

УДК 82-21

МОТИВ ИГРЫ В ИРЛАНДСКОЙ МИФОЛОГИЧЕСКОЙ ДРАМЕ НАЧАЛА XX в.

© 2018 г.

А.А. Олькова

Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского, Н. Новгород

keridven@gmail.com

Поступила в редакцию 19.11.2017

Исследуется мотив игры в шахматы в пьесах У.Б. Йетса и Дж. Расселла, основанный на ирландском мифе о Дейрдре. Показывается, как малозначительная бытовая деталь, возникшая в поздних пересказах мифа, стараниями драматургов обретает философские и этические смыслы. С помощью методов мотивного и сравнительно-типологического анализа устанавливается, что в обеих драмах шахматная игра в полной мере реализует свой состязательный характер и ассоциируется с противостоянием между смертными и надчеловеческой силой, определяющей их жизненный путь (судьбой либо богами). Делается вывод, что при всей тщетности этого состязания сам факт вовлечённости героев в игру оказывается своего рода победой и признанием их моральных и интеллектуальных качеств.

Ключевые слова: игра, Ирландское литературное возрождение, ирландский эпос, миф, Йейтс, Расселл, Синг, шахматы.

Игра не только сопровождает жизнь каждого человека, но и сопутствует человечеству на всём протяжении его существования: как утверждает Й. Хейзинга, сама культура возникает в форме игры, наследуя её характер и настроение [1, с. 60]. Каждая эпоха играет по-своему, создавая новые игровые формы на основе уже существующих и сочетая их друг с другом, но не теряя при этом то, что делает игру игрой. Нас в первую очередь интересует средневековая культура, которая, несмотря на античные и христианские корни, обладает особым игровым характером, принимающим разнообразные формы: от народной смеховой культуры, доступной каждому, до рыцарских игр, куртуазной любви и интеллектуальных состязаний, обладающих оттенком элитарности.

В ирландских мифах, подвергшихся в Средние века литературной обработке, героев нередко можно застать за игрой, напоминающей шахматы: они коротают за ней свободное время, разрешают с её помощью споры либо доказывают своё превосходство, обыгрывая противника. «У доски четыре стороны и прямые линии, и есть на ней и чёрное, и белое, и каждый раз кто-то выигрывает» [2, р. 75] (перевод автора статьи. – А.О.), – так описывает эту игру средневековый «Глоссарий Кормака» (ирл. *Sanas Chormaic*, англ. *Cormac's Glossary*), толкующий более тысячи ирландских слов. В самих текстах она, как правило, обозначается словом *fidchell*, которое в переводах на английский язык превращается в *chess* («шахматы»). Русские переводчики к единому мнению не пришли: можно встретить как «шахматы», так и «фидхелл».

Ирландский историк и писатель П.У. Джойс в своей книге о быте древних ирландцев посвящает «шахматам» отдельную статью, описывая их значимость для средневековой ирландской культуры: «Игра в шахматы была любимым развлечением ирландской знати. <...> Каждый, кто занимал высокую должность, был обязан уметь хорошо играть. Пирь и другие торжественные мероприятия никогда не обходились без шахмат – они были одним из главных пунктов увеселительной программы. В доме каждого правителя хранился как минимум один шахматный набор для нужд семьи и гостей, а игровые доски могли преподноситься королям в качестве дани. Очевидно, что шахматы считались чем-то необходимым – об этом можно судить хотя бы по тому, что средневековое ирландское право расценивало их наравне с едой» [3, р. 477] (перевод автора статьи. – А.О.).

История происхождения игры в фидхелл туманна, и, несмотря на то что время от времени предпринимаются попытки представить её прямой предшественницей современных шахмат, было бы неверно их отождествлять. Общего у них, однако, тоже немало: это настольная игра, которая требует наличия специальной доски, разделённой на чёрные и белые квадраты, фигурок и, как указывает «Глоссарий Кормака», внимательности и рассудительности. В рассматриваемых нами англоязычных текстах фидхелл, как правило, обозначается словом *chess* – при этом игра не лишается своеобразия, но наделяется смыслами, которыми обладают шахматы в европейской культуре. Мы также будем использовать слово «шахматы».

Без упоминания о них не обошёлся и один из известнейших ирландских средневековых сюжетов – миф о Дейрдре, который в 20 веке станет основой для нескольких драматургических интерпретаций. История Дейрдре описывается в сказании «Смерть сыновей Уснеха», которое традиционно включается в Уладский цикл – группу преданий о мифическом короле Конхобаре и событиях, происходивших в период его правления. При рождении Дейрдре было предсказано, что она станет прекраснейшей из женщин, но из-за неё будет пролито много крови. Вопреки пророчеству, Конхобар решил воспитать её в уединении и взять в жёны, когда она вырастет, но Дейрдре, повзрослев, встретила одного из воинов короля, Найси, сына Уснеха, и сбежала с ним в сопровождении его братьев. Влюблённые долгое время жили вдали от владений Конхобара, но король уговорил их вернуться, обещая помилование. Это оказалось обманом: по его приказу сыновья Уснеха были убиты, что привело к долгому кровавому противостоянию между воинами, которые встали на их сторону, и теми, кто остался верен Конхобару. Своего король, однако, так и не добился: Дейрдре его отвергла и совершила самоубийство.

