из евангелистов тоже своего рода «наследник». Четыре Евангелия – четыре свидетельства единой модели мира. До сих пор существуют частные разночтения при исследовании каждого из Евангелий, несмотря на то, что все они призваны воссоздать одну модель мира.

Сопоставление двух текстов (евангельского и романа Достоевского) имеет целью выявить множественность прочтений притчи о возвращении блудного сына. Однако мы расширили границы исследования и таким образом сопоставили три «текста»: евангельскую Притчу о блудном сыне, роман «Подросток» и картину Рембрандта «Возвращение блудного сына». Все они очевидно объединены общим сюжетом, но либо продолжают, либо варьируют друг друга. При сопоставлении мы выявили, что герои неоднократно меняются ролями, то есть каждый раз выражают *иную* сущность. Этот процесс доходит до кульминационного момента в «Подростке» – появления иконичности (проецирование двух героев на иконические образы и соответственное их изображение), что не заложено в тексте притчи, но «прочитывается» на картине Рембрандта.

Наличие нескольких интерпретаций притчи о блудном сыне в рамках одного художественного произведения приводит нас к выводу о том, что данный текст

⁵ Нас интересует *Притча о блудном сыне* ввиду ее неоднозначной интерпретации в тексте романа, поскольку мы выяснили, что именно этот принцип Подросток кладет в основу моделирования мира-текста.

представляет собой подвижную структуру. Подвижная структура романа не позволяет сконцентрироваться на каком-либо одном варианте. Герои часто меняются ролями. Кроме того, на наш взгляд, вариативность в «Подростке» обусловлена еще и взаимодействием с «текстом» изобразительного искусства. Учет этого позволил нам прийти к совершенно неожиданному итогу (*иконичность*). Происходит взаимопроникновение текстов друг в друга. Но изначально все *нарождающиеся* тексты исходят из одного первоисточника и сводятся к нему. В этом смысле мы имеем дело с мегатекстом.

Вариативность слова Аркадия Долгорукого формально выражена в *письме, писании, записках, рукописи*.

Письмо выступает и как процесс *писания* (смысловая игра: писание – Священное Писание), и как результат – то, что написано и послано читателю (Николаю Семеновичу, воспитателю Подростка), и как принцип высказывания (монологическое слово, поток сознания). В то же время герой неоднократно говорит, что пишет *записки*, которые впоследствии заменяет *рукописью*. Записки (с их дискретностью) объединяются в единую, с точки зрения формы, рукопись (с ее недискретностью). Слово приобретает цельность, жанровую полновесность⁶.

Если Творец живет в своих творениях, в созданных им «живых образах»: в «воспоминаниях» (по терминологии Дильтея), в «текстах» (по терминологии Гадамера), следовательно, творческий акт должен быть бесконечным. Создание письма, записок, рукописи есть творческий акт, который затем продолжается в акте чтения. Письмо Подростка доставляет удовольствие⁷ как реальному читателю Николаю Семеновичу, так и потенциальному. Это есть не что иное, как сопротивление завершенности бытия. Жизнь не может быть завершена. Мир не прекращает своего существования даже после Судного дня. Новый град Божий Иерусалим становится центром этого мира. Отсюда и финал романа, в котором главный герой говорит о том, что для него началась новая жизнь.

Во второй главе – «Игровой и творческий аспекты азартной игры» – рассматривается понятие «азарт» и выявляются два его аспекта: игровой и творческий.

⁶ Здесь мы видим еще и рождение жанра.

⁷ Античный принцип удовольствия от чтения письма: письмо как подарок адресату.

Первый связан с азартной игрой как таковой, второй – с экзистенциальной. Каждый из представленных видов игры сопровождается историко-литературным и культурологическим экскурсом с целью выявления тех закономерностей, которые актуальны для Достоевского в плане их преодоления.

Согласно В.И. Далю, «азарт» означает «задор, вспыл, вспых, горячность, запальчивость. Азартный человек или азартник, озорник, задора, вспыльчивый, горячий и буйный; // о случае, деле: случайный, роковой, неверный, от счастья, удачи зависящий, отважный»⁸. Кроме того, азарту присуще действенное начало: «*Азартить* кого, сердить, бесить, выводить из себя, из терпения; -ся, горячиться, выходить из себя, забываться» [там же]. В этом ряду наиболее значимой, на наш взгляд, является такая характеристика, как «выводить <...> из *терпения*», поскольку она эксплицирована в первой же фразе романа «Подросток»: «*Не утерпев*, я сел записывать эту историю» [5; курсив наш – Н.И.]. Азартное начало в герое заявлено Достоевским сразу, буквально с первого слова, что позволяет читателю настроиться определенным образом в отношении к Подростку. В данном случае следует говорить о таком виде азарта, как *творческий азарт*, в основе которого лежит страсть к жизнечинительству (жизнетворчеству).

