

учат, что «каждый за себя», такой социум долго не просуществует, в какие бы красивые обёртки мы его не заворачивали.

Поэтому именно «кентавры» резвятся на наших идеологических просторах – они сами по себе, а реальность сама по себе. «Вытеснение действительного ради желаемого» [12] называется симулякром.

Библиографический список

1. Волков Ю.Г. В поисках новой идеологической парадигмы // Социально-гуманитарные знания. 2003. № 2. С. 93.
2. Кунгуров А.А. Будет ли революция в России? М.: Алгоритм, 2011. С. 166.
3. Конституция Российской Федерации. М.: Изд-во Проспект, 2005. С. 5.
4. Фадеичева М.А. Идеология и дискурсивные практики «нашизма» в современной России // ПОЛИС. 2006. № 4. С. 53.
5. Мчедлова М.М. Роль религии в современном обществе // СОЦИС. 2009. №12. С. 82 - 84.
6. Кургиян С.М. Манифест движения «Суть времени» [Электронный ресурс]. URL: <http://eot.su/manifest>.
7. Славин Б.Ф. Россия в поисках идеологии и модели развития // Социально-гуманитарное знание. 2010. №4. С. 8.
8. Кургиян С.М. Выступление на съезде «Суть времени» [Электронный ресурс]. URL: <http://imeo.com38063581>.
9. Тощенко Ж.Т. Кентавр-идеи как деформация общественного сознания // СОЦИС. 2011. № 12. С. 3-4.
10. Рязанова С.В. Политическая мифология в России и в мире // ОНС. 2001. № 1. С. 86-96.
11. Веллер М.И. Срок для президента. М.: Астрель, 2012. С. 292.
12. Управителей А.Ф. Конструирования субъективности в антропологии С.Н. Булгакова. Барнаул: Изд-во Алт. ун-та, 2001. С. 67.

УДК 18

О.Н. Новикова
УГЛТУ, Екатеринбург

ИГРОВОЙ КОНТЕКСТ РУССКОЙ ДВОРЯНСКОЙ КУЛЬТУРЫ

Современная научная мысль доказала, что игра – это не просто отдельная сфера культуры, а прежде всего приоритетное свойство жизнедеятельности в целом (А.Б. Демидов, Й. Хейзинга, Э. Финк и др.). «Человеческая культура возникает и разворачивается в игре, как игра» [1].

Невозможность предугадать наперед жизненные реалии (непредсказуемая русская природа не давала гарантий на хороший результат, несмотря на напряженный труд или социальную ситуацию), запланировать конкретный план действий и следование ему формировали мышление великоросса. Не рациональное, а интуитивное начало доминирует в логике поступков русского человека.

Интуиция, вера в сверхвозможность, сверхопределенность как исторической судьбы России, так и жизни конкретного человека – характерная особенность российской ментальности XVIII–XIX вв. А. Мень, характеризуя данный исторический период, пишет: «Человек обладает не только ощущениями и разумом, но и как бы особым «органом» внутреннего постижения, который раскрывает перед ним сущность бытия» [2]. Восприятие и реализация жизни через игровой контекст, придает обыденности мистический характер. «Игра становилась столкновением с силой мощной и иррациональной, зачастую осмысляемой как демоническая» [3].

Г.В. Флоровский – религиозный мыслитель, философ, историк и богослов, определяя феномен своеобразия русского человека, указывает на особое присутствие в нем игровой стихии. «Слишком привыкли русские люди праздно томиться на роковых перекрестках, у перепутных крестов... И есть в русской душе даже какая-то особенная страсть и притяжение к таким перепутьям и перекресткам. Нет решимости, сделать выбор. Нет воли, принять ответственность. Есть что-то артистическое в русской душе, слишком много игры» [4].

Природная языческая, дионисийская стихия лежит в основе жизнедеятельности россиянина, по мнению Н. Бердяева: «В русской стихии, всегда сохранялся и сохраняется и донныне дионисический, экстатический элемент. Один поляк сказал мне в разгаре русской революции: Дионизос прошел по русской земле. С этим связана огромная сила русской хороводной песни и пляски. Русские люди склонны к оргиям с хороводами» [5].

В своих воспоминаниях маркиз де Кюстин рассказывая о жизнедеятельности имперской России, сравнивает ее с театрализованными подмостками. Автор пишет, что столицу Петр I превратил в огромный театр, где архитектура сливается со сценической декоративностью. «Что касается двора, то чем более его наблюдаешь, тем более испытываешь сочувствие к человеку, который его возглавляет, особенно здесь в России. Русский двор напоминает театр, в котором актеры заняты исключительно генеральными репетициями. Никто не знает хорошо своей роли, и день спектакля никогда не наступает, потому что директор театра не доволен игрой своих артистов. Актеры и директор бесплодно проводят всю свою жизнь, подготавливая, исправляя и совершенствуя бесконечную общественную комедию, носящую заглавие «Цивилизация Севера»...» [6].