В самой ранней версии мифа о Дейрдре, известной нам по Лейнстерской книге, мотив игры в шахматы отсутствовал: он появится позднее и затем перейдёт в переводы и адаптации. Одним из самых известных и высоко оценённых является художественный пересказ, который был создан леди Огастой Грегори и озаглавлен как «Судьба детей Уснеха» (англ. *Fate of the Children of Usnach*). Он сочетал в себе элементы разных версий этой повести. Издан в 1902 году в составе книги «Кухулин из Муиртемне» (англ. *Cuchulain of Muirthemne*), которая, собственно, являлась подробным пересказом сказаний, включаемых в Уладский цикл. В адаптации леди Грегори шахматы появляются лишь мельком: когда к живущим в изгнании Дейрдре и Найси прибывает посланник Конхобара с вестью о том, что они могут вернуться, он застаёт их за игрой. Впоследствии эта бытовая деталь, указывающая на социальный статус героев, окажется чрезвычайно важной для драматургов.

Впервые Дейрдре появляется на театральной сцене в 1902 г. в одноименной пьесе поэта и мистика Джорджа Рассела (*Deirdre*, 1901) [4], где сам автор сыграл роль Найси. Драма была принята зрителями благосклонно, однако большую известностьнискали более поздние пьесы: «Дейрдре» Уильяма Йейтса (*Deirdre*, 1907) [5] и «Дейрдре – дочь печалей» Джона Синга (*Deirdre of the Sorrows*, 1910) [6], которая была поставлена лишь после смерти драматурга.

Пьеса Синга внешне напоминает версию Рассела: обе являются полноценными трехактными драмами, охватывающими события нескольких лет – от первой встречи Дейрдре и Найси до их трагического финала; Йейтса же интересует лишь кульминационный момент конфликта – противостояние героев Конхобару. Идеино, однако, «Дейрдре» Рассела приближается к версии Йейтса, и именно использованный ими мотив игры в шахматы позволяет проследить сходства и различия их подходов. У Синга он не появляется вовсе: при создании пьесы драматург опирался на самую раннюю из известных нам версий легенды, где этот мотив отсутствовал.

В драме Рассела крайне силён мотив предсказания и божественного вмешательства: герои сначала стараются поступать так, чтобы предотвратить исполнение пророчества о том, что из-за Дейрдре прольётся много крови, но им это не удаётся. После бесплодных попыток уйти от судьбы им приходится смириться с волей богов, которые в пьесе довольно явно обозначают своё присутствие. Именно с мотивом предсказания напрямую связан мотив игры в шахматы. Когда Дейрдре и Найси возвращаются из изгнания и прибывают в дом, который был приготовлен для них Конхобаром, они обнаруживают на столе шахматную доску с недоигранной партией. Найси объясняет Дейрдре, что у Конхобара есть обыкновение гадать на шахматах, и для него эта игра равнозначна игре с судьбой. Происходит любопытный диалог:

«Найси: Смотри, вот шахматная доска Конхобара, на которой он обычно гадает, играя в одиночку с судьбой. Фигуры уже расставлены. Мы закончим игру в ожидании пира. Золотые фигуры – твои, серебряные – мои.

Айнле: Ты выбрал для Дейрдре сторону, которая проигрывает.

Найси: Дейрдре играет искуснее меня.

Дейрдре: О, бесстрашный! Если он сядил играть с судьбой, то финал уже предreshён, и от умения играть не будет никакого толку.

Найси: Вот и узнаем, было ли предсказание для Конхобара счастливым. На нём лежит гейс – он должен играть только серебряными фигурами. Я сыграю за него. Твой ход. Милая, почему ты даже не улыбнёшься? Уж против Конхобара ты точно сыграешь хорошо.

Дейрдре: Уже поздно! Видишь, моему королю угрожают со всех сторон!

Ардан: Нет, ты еще не проиграла. Если ты передвинешь короля назад, всё будет в порядке» [3, р. 29] (перевод автора статьи. – А.О.).

Герои начинают играть, но снаружи слышатся звуки битвы: происходит нападение на тех, кто стережёт дом, и вероломство Конхобара

раскрывается. Найси требует, чтобы Дейдрэ сделала следующий ход, но она восклицает, что не в силах больше играть, и рассыпает фигуры. Игра в шахматы в этой сцене дублирует сюжет пьесы: это не только игра с судьбой и возможность заглянуть в будущее, узнав замысел богов, но и образное подтверждение того, что всё происходит и будет происходить в соответствии с этим замыслом и то, что предсказано, неизбежно сбудется. Герои прозорливы, умны и благородны, но одержать победу над судьбой в интеллектуальном соревновании им не под силу.

