

ГУЗЕЛЬ ГОЛИКОВА

Казанский (Приволжский) Федеральный университет

ПОЭТИКА ИГРЫ В РОМАНЕ М. А. БУЛГАКОВА «МАСТЕР И МАРГАРИТА»: ОБРАЗ КОТА БЕГЕМОТА

Poetics of the game in the M.A. Bulgakov's novel “Master and Margarita”: the image of cat Begemoth

Ключевые слова: код, игра, Ханс Сакс, буффонадность, сатира, «ключ» к шифру, каламбур

KEYWORDS: code, game, Hans Sachs, buffoonery, satire, the “key” to the cipher, pun

ABSTRACT: The article deals with the question of the functioning of the game code of M. Bulgakov's novel “Master and Margarita”. The focus of the researcher is the image of the cat Begemoth, one of the members of the Woland suite. The article explores the connection between the image of the cat and the figure of Hans Sachs, a well-known representative of the German Renaissance. Principles of game conjugation of two figures are buffoonery, carnival, satire. At the same time, the three hypostases of the cat Begemoth (the cat – fat man – a boy with a knight (pazh) refer the reader to the figure of Leo Taxil (the French writer Gabriel Zhogan Pazhes), the punning allusion which is found in the last chapters of the novel and is determined by the writer's position in depicting the religious question.

В статье рассматривается вопрос функционирования игрового кода «закатного» романа М. А. Булгакова «Мастер и Маргарита». В центре внимания исследователя – образ кота Бегемота, одного из членов свиты Воланда. В статье раскрывается связь образа кота с фигурой Ханса Сакса – известного представителя немецкого Возрождения. Принципами игрового сопряжения двух фигур становятся буффонадность, карнавальность, сатиричность. В то же время три ипостаси кота Бегемота (кот – толстяк – паж) отсылают читателя к фигуре Лео Таксилья (французского писателя Габриэля Жогана Пажеса), каламбурный отсыл к которому встречается в последних главах романа и определяется писательской позицией в изображении им религиозного вопроса.

1

Изучение романа Булгакова «Мастер и Маргарита» началось практически с самого начала его появления на литературной сцене, и, безусловно, книга исследована с самых разных позиций видными учеными-литературоведами, критиками, среди которых выделяются А. Боборыкин, И. Белза, И. Галинская, В. Немцев, Б. Соколов, М. Чудакова, Е. Яблоков и мн. другие (Боборыкин 1991; Белза 1978; Галинская 1986; Немцев 1991; Соколов 1997; Чудакова 1988; Яблоков 2001). Несмотря на это, произведение до сих привлекает внимание филологов. Роман Булгакова можно назвать одновременно и фантастическим, и философским, и любовно-лирическим, и сатирическим. В то же время это – роман-кроссворд, роман-шифр. Перед нами своеобразная культурная игра, которую Булгаков использует в своих идейных целях – создать многомерное произведение с разными уровнями прочтения: для непосвященных на первый план вывести сатирическое и историческое начало романа, а для посвященных – философский смысл произведения, который не укладывается ни в советскую идеологию, ни в традиционное христианское мировоззрение как православной, так и католической церкви, и который нарочито зашифровывается.

Принцип игры в романе ярко представлен в московских главах, в произведении угадываются постмодернистские черты (нарочитая игра с культурными кодами прошлого и настоящего). Игровой код романа наиболее явно акцентируется в символическом эпизоде игры Бегемота с Воландом в шахматы. Это тот особый ключ, чтобы читатель понял, что весь роман – это не только представленная история Мастера и Маргариты и написанного Мастером романа об Иешуа, но и игра автора с культурными кодами с целью шифрации своей идеологии, идей, несовместимых с нарождающейся советской действительностью.

В одной из своих статей мы уже рассмотрели своеобразие актуализации альбигойского кода, который, по нашему мнению, структурирует весь роман и определяет его философско-этическое ядро, «вбирая», «втягивая» в себя другие европейские коды – гетевский, дантовский, гофмановский и др., являясь неким «пракодом» всего текста. Рассмотрим теперь, какими еще культурными кодами «играет» автор с целью не только организации игрового поля романа, но, прежде всего, выражения своих идейных убеждений. Кодировка писателем реализуется на ассоциативном уровне «литературно-культурного поля» как своей эпохи – начала и первой трети XX в., так и других эпох, начиная с Античности. Булгаков часто использовал в своей игре довольно известные, знаковые фигуры европейской культуры и других культур, что напоминает дантовский принцип в изображении ада (в «Божественной комедии»): сначала изображение

знаковых фигур в истории и культуре, а затем обращение к конкретно-историческим, зачастую малоизвестным читателю персонажам своего времени. В основе булгаковских шифров и кодов лежат принципы полигенетичности и поликультурности. Недаром болгарский литературовед Николай Звезданов, исследуя этико-философскую и мифопоэтическую концепцию человека и бытия в романе «Мастер и Маргарита», утверждал, что роман этот «вобрал огромную часть культурно-исторической, мифологической и философской памяти человечества. В нем «в странном сожителстве» соседствует античная мениппея, средневековая мистерия и модернистский гротеск (цит. по: Малкова 2012).