Русская игровая культура прежде всего просматривается в жизнедеятельности дворянской среды. Типичный русский дворянин состоял на цар-

ской службе, но через ряд ухищрений стремился избежать деятельности, предпочитая праздный образ жизни. Скачки, балы, бескрайнее гостеприимство с обильным угощением на пирах, безоглядное расточительство служат своеобразным потlachем (древним ритуалом, демонстрирующим уважение и авторитет). Дух соперничества, желание выглядеть не хуже, чем другой, заставляют соревноваться дворянские семьи в организации праздных мероприятий, в процессе которых происходит демонстративное уничтожение материальных благ. Игровое действие становится механизмом, двигателем, активатором человеческой жизни. В реальной жизнедеятельности игру организуют, ждут, радуются или огорчаются, но никогда не удивляются. Все бытие воспринимается как непредсказуемая случайность, сознательно организованная кем-то или чем-то успешность, в сочетании с пассивно-созерцательным, фаталистическим отношением к миру, принятием как данности своей судьбы.

«Жизнь – игра, жизнь – театр, жизнь – сон, а искусство – реальность сна» [7]. Придворный церемониал и установленные светские условности задают определенное ролевое поведение всем участникам придворной жизни. Театрализация, игра становятся нормой этикета, а декорации и костюмы дополняют образ ежедневного лицедейства. Эпоха правления Елизаветы Петровны характеризуется появлением большого количества предметов-«обманок», достаточно вспомнить художественные полотна П. Ротари, на которых девушки кажутся живыми, благодаря мастерству и убедительности изображения человеческой плоти и одежды (кабинет мод и граций в Петергофе). В моду входят натюрморты, написанные на дубовых досках, вмонтированных в стену, имитирующие стеллажи с книгами, писчими предметами. Исторические хроники свидетельствуют, что ручки, перья, чернильницы, листы бумаги, казались реальными, настоящими, и нередко незнающий гость протягивал руку с целью взять предмет или нарисованную книгу. Не только бутафорные предметы, но и имитация людей, типичный факт культурных особенностей данного времени, так в усадьбе Кусково гостей развлекают фигурами-обманками. В знаменитом Шереметьевском театре на заднем плане нередко располагались нарисованные фигуры персонажей, эмитирующие толпу. Но известен факт иного использования бутафорных героев. Так, изображение прекрасной дамы, нарисованное на плотном картоне, выставлялось в затемненной алее парка, или на водной глади пруда на специальные полозья. Гости «на веселе» устремлялись к прекрасным «нимфам» с целью знакомства, но героини исчезали из виду при приближении оных (слуга, приводил обманку в движение с помощью веревки и несложного механизма).

Реальность и театральность наиболее полно переплетались в маскарадах, которыми также славился елизаветинский двор. Требования к маскарадному платью даже регламентируются в законодательных документах: «...в публичный маскарад иметь приезд всему дворянству с фамилиями в

приличных масках..., а кто не дворянин, тот бы в оный маскарад быть не дерзал» [8].

Весь имперский период русской истории отмечен феноменом «случая» и его ролью в истории конкретного человека и нации в целом. Специфика достижения личной успешной карьеры (в условиях «женского правления»), самоутверждение через театрализацию образа, принятие на себя особой роли и соответствие ей (гусар – мот, игрок, любитель женщин; дворянин – денди, вежлив, учтив, меланхоличен и т.д) – вот чаяния данной эпохи.

Азарт игры вытекает из общей атмосферы романтизма этого времени, с его культом непредсказуемости, отхода, противостояния норме, противопоставления упорядочиванию империи. Идеал данной эпохи нацелен на уникальность и таинственность, проявляющуюся в исключительных обстоятельствах. Противодействие внешнему через борьбу внутреннюю, с чередованием добра и зла, добродетели и порочности, спокойствия и буйства. Герой данного времени весь соткан из контраста: он и венец творчества, повелитель мира и в то же время – безвольная игрушка в руках судьбы. Человек XIX в. является жертвой собственных страстей. Отсутствие видимой свободы в имперском масштабе компенсируется свободой карточного действия. Ведь это целая церемония с установленными правилами и обязательствами: наличие модного сюртука, владение специфической терминологией, готовность радоваться жизни при выигрыше и без сожаления расстаться с ней при проигрыше. Сама ситуация запала игры эквивалентна ситуации поединка, конфликтного противостояния, противодействия двух и более противников, прототип дуэлянства.

Случай, ситуация, становятся синонимом удачливости, так как «милость божья» подразумевается не как соблюдение установленных правил, а именно как их нарушение.

В исторической практике карты и карточная игра в XVIII – начале XIX вв. приобретают черты мифообразования эпохи. Как сказал М.Ю. Лермонтов:

Что ни толкуй Вольтер – или Декарт –
Мир для меня – колода карт,
Жизнь – банк; рок мечет, я играю,
И правила игры я к людям применяю [9, с. 280].