Таким образом, азартная игра складывается из двух видов азарта: игрового и творческого. Первый воплощается в азартной игре как таковой, второй – в экзистенциальной.

Предпринятый нам экскурс в историю азартной игры важен, так как в нем содержатся сведения, основные «параметры» и виды азартной игры, а также определяются ее двойственная природа и значение. Это исходная ситуация для Достоевского в его интерпретации азартной игры.

В данной главе мы уделили внимание рассмотрению культовой основы азартной игры⁹. Во все времена культовое значение игры осознавалось обществом, но

⁸ Даль В.И. Толковый словарь живого великорусского языка: В 4 т. Т. 1. М., 1998. С. 7.

⁹ Культовая основа обусловлена этимологическим значением игры: «Азарт, раньше – газард – то же. Из франц. hazard (jeu d' hazard), которое через исп., порт. azar “игра в кости” пришло из араб.» (Фасмер М. Этимологический словарь русского языка: В 4 т. / Пер. с нем. Н. Трубачева / Под ред. проф. Б.А. Ларина. Т. 1. М., 1986. С. 63). Й. Хейзинга указывает на эту же основу, описывая игру богов (Хейзинга Й. Homo Ludens // Хейзинга Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры. М., 1997).

не правительством. Последнее видело в азартных играх опасность для того же общества. Поэтому прямым долгом государство считало по крайней мере наблюдение за тем, чтобы такие игры не происходили публично, не привлекали обширного круга людей и не отражались «тяжело» на их материальном благосостоянии.

Никакие меры предосторожности не повлияли именно на культурную ситуацию. Каждая эпоха создавала свои «игровые» реалии, существовавшие тайно и явно и живущие по сей день, – начиная с игры в кости и заканчивая игрой в карты. Последние также стали знаком, поскольку число не утратило своей актуальности, а наоборот, стало сакральным в ритуале игры.

В бытовой ситуации игра в карты (как и игра в кости) расценивается скорее как светский ритуал, нежели культовый. Поэтому различаются игральные и гадальные карты. В частности, в русском быту XVIII – начала XIX в. мы встречаемся с таким различием достаточно часто. Ритуальный характер игра в карты приобрела в литературе. Бытовая ситуация здесь всегда была на службе бытийной.

Правила игры и есть ритуал, исполняемый людьми. Игра, таким образом, представляет собой упорядоченную систему, хотя зачастую воспринимается игроком как противоборство со Случаем¹⁰.

В мировой литературе неоднократно встречаются размышления о случае и о связи с ним личной судьбы человека. Каждая культурно-историческая эпоха возвращается к этой проблеме и открывает свои закономерности. И вместе с тем тема азартной игры как игры Случая и игры со Случаем всегда представляется остро, так как сама по себе азартная игра стоит на пересечении двух пространств – универсума и социума. Черты этих миров воспринимаются аналогичными карточной игре, ставшей, в свою очередь, языком, на который переводятся разнообразные явления внешнего мира.

Одним из таких ярких явлений служит хрупкость мира, воплощающаяся в модели карточного домика. Неосторожное движение, неосторожный выпад против судьбы (или случая) может привести к катастрофе. Карточный домик распадется на свои составляющие – карты – на осколки, а мир потеряет целостность. Модель по-

¹⁰ Культовый характер игры означал возможность испытать «вальсингамовские» ощущения. Порой они становились намного важнее, чем сама игра, и воспринимались как «поэзия игры» (в противовес прозе жизни). Играть ради непрерывных ощущений стало целью игрока.

добного хрупкого мира-домика в 1862 году увидел Достоевский во время своего заграничного путешествия. В Англии («стране Ваала») в 1862 году проводилась всемирная выставка, на которой с гордостью демонстрировались достижения техники. Объектом всеобщего удивления стал Хрустальный дворец – гигантское сооружение из металла и стекла, сквозь которое была видна структура всей конструкции, показывавшей, какой головокружительной высоты прогресса достигло человечество. Для Достоевского же и выставка, и Хрустальный дворец стали знаками апокалипсиса, поскольку изнанкой технического прогресса было общество, погрязшее в нищете и пьянстве, – таким увидел его Достоевский.

Противоречие эпохи обозначено: хрустальный дворец заменил собой дом-крепость – знаменитый образ англичан.