2

Наиболее загадочными персонажами романа являются демонические образы, к которым довольно часто обращаются ученые. Более полно, на наш взгляд, они исследованы в работе Т. Ю. Малковой (2012) «Полигенетичность демонических образов романа М. А. Булгакова «Мастер и Маргарита». Автор работы делает выводы о принципах создания демонических персонажей и их связи с христианской, народной традицией, средневековой западно-европейской демонологией. В то же время Малкова, как и другие исследователи, не ставит перед собой цели культурной «дешифровки» образов inferнальных персонажей и текста, с ними связанного. В частности, мало сказано с этих позиций о Бегемоте.

В разных исследованиях образ кота Бегемота возводится к различным культурным традициям – древней мифологической, ветхозаветной, иудейской, средневековой европейской и др. Сведения о Бегемоте автор «Мастера и Маргариты» почерпнул, например, также из книги М. А. Орлова «История сношений человека с дьяволом» (1904), выписки из которой сохранились в булгаковском архиве (Булгаковская энциклопедия). По свидетельству второй жены писателя Л. Е. Белозерской, реальным прототипом Бегемота послужил их домашний кот Флюшка – огромное серое животное. Булгаков только сделал Бегемота черным, так как именно черные коты по традиции считаются связанными с нечистой силой (Булгаковская энциклопедия).

Несомненно, образ Бегемота возникает у Булгакова под влиянием гофмановского кода, ведь общеизвестно особое отношение писателя к известному немецкому романтику – Э. Т. А. Гофману. В целом же для романа Булгакова характерно наличие «трех Г» – Гофмана, Гете, Гоголя – и «двух Д» – Данте и Достоевского, которые особым образом организуют литературное и игровое поле романа через центонность, реминисцентность, аллюзии. Прообразом Бегемота считается гофмановский кот Мурр – кот, пишущий свои «философские» заметки на оборотной стороне записок музыканта Крейсера.

Если возводить Бегемота к гофмановской линии, то можно все же увидеть, что концептуально оба героя не схожи, ведь Мурр Гофмана – филистер, выражающий философию немецкого бюргерства, которая была чужда немецкому романтику и противопоставлялась философии творческой личности. Кот Бегемот – особое создание, цель которого обличение советской Москвы. В то же время при создании Бегемота, Булгаков использует гофмановскую иронию, выписывая своего специфического героя. Ерничество Бегемота на пару с Коровьевым, плутоватое поведение, талантливое разоблачение всей аморальной московской чиновничьей «братии» вызывает симпатию. Образ Бегемота определяется игрой, буффонадой, шутовством, формирующими смысловое поле этого персонажа. В целом же Бегемот представлен в разных ипостасях, реализован в единстве трех своих «лиц»: Волшебного Кота – Толстяка – Демона-пажа (возможно, пародия на троицу). В социальных ролях-масках, разыгрываемых Котом в московских сценах, узнаются и чиновники, и нагловатый обыватель, и циничный хулиган (Стойкова 2000). Примечательно, что в высказываниях Кота в то же время реализуются важнейшие мотивы романа – милосердия, смерти, света и тьмы (добра и зла), проходящие и через речь Воланда (Стойкова 2000). Последнее появление Бегемота раскрывает нам его истинный облик: *«Тот, кто был котом, потешавшим князя тьмы, теперь оказался худеньким юношей, демоном-пажом, лучшим шутом, какой существовал когда-либо в мире»* (Булгаков).

Так кто же этот герой на самом деле? Культурная синкретичность в создании образа Бегемота налицо, однако есть некий «ключ», на который Булгаков особо обращает внимание читателя. В целом, как нам кажется, в романе присутствует целая система «ключей» к дешифровке романа, о чем писала еще Галинская (1986). Воланд, закончив игру в шахматы с Бегемотом, вдруг, как бы случайно восклицает, обращаясь к герою: *«Долго будет продолжаться этот балаган под кроватью? Вылезай, окаянный ганс!»*. Это обращение вызывает, по крайней мере, первичное недоумение, хотя для романа вполне обычны двойные имена героев, что сопрягается с принципом двойственности самого текста, определяемого в целом дуалистической концепцией писателя. Так как многие персонажи взяты Булгаковым не только из древней иудейской истории (ершалаимские главы), но и на ассоциативном уровне отсылают нас к европейскому Возрождению (например, сама Маргарита), то вполне правомерно предположить, что имя Ганс могло принадлежать известному автору или герою той эпохи. Часто «ключом» к булгаковским шифрам служит и музыка, по сути, пронизывающая роман не только своей музыкальной стихией, но и музыкальными принципами (на основе которых и выстраивается все произведение). Булгаков был большим знатоком и любителем музыки, одно из его любимых детищ (помимо оперы III. Гуно «Фауст») – это опера Р. Вагнера «Нюрнбергские мастерзингеры». Поэтому логично предположить, что под

именем Ганс скрывается не кто иной, как Ганс Сакс – не только центральный герой оперы Вагнера, но прежде всего – великий немецкий поэт-мейстерзингер конца 16 века. Гёте написал о нем поэму «Hans Sachsens poetische Sendung», в которой высоко оценил творчество Г. Сакса, в отличие от поэта Вернике, назвавшего Сакса «плохим и смешным рифмоплетом» (в комическом эпосе «Hans Sachs» Вернике (1703). Образ Сакса воссоздали в своих операх также В. Йировец и А. Лорцинг («Ганс Сакс», 1834).