Феноменальный интерес и любовь к карточной игре объясняются ее двойственной природой: игра как она есть – игра и игра как рок, жребий, через трактовку выпавшей карты определяющий будущее игрока, имеющий прогнозирующее и программирующее значение. Как указывает Ю.М. Лотман: «В рамках карточной игры каждая отдельная карта получает свой смысл по тому месту, которое она занимает в системе карт. Так, например, дама ниже короля и выше валета, валет, в свою очередь, также расположен между дамой и десяткой и так далее» [10]. Русский человек более склонен обсуждать пройденный путь, чем соображать дальнейший,

больше оглядываться назад, чем действовать, а перед делом – заглядывать вперед.

Самоутверждение, игра личности не с другим человеком, а с обстоятельствами, случаем, самой жизнью определяют приоритет игрового начала.

Карточные игры привлекают современников не только надеждой на выигрыш, но и участием в данном действии, определяют модель общественной жизни, так как участник расценивается как «добрый, хороший малый», или «вертопрах, мот». Так формируется имидж успешного героя «своего времени». Достаточно вспомнить образы главных литературных героев, воспетых в творчестве М.Ю. Лермонтова, А.С. Пушкина, Н.В. Гоголя и других писателей. А.С. Пушкин как-то сказал:

Там позволяется вчерашнему слуге
С хозяином своим на равной быть ноге.
И тот, кто был судьбой обижен в час рожденья,
Находит иногда в игре вознагражденье.

Счастье, удача и действие связывались воедино не через соблюдение принятых законов, устоявшихся норм, а как непредсказуемое нарушение правил. Риск, стремление к выигрышу служит отдушиной, является оборотной стороной имперской эпохи, исключая случайность, сознательно подчиняющей свободу личности. Неожиданность становилась атрибутом повседневности. Ее предчувствуют, к ней постоянно стремятся.

Образ государственности ассоциируется с игрой покер.

Взгляните-ка, из стариков
Как многие игрой достигли до чинов
Из грязи,
Вошли со знатью в связи,
А все ведь отчего? – умели сохранять
Приличие во всем, блюсти свои законы,
Держались правил... глядь!..
При них и честь и миллионы! [9, с. 274].

Парадная мундирность и муштра, всеобщая видимая подчиненность сосуществует со свободным выбором, приключенческим началом, символом страсти, вождения и мечты. Сознательный самообман, вера, в «точный расчет» (волшебная карта, вещь-фетиш) – иррациональный характер повседневности русского быта XIX столетия.

Бинарность русского сознания проявляется в способности не терять головы в трудных обстоятельствах и сохранять честь и достоинство при гибельных ситуациях. Азартная игра – серьезное действо, шуткам и вольностям в ней нет места: игра совершается в полном молчании, игроки обмениваются информацией через условную, специфическую терминологию, что в свою очередь способствует расцвету словесной игры. Язык картеж-

ников обрастает синонимами, приобретает аллегорическую форму (маз – ставка, удача, дела на мази и т.д.).

Постепенно карточная игра проникает в мир семейной идиллии, помогающей интересно провести досуг. В своих виршах «Евгению. Жизнь Званская» Г.Р. Державин восклицает:

И где до ужина, чтобы прогнать как сон,
В задоре иногда, в игры зело горячи,
Играем в карты мы, в ерошки, в фараон,
По грошу в долг и без отдачи...

Не азарт, а отдых, приятное времяпровождение или «коротание времени» с родными и друзьями все больше наполняют жизнь провинциальной России. Время, проведенное за карточной игрой, постепенно становится воплощением нежданной удачи, сбывшихся надежд, удавшейся жизни. Выигрыш в игре интерпретируется как универсальная модель реализации желаемого, некий канонический принцип бытования. Внешняя парадная закономерность мундирности противопоставляется непредсказуемости случая, государственное начало соседствует с личными желаниями.

Библиографический список

1. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. М.: Прогресс: Прогресс-Академия, 1992. С. 7.
2. Мень А. Познание мира // Наука и жизнь. 1990. № 4. С. 54.
3. Лотман Ю. Театр и театральность в строе культуры начала XIX века. В 3 т.: Ю. Лотман. Т. 1. Таллин: Александра, 1992. С. 272.
4. Флоровский Г. Пути русского богословия // Киев: Христиан. благотворит. ассоциация «Путь к истине», 1991. С. 501.
5. Бердяев Н. Русская идея. Основные проблемы русской мысли XIX века и начала XX века. М.: ЗАО «Сварог и К», 1997. С. 8.
6. Кюстин А. Николаевская Россия. М.: Политиздат, 1990. С. 83.
7. Дмитриева Н.А. Краткая история искусств: в 3-х кн. Кн. 2. М.: Искусство, 1989. С. 243.
8. Полное собрание законов Российской Империи. Собрание первое (с 1649 по 12 декабря 1825 г.) [Текст]. Т. XII. СПб.: Типография II Отделения Собственной Его Императорского Величества канцелярии, 1830. С. 470-472. № 9217.
9. Лермонтов М.Ю. Избранные произведения / вступ. статья и коммент. А. Пескова. М.: Худож. лит., 1985.
10. Лотман Ю.М. «Пиковая дама» и тема карт и карточной игры в русской литературе начала XIX века В 3 т. / Ю.М. Лотман // Избр. статьи. Т. 2. Таллин: Александра, 1992. С. 400.