Как и в драме Расселла, у Йейтса влюблённые, вернувшись в Ирландию и войдя в дом, приготовленный для них Конхобаром, обнаруживают в нём шахматную доску и решают скрасить ожидание игрой. В пьесе Йейтса мотив пророчества формально снят, но трагедия всё равно остаётся неизбежной, и, пытаясь её предотвратить, герои лишь приближают её осуществление, хотя и встречают свою судьбу с достоинством. Йейтс вносит в пьесу множество символических деталей, которые в совокупности предсказывают трагическую развязку: влюблённых никто не встречает, вокруг гостевого дома ходят незнакомые люди с лицами убийц, а в самом доме герои видят приготовленную супружескую постель. Найси узнает шахматную доску – она хранится в этом доме много лет, и с ней связана древняя история о предательстве и смерти: возможно, именно в эти шахматы играли один из Верховных королей Ирландии и его жена накануне своей гибели, зная о том, что смерти им не избежать. Сходства между этой повестью и историей Дейдрэ и Найси очевидны, но герои всё ещё надеются на счастливый исход.

Не раз повторяются слова о том, что для этой игры требуются ясный ум и холодный рассудок, и герои принимают за неё, стремясь унять растущее беспокойство, вызванное непониманием того, что происходит вокруг них. При этом Дейдрэ и Найси оказываются не только носителями благородного чувства, но и обладателями благородного ума – и зритель начинает ощущать их превосходство над Конхобаром, одержимым одновременно страстью и ненавистью.

Неудивительно, что символический потенциал, которым обладает игра в шахматы, оказался крайне притягательным для драматургов. Эта игра традиционно понимается как интеллектуальное противостояние, которое требует умения просчитывать каждый ход и видеть его последствия, способности доводить партию до конца в соответствии с выбранной стратегией и одновременно быть готовым к импровизации. Шахматная игра определяет, являются ли противники достойными друг друга, а предложение сыграть в шахматы может расцениваться как своего рода признание соперника достойным интеллектуального сражения. Наконец, она позволяет игрокам отвлечься от настоящего и забыть о насущном, сосредоточившись на решении абстрактной задачи.

Мы видим, что и у Йейтса, и у Расселла игра ассоциируется в первую очередь с мотивом противостояния, соперничества, – но не между героями, а между смертными и некой надчеловеческой силой. События обеих драм развиваются подобно тому, как разыгрывается продуманная шахматная партия, которую ведёт опытный и беспощадный игрок, – в обоих случаях чувствуется рука судьбы, а ревнивый Конхобар, со своим предательским планом, является лишь её орудием. Герои-антагонисты не могут избежать того, что предрешиено, однако находят в себе силы не утратить своё моральное превосходство, чувство собственного достоинства и собственной правоты даже перед лицом смерти – и тем самым, возможно, превращают поражение в победу.

Список литературы

1. Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры. М.: Прогресс – Традиция, 1997. 416 с.
2. O'Donovan J., Stokes W. Cormac's Glossary. O.T. Cutter, 1868. 204 p.
3. Joyce P.W. A Social History of Ancient Ireland. Longmans, Green, and Co., 1903. 652 p.
4. Russell G. Deirdre. Chicago, IL: De Paul University, 1970. 34 p.
5. Yeats W.B. Deirdre // The Collected Works of W.B. Yeats. Vol. II: The Plays. New York: Simon and Schuster, 2010. P. 175–200.
6. Synge J.M. Deirdre of the Sorrows // The Complete Works of J.M. Synge. Ware: Wordsworth Editions, 2008. P. 145–188.

THE MOTIF OF GAME IN IRISH MYTHOLOGICAL DRAMA

A.A. Olkova

The aim of this research is to analyze the role of chess in W.B. Yeats' and G. Russell's plays based on the Irish myth of Deirdre. It demonstrates how they fill this minor detail from the later adaptations of this myth with philosophical and ethical meaning. The methods of motivic and comparative analysis reveal that the game of chess is associated in both plays with opposition between humans and destiny. It is concluded that, despite the seeming futility of this confrontation, the fact that characters are actively involved in the game, can be perceived as a form of a victory.

Keywords: game, Irish drama, Irish Literary Revival, Irish mythology, myth, play, Russell, Synge, Yeats, chess.

References

1. Hejzinga J. Homo Ludens; Stat'i po istorii kul'tury. M.: Progress – Tradiciya, 1997. 416 s.
2. O'Donovan J., Stokes W. Cormac's Glossary. O.T. Cutter, 1868. 204 p.
3. Joyce P.W. A Social History of Ancient Ireland. Longmans, Green, and Co., 1903. 652 p.
4. Russell G. Deirdre. Chicago, IL: De Paul University, 1970. 34 p.
5. Yeats W.B. Deirdre // The Collected Works of W.B. Yeats. Vol. II: The Plays. New York: Simon and Schuster, 2010. P. 175–200.
6. Synge J.M. Deirdre of the Sorrows // The Complete Works of J.M. Synge. Ware: Wordsworth Editions, 2008. P. 145–188.