Вера в «технические» способности мира порождает веру в «технические» способности человека, в том числе игрока. Если мир прозрачен (= призрачен) и можно со всей ясностью увидеть его очертания, то становится несомненным, что «система» существует. «Система игры» в таком случае должна включать в себя волю игрока, стремящегося управлять удачей, судьбой, роком, наконец, игрой. Рациональная вера в способность рассудка и воли управлять «счастьем» игры сталкивается с эмоциональным порывом – с азартом игры, который не считается ни с какими «системами». И азарт неизбежно берет верх и над разумом, и над волей.

Реальность с ее систематизированными, упорядоченными правилами игры, аналогичными правилам исполнения ритуала, отступает перед страстным порывом игрока нарушить эти же правила, прорваться сквозь систему и достигнуть сверхреальности. Д. Франк считал, что подобное положение определяет концепцию человека у Достоевского: по-настоящему человеческое проявляется не в разумном расчете или сметливом стремлении, а в неожиданном, часто катастрофическом порыве безрассудства. Так случилось и с самим Достоевским – азартным игроком, пытавшимся открыть и, как ему казалось, открывшим систему в игре и опровергнувшим свой же идеал. В апреле 1871 года, проиграв в последний раз крупную сумму денег, Достоевский пишет жене из Висбадена: «Надо мной великое дело совершилось, исчезла

гнусная фантазия, мучившая меня почти десять лет»¹¹. Оказывается, в основе системы лежал не расчет, а фантазия.

Преодолевая границы реального и надевая маску, человек становится игроком и весь мир видит сквозь призму игрового мироощущения. Так распределяются роли (игрок, банкомет...), и так же образуются три вершины сверхреальности – игра, вино, женщина, причем именно в таком порядке. Доминирующее положение занимает, естественно, игра, которая одурманивает игрока – отсюда опьянение не вином, а игрой, поэтому вино воспринимается не в прямом значении, а как упоение; женщине отводится практически эпизодическая роль, так как игра вытесняет ее.

«Система» игры в таком случае подразумевает хладнокровие. *Подросток* Аркадий Долгорукий физиологически представляет собой сгусток энергии, которая должна быть реализована. Формула «не утерпев» как раз и означает настоятельную потребность в такой реализации – сначала в жизни (реальности), потом – в слове (сверхреальности). Это, кстати, еще раз говорит о двойственной природе игры, соединяющей физиологию игрока (прозу жизни) и азарт (поэзию игры).

Мир словно выворачивается наизнанку, в результате чего создается впечатление абсурдности: лицо прячется под личину, а лик вовсе стирается. Остается лишь карточный домик, мир-балаганчик; остается маска. *Метафизика* игры утрачивает свою метафоричность. Остается *физиология*. Романтическая точка зрения на игру подчиняется реалистической. Ведь в конечном счете «система» основана на физиологических «свойствах» человека – не горячиться, быть хладнокровным.

В создании образа игрока Достоевский отталкивается от литературной ситуации первых десятилетий XIX в. Если до него вопрос ставился «ребром» – поэзия игры или проза жизни, мечта или суровая действительность, романтизм или реализм, то сейчас возможно третье, что, как правило, не дается, но создается, – то самое «ребро». Новый Адам пришел завоевывать пространство жизни – реальное и сверхреальное, – однако теперь и оно видоизменилось. Поле священного пространства преобразовалось в магический круг рулетки. У игрока нет определенного ритуалом места, так как круг постоянно вращается. Если раньше (при игре в кости или в карты) варианты выигрыша можно было просчитать, то теперь счастье игрока все-

¹¹ Письма, II, 348.

цело зависит от переменчивой Фортуны – шарика, который вращается в поле рулетки. Мир приобретает ускорение, а вращающаяся рулетка трансформируется в воронку с единственной эмоцией игрока – страстью-ненавистью, вызывая у него состояние настоящего экстаза. Испытывать его каждый миг превращается в настоятельную потребность для игрока.

В романе «Подросток» Достоевский подробно описывает один из игорных притонов. Это пространство, в котором возможно соединить несоединимое: азарт и надежду на быстрое обогащение, другими словами, – поэзию игры и прозу жизни. Физиологическая нечистоплотность пространства моделирует особый тип игрока, для которого драка становится разновидностью страсти или заменяет ее.

Разгар игры и лихорадка охватывают Аркадия Долгорукого и заявляют о себе (знаменитое «Не утерпев»): герой неоднократно описывает свое физиологическое состояние, которое характеризуется стыдливостью и частым покраснением. Лицо заливают краской – причем в прямом смысле; именно этот прилив крови и обеспечивает Подростку жажду ощущений азартного игрока и, конечно, упоение этими ощущениями. Эмоции накаляются до предела, когда герой встречается с Катериной Николаевной Ахмаковой – роковой женщиной, привлекающей внимание как мужчин, так и женщин; у первых она вызывает страсть, у вторых – ненависть. Полярность двух начал – страсти и ненависти создает ощущение равновесия. Пожалуй, это единственная героиня в романе, не испытывающая надрыва. В то же время лишенность сильного чувства, надрыва делает ее пустой, так как выхолощено главное – душа. В результате Подросток в женщине видит прежде всего источник страсти (= источник света; светская героиня), который важен постольку, поскольку становится яркой вспышкой в длинном и однообразном ряду дней и ночей, называемом прозой жизни. Пространство Петербурга манило Аркадия тем, что как раз и представляло собой такой источник. Там живет женщина, ради обладания которой можно приобщиться к чаше пагубных страстей. Там есть источник обогащения – рулетка, в водоворот страстей которой сильно желание попасть. При их пересечении рулетка займет доминирующее положение, так как женщина начинает ассоциироваться с игрой. Женщина перестает быть воплощением пола – пылать страстью можно и к женщине, и к рулетке, разницы нет никакой.

Принципиально новым было то, что Достоевский соединил лихорадку игрового азарта и эротическую страсть. Из них берут начало сложные взаимоотношения любви и ненависти. Акцент ставится на ситуации «и – и», а не «или – или», так как фундаментом для этих чувств будет страсть. Чтобы обрести власть, нужно подчиниться, и порой подчинение доходит до самозабвения. Таков путь практически всех игроков Достоевского (и, конечно, его собственный).

Игра (рулетка) заменяет герою женщину, азарт игры заменяет эротическую страсть: их родство обеспечено единым культовым «механизмом» – идолопоклонничеством. В этом и заключается для героя поэзия, так как вследствие воплощения в жизнь принципа подмены уже игра имеет эротический характер и на определенном этапе подводит к кульминационному моменту – экстатическому состоянию.

В отношении к игре важным становится непрерывное ощущение, постоянное стремление испытывать экстаз, в отношении же к женщине – поступок, имеющий кратковременный характер и, как правило, заканчивающийся разочарованием. Поэтому подмена изначально осуществляется интуитивно, к тому же Подросток-игрок сформировался раньше Подростка – *героя-любовника* (еще в пансионе).

Достоевский действительно «рождает» своего героя игроком. Кстати, это подтверждается и на повествовательном уровне: первая фраза романа моделирует образ «торопливого», темпераментного, азартного рассказчика, стремящегося опять-таки к подмене события – повествованием, то есть к подмене действия – ощущением, пережитым вследствие совершения этого действия. Таким образом, игра приобретает универсальный характер, и, кроме того, принципом игры становится принцип подмены рационального – иррациональным.

На определенном «литературном» этапе это трансформировалось в *систему*: «я и до сих пор держусь убеждения, что в азартной игре, при должном спокойствии характера, при котором сохранилась бы вся тонкость ума и расчета, невозможно не одолеть грубость слепого случая и не выиграть» [229], – говорит Достоевский устами своего героя. Эту формулу можно интерпретировать, как минимум, двойственно: во-первых, признание случая ущербным стирает *черту*, границу между двумя мирами, следовательно, азартный игрок не является *преступником*; во-вторых, победа рассудка и хладнокровия над страстной натурой знаменует желаемый героем жиз-

ненный принцип, который затем разрушается самим же героем и, кстати, Достоевским. Роман написан «по следам» роковой страсти, то есть после того, как писатель «исцелился». Оказывается, «хрустальный дворец» жил в сознании Достоевского, воплотившись на этот раз в «подполье» – игорном заведении, определяемом как клоака. Однако это не то грандиозное сооружение, какое Достоевский увидел в 1862 году. Перед нами, скорее, пепелище (в этом смысле дворцом был роман «Игрок»), еще не истлевшее до конца и напоминающее о роковых днях. В романе «Подросток» рулетке уделено сравнительно мало внимания – три подглавки второй части (2, 3 – глава шестая, 6 – глава восьмая). Таким образом, композиционно азартная игра находится в середине романа и является кульминационным моментом. Третья же часть посвящена исцелителю Подростка и духовному отцу – Макару Ивановичу Долгорукому. Следовательно, роман построен так, что *система рушится изнутри*, то есть с героем происходит то, что произошло с самим Достоевским четыремя годами ранее¹².

Крушение «системы» обусловлено еще и тем, что герой не выдерживает постоянного лихорадочного азарта («поэзии игры»), так как это – самоистребление. Должно быть нечто уравновешивающее. Физиологии Достоевский противопоставляет духовный мир, настоящий источник живой жизни, обретенный Аркадием Долгоруким. Болезнь исцеляет Подростка, выводя его в новое пространство жизни, к свету, излучаемому духовным отцом Макаром Долгоруким. Не случайно фамилия Аркадия не Версиков, а Долгорукий (выбор героя изначально переопределен).

Экзистенциальная игра определяется идеей «жизнь – игра».

Предпринятый нами экскурс в историю театра важен в силу того, что он представляет собой исходную для Достоевского ситуацию в изображении идеи «жизнь – игра» (истоки театра, его устройство, актеры и зрители, маски и т. п.).

¹² По нашему мнению, раскол «системы» игры обозначился в литературе еще раньше. Лермонтов в драме «Маскарад» со всей очевидностью показал, что в жизни игрока нет ничего случайного. Арбенин борется не со Случаем, а с закономерностью. Быть игроком и демоном одновременно невозможно, так как гибнет человек. Гоголь в сценах «Игроков» в противовес «поэзии игры» изобразил «прозу жизни». Его игрок – шулер, а игра – «искусство передергивания», основанное на внимательном изучении крапа и ловкости рук.

Так как мир изначально налагает на человека обязательство быть кем-то, играть роль (в первую очередь – социальную), жизнь рассматривается нами с позиции игры.

В процессе культурно-исторического развития идея «жизнь – игра» перестала осознаваться как искусственность, условность и все глубже проникала в жизненную сферу. Для Достоевского театр не существовал в его отделенности от жизни, театр мыслился вкупе с ней. Не случайно писатель утверждал ту мысль, что жить означает «сделать художественное произведение из себя»; однако это ни в коем случае не уводит Достоевского от реалистического направления, но то, что он открыл, – *другой* мир и *другого* человека – безусловно, расширяет рамки данного направления. Возможно, статус *другой* мир и человек приобрели в результате реакции писателя на известные общественно-политические события, но так или иначе во главу угла было поставлено не прямое отношение к ним, а опосредованное – высвобождение внутренних возможностей мира и человека. Это стало еще одним вариантом жизнетворчества.

Рассекая реальность надвое, Достоевский показал мертвенность одной ее части и огромный жизнеутверждающий потенциал другой. Существование их по отдельности невозможно, так как мир движется в результате их столкновения. Утверждая динамичную модель мира и переход человека из одного состояния в другое, Достоевский подходит к ним с творческих позиций. Таким образом, возможны не просто два состояния мира и два состояния человека; каждый человек является носителем особого мира в его особом состоянии – каждый раз. *Другой* становится постоянной характеристикой как мира, так и человека. Для «внешнего» выражения *другого* статуса Достоевский использует «театральные» приемы (декорации, маски, роли...), для «внутреннего» – слово.

С самого начала обращает на себя внимание тот факт, что мир в «Подростке» приобретает максимальное ускорение. Текст насыщают глаголы и глагольные формы, выражающие стремительность движения («не утерпев», «торопясь», «перелетаю», «помчался», «бросился» и так далее). Закон трех единств абсолютно преодолевается: временные рамки сужаются до минут и мгновений, тогда как реальный временной промежуток – два месяца (и полгода спустя – время, когда герой пишет

свои записки); место действия постоянно меняется, так что читателю порой сложно проследить за маршрутом героев; действие же как таковое движется по разным векторам, что затрудняет восприятие его траектории. В таком лихорадочном состоянии все кажущееся становится возможным. Отсюда многогранность мира и человека – и тот, и другой *каждый раз другие*.

Вообще, датирование событий ведется не в строгом порядке. Отмечаются лишь «катастрофические» для героя даты. Такой избирательный принцип влечет за собой избирательность и в отборе событий, несмотря на намерение Подростка описывать *все*, что случилось, ничего не утаивая. Отсюда многочисленные сцены подслушивания и подглядывания – тоже своеобразная избирательность (где-то герой участник события, а где-то явный или тайный свидетель).

Стремление к замаскированности в событийном плане приводит к возникновению необходимости маскироваться самому; прямым выражением этого являются многочисленные упоминания о местоположении Аркадия – зачастую он садится в угол или ему указывают на место в углу. Угол наименее подвержен освещению, поэтому на первый план выдвигается стремление остаться в тени. Отчасти такое положение оправдано идеей Подростка: «Да, моя “идея” – это та крепость, в которую я всегда и во всяком случае могу скрыться от всех людей» [76]; однако с подобным распределением светотени мы, как правило, встречаемся в живописи и, главным образом, в театре. В световом отношении акцентируется центральная часть пространства, а углы остаются в тени. Когда нужно осветить угол, затемняется центральная часть. Таким образом, даже в освещении одного сценического события наблюдается подвижность; тем более динамичным будет «освещение» романного события.

Но самым примечательным, на наш взгляд, в таком распределении света будет *другой* план. Заранее провозглашая идею, Подросток акцентирует внимание на «центральной» части своего мира, скрывая его «углы». Постепенно происходит освобождение того духовного потенциала, который заполняет углы внутреннего пространства героя, тем самым выводя их к свету. Причем слово свет в данном случае приобретает *другое* значение – внутренний источник, сияние души. Для героя становится важным открытие себя как ростка (ср.: *Подросток*) новой жизни в противовес

тем скрытным людям, которые его окружают. Но это ни в коем случае не означает стремление к завершенности; напротив, финал романа открытый.

Вводя в свой роман подобный **принцип освещения**, Достоевский преодолевает его условность, сценичность, так как освещает не событие, а человека с его бездонным внутренним миром. Поэтому и игра больше не воспринимается как чистая игра, она приравнивается к жизни. Формальные приемы сценического искусства Достоевский переводит в план содержательный, то есть делает их сущностью героев.

В первую очередь это касается масок и костюмов, так как главный герой, каждый раз выводя на сцену своих записок нового персонажа, в самом начале дает нам именно эти портретные данные. Представляя читателю портреты героев, Подросток следует заданной идее движения: внешний план проецируется на внутренний. Описание героев слишком символично, чтобы не узнать в них тот или иной тип характера. Большинство портретов отличается определенной статичностью, и лишь пристальное вглядывание в лица персонажей позволяет увидеть то истинное лицо, которое видит сам Подросток. Таким образом, «подвижность» взгляда, стремление видеть то, что скрыто под маской, присущи главному герою, а через него истину постигает и читатель.

Большая половина портретных характеристик отличается масочностью, статичностью. Аркадий Долгорукий слишком стремится обнажить это перед читателем. Наиболее статичны описания Версилова, Катерины Николаевны Ахмаковой, Анны Андреевны Версиловой, Крафта, Сергея Сокольского. Почти все эти герои очень красивы, что отмечает Подросток с самого начала. Однако каждый раз красота приобретает некоторую ущербность и становится анти-красотой (маской). Описания построены прежде всего по принципу цветового контраста. Четкость и яркость красок (черный, бледный = белый, алый) статичны в том смысле, что в каком-либо виде появляются каждый раз при описании выражения лица какого-то героя.

Таким образом, ущербность проявляется в том, что *красота* становится синонимом слова *краска*, причем подразумевается вполне определенная палитра. Выход за пределы трех цветов для выше перечисленных героев не задан. Однако *краска в лице* несколько раз упоминается в связи с Катериной Николаевной и Анной Андре-

евной. Но в отличие, например, от Аркадия Долгорукого, обе героини заливаются легким румянцем, в нужное время, то есть запланированно, как постоянная «усиленная шаловливость» Катерины Николаевны и преднамеренная улыбка Анны Андреевны. *Краска в лице* в данном случае не означает внутреннего движения, душевных переживаний; это – знак неистинности (в нравственном отношении), так как само слово *краска* не подразумевает *другого* значения, кроме прямого. Не случайно Аркадию снится сон, в котором Катерина Николаевна «разоблачается». Целомудренный румянец уступает место алым губам «бесстыжей женщины». По сути, перед нами тот же принцип освещения, о котором мы говорили ранее. Делая акцент на губах, Достоевский оставляет в тени глаза – они, как правило, темные или черные. Это вполне соответствует характеристике героев с темными глазами.

В результате перед нами совершенно четкие лица – в том смысле, что выражение каждого из них застывшее. Это и позволяет говорить о маске как застывшем выражении, застывшем лице.

В противовес «масочным» героям Достоевский рисует живые портреты двух персонажей, которые настолько подвижны, что даже в описании их наблюдается динамичность. Речь идет о Софье Андреевне и Макаре Ивановиче Долгоруком. Оба героя не отличаются внешней красотой, более того, их сближает такая деталь, как бледное и худое продолговатое лицо. Нет в этих портретах и цветового контраста, символизирующего какое-то противоречие. Но в обоих чувствуется поток жизни – веселие сердца, как говорил Макар Долгорукий; и, конечно, появляются *другие* цвета – *синенькие* глаза Софьи Андреевны и пышная *седина* Макара Ивановича (кстати, у Макара Ивановича тоже «очень голубые» глаза). В результате образовалась *другая* цветовая триада, которая и «расшифровывается» с другой точки зрения. Христианская символика привнесла в цветовую гамму несколько иные смыслы: белый обозначает чистоту; красный становится символом мученичества (не случайно Софья Андреевна краснеет, а не заливается легким румянцем); появившийся голубой цвет представляет Небесное царство.

Утрированные цвета героев – *синенький* и *седой-преседой* – свидетельствуют об их внутренней (духовной) наполненности, да и сами они в конечном счете теряют телесные очертания, становясь родителями Аркадия в высшем смысле и воплощая

известные христианские образы. Утрата телесности подчеркивается еще и тем, что именно эти два персонажа на протяжении всего романа не меняют своего костюма, тогда как остальные герои постоянно переодеваются.

Принцип деления героев «телесное – духовное» можно еще обозначить и как «маска – душа», причем маска и телесное начало настолько сливаются друг с другом, что становятся взаимозаменяемыми. Телесность выражается через прикрытие лица личиной, а самого тела – костюмом. Так возникает роль, которую герои обязаны играть, чтобы не потерять оставшейся (единственной) сущности, то есть не потерять себя. Однако заданная роль приводит героев к ограничению своей свободы и отграничению себя от мира, поэтому требуется новая роль во имя продолжения существования. Наслаивание масок и костюмов приводит к частичной или полной утрате себя как человека (ср. в финале романа: «О, это – только половина прежнего Версилова» [446]). Лик сохраняют два героя – Софья Андреевна и Макар Долгорукий, не игравшие никаких ролей и выбравшие *другой* путь. «Все в тебе, Господи, и я сам в тебе и прими меня!» [290] – то, к чему нужно стремиться, по мнению Макара Ивановича, – открывать образ Божий в себе, а не размениваться на идолы-образцы.

Принцип деления героев задан изначально, то есть мы видим результат и не видим процесса, становления. Но тем интересней положение главного героя, так как он и дает нам возможность проследить путь развития, тем более что Подросток, по замыслу Достоевского, из своей жизни делает художественное произведение. Однако роль Творца-созидателя герой осваивает после всего случившегося, следовательно, творческому порыву предшествовал некий событийный поток. Это становится вполне очевидным в процессе чтения записок Подростка, но сам он зачастую говорит о том, что даже *сейчас* (после) для него нет четкой временной отграниченности. Кстати, поэтому возраст героя также колеблется – «двадцать первый год». Помимо этого, на протяжении всего романа нет четкого портрета Аркадия Долгорукого, тогда как все остальные герои обрисованы им достаточно подробно. И конечно, не стоит забывать о его частых переодеваниях. Таким образом, на поверхности оказывается ощущение хаотического, все смешано. Однако для Достоевского это не так. Можно очень четко отграничить Аркадия-героя от Аркадия-рассказчика, и тогда исчезнет хаотическое в читательском восприятии.

Роль Творца-созидателя играет Аркадий-рассказчик; он пишет историю своих «первых шагов на жизненном поприще». Следовательно, он смотрит на время объективно – пишет *сейчас* о себе *полгода назад*. Поэтому в данном случае важным будет не описание портрета или костюма, а то, что вынес герой в нравственном отношении из всего случившегося. Его портрет – его слово. Можно сказать, повествование ведется «изнутри» и в высшей степени субъективно. Это и есть внутренняя динамичность, о которой мы говорили выше.

Аркадий как герой совершенно соответствует тем персонажам, которые выведены им на сцену записок. Неоднократно герой отмечает, что его жизнь напоминает театр: люди в ней появляются внезапно и так же исчезают; здесь возможно подслушивать и подглядывать, при этом быть разоблаченным или оставаться незамеченным; здесь возможно играть роль и быть куклой, которую в лучшем случае одевают и переодевают, а в худшем – третируют.

Положение куклы как телесного существа в определенный момент резко меняется. Первые две части романа, как мы уже отмечали, начинаются с конкретных дат, третья же часть – со слова «теперь»: «Теперь – совсем о другом» [280]. *Другое* – это болезнь, встреча с Макаром Долгоруким (*другим* отцом – духовным) и исцеление. Само определение времени – «теперь» – тоже *другое*. Это время Аркадия – героя-рассказчика (время *сейчас*). Таким образом, обозначился выход из кризиса, который продолжался для Аркадия-куклы на протяжении первой и второй частей записок. Болезнь (как бунт души) вдруг со всей четкостью показала, что содрогалось от мук не тело, содрогалась душа.

Голос, который был слышен на протяжении всего романа, – это душа Аркадия-куклы. Потребовался настоящий бунт, чтобы душа проявила себя в полной мере, стряхнув все маски и роли, навязываемые модным сознанием светского общества. Поэтому время в романе постоянно «путается», но в определенной точке – в начале третьей главы («теперь» и «сейчас») – совпадает, и все становится на свои места.

Оставив большинство героев в пределах их ролей, противопоставив им чистые души и показав «процесс» рождения еще одной, Достоевский, таким образом, подошел к освещению идеи «жизнь – игра» с позиции, которая назрела в современном

писателю обществе. Предыдущий роман показал острую необходимость противопоставить нечто светлое нарождающимся в России «бесам». Росток *другой* жизни начал пробивать себе дорогу, так как надежда на человека жила в писателе всегда. Поэтому и название романа *другое*: «Беспорядок» сменил «*Подросток*», как игру сменила жизнь. Для большей части героев игра стала жизнью, то есть замкнула их внутри себя; для Аркадия Долгорукого игра послужила точкой отсчета для новой жизни, тем более что почва (Софья Андреевна и Макар Иванович), давшая этот росток, благодатна.

Общие итоги исследования формулируются в **Заключении** диссертации. Обозначив три вида игры, мы сосредоточили внимание на игровом и творческом азарте. Как было отмечено выше, игровой азарт лег в основу азартной игры как таковой, а творческий – в основу экзистенциальной. Есть еще один вид игры – «литературная». По большому счету ее можно было «обосновать» творческим видом азарта. Однако для нас есть существенная разница между экзистенциальной игрой и «литературной». Под первой мы подразумеваем, по выражению Станиславского, «театральщину» (реальные отношения), под второй – «слово творящее» (духовную реальность, не разыгрываемую, а постигаемую в Слове).

Мы имеем дело с *другим* видом игры: это и есть *выход*. Роман построен таким образом, что *выход* дается сразу, поэтому взгляд читателя устремляется к азартной и экзистенциальной игре с целью усмотреть здесь нечто новое. Однако по прочтении этого пласта текста открывается *другой* – тот, который дан в самом начале. Но в этом случае мы обозначаем его по-*другому*. Здесь заложен принцип двойного прочтения: через отречение к *новому* возвращению.

Таким образом, игра утрачивает искусственность; она преодолевается. Достоевский не разрушает того двоемирия, которое подразумевает игра, если она – выход в другую реальность. Напротив, писатель предлагает и тезис, и антитезис. Но принципиально необходимым становится их синтез. Это – *другой* угол зрения, потребовавшийся эпохе. Взгляд Достоевского на игру переворачивает все предыдущие представления о ней. Игра есть неперемное условие для обретения живой жизни. На любом уровне игры Достоевский разрывает порочный круг, который люди сами создают. Жертвенник заменяется святилищем души, идол вытесняется идеалом.

Достоевский выводит к свету героя потому, что он обладает своим голосом. Обрести слово означает обрести истинную жизнь, но этого мало. Должно быть неутомимое стремление к живой жизни. Поэтому уже первые слова романа предельно символичны: «Не утерпев». Не *терпеть* (застыть = замереть = умереть), а *жить*. Человек не должен утратить источник жизни, однажды дарованный Богом (истребление образа и подобия приводит к без-образию: все красивые внешне герои пусты). Поэтому игровой (разрушительный) азарт для Аркадия сменяется «творческим» (созидательным).

Основные положения диссертации отражены в следующих работах:

1. Измestьева Н.С. Специфика «словесного творчества» в романе Ф.М. Достоевского «Подросток» // Вестник Удмуртского университета. Серия «Филология» / Отв. ред. Л.И. Донецких. Ижевск, 2003. С. 97-107.

2. Измestьева Н.С. «Письмо» как тип высказывания в романе Ф.М. Достоевского «Подросток» // Подходы к изучению текста: Материалы Междунар. конф. студентов, аспирантов и молодых преподавателей / Отв. ред. Т.В. Зверева. Ижевск, 2003. С. 172-180.

3. Измestьева Н.С. «Слово творящее» в романе «Подросток» // Роман Ф.М. Достоевского «Подросток»: возможности прочтения: Сб. ст. / Отв. ред. В.А. Викторovich. Коломна: КГПИ, 2003. С. 159-168.

4. Измestьева Н.С. Письмо, вспоминающее Писание (о романе Ф.М. Достоевского «Подросток») // Библия и национальная культура: Межвуз. сб. науч. ст. и сообщ. / Перм. ун-т; Отв. ред. Н.С. Бочкарева. Пермь, 2004. С. 193-197.

5. Измestьева Н.С. Поэзия игры или проза жизни (по роману Ф.М. Достоевского «Подросток») // Подходы к изучению текста: Материалы Междунар. конф. студентов, аспирантов и молодых преподавателей (Ижевск, 22-23 апреля 2005 г.) / Отв. ред. Н.А. Ремизова. Ижевск, 2005. С. 49-56.