Обращение к Г. Саксу у Булгакова не случайно. Немецкий мейстерзингер в своих незамысловатых шпрухах и фастнахтшпилях пытался обличить человеческий порок, вывести горожан на «путь истинный» через зеркало сатиры. Произведения Ганса Сакса – это сатирический взгляд поэта-философа на жизнь людей различных сословий. В своих стихотворениях он высмеивает человеческие пороки своего времени со всей силой своей добродушности и некой веселой насмешливости. В его шванках представлены и inferнальные образы. Появляется образ Люцифера, который опасается сошествия в ад немецких ландскнехтов, от которых не ждет ничего хорошего («Сатана не пускает ландскнехтов в ад», 1556). А черти Ганса Сакса вообще не отличаются большой отвагой и сообразительностью. Они обычно попадают впросак, одураченные лукавыми смертными. Это чаще всего забавные, смешные существа, очень мало напоминающие сумрачных и злобных чертей ряда лютеранских писателей и художников XVI века (Пуришев 1959, 6). Примечательно, что слово «ландскнехты» как некий «ключ» к дешифровке появляется как раз в сцене игры Бегемота в шахматы с Воландом: Маргарита увидела на шахматной доске не только короля в белой мантии, но и «три белых пешки-ландскнехта с алебардами». Это с еще большей очевидностью доказывает, что образ Ганса Сакса через восклицание Воланда действительно появляется на ассоциативном уровне романа и начинает по-особому функционировать в игровом поле текста.

В своих фастнахтшпилях Сакс «использует приемы буффонного комизма, щедро раздает оплеухи и тумачи, бойко изображает потасовки и перебранки. Он вносит на сцену веселый дух карнавала, облакая лицедеев в фастнахтшпилях в гротескные личины «дурацкой литературы» (Пуришев 1959, 5). В авторской манере Ганса Сакса мы со всей очевидностью можем уловить взаимопересечения с булгаковским Бегемотом – прежде всего с его манерой поведения, когда тот предстает в образе огромного черного кота или толстяка – буффонадность, шутовство карнавального типа, яркие комические перебранки, наличие маски «дурака» («примусы починяю»). Таким образом, первая ипостась Бегемота – быть «дурацким» героем, ярмарочным шутом, в своей специфической манере разоблачающим «советских оборотней» через буффонаду, карнавальность, что и передается через актуализацию культурной игры с образом Ганса Сакса.

Образ Сакса определяет еще одну линию игрового функционирования культурного кода романа – западно-европейского кода в его немецком варианте, где Гофман, Гете, Ганс Сакс – основные фигуры. В этот «немецкий» код можно добавить еще одного немца – Вагнера, сделавшего Сакса центральным героем своей оперы. «Главный идейный пафос Вагнера – поиск положительного героя» (Вайль 1996). Вагнер связывает образ Сакса с нравственными ориентирами: «Среди мастеровых Сакса и богов Вагнера нет места моральной невнятице. Где добро и где зло – ясно сразу, как в вестерне. В конечном счете, и Вагнер и Сакс писали басни – внятные иносказания с крепкой нравственной подоплекой» (Вайль 1996). Таким образом, «Три Г» немецкой литературы – Ганс Сакс, Гете, Гофман – разоблачали в характерной сатирической манере бюргерство, человеческие пороки, что вполне соотносится с нравственными установками романа Булгакова. Писатель помещает Сакса, подобно Данте, в Москву-ад, во-первых, с целью создать игровое поле текста (что характерно для московских глав), в том числе посредством инфернальных образов, воплощающих в себе идею справедливого возмездия; во-вторых, усилить эффект безоговорочного разоблачения московской жизни советских обывателей. Каждый из демонов «шайки» Воланда имеет свою определенную задачу, что создает особую стихию симфонизма в передаче мотива справедливого наказания. Бегемот на пару с Коровьевым довершает свои «злодеяния» «последним» буффонадным выходом. Эта парность данных персонажей поддержана автором и в финальной сцене «разоблачения» демонов: Коровьев – рыцарь, а Бегемот – паж.

3

Итак, в первой своей личине Бегемот нереально толст и забавен, и в целом этот образ определяется не только вышеобозначенной культурной игрой, но и характерной традиционной линией функционирования героев-толстяков в мировой литературе. Его оборотная сторона – быть худым юношей, демон-пажом. Соединяет две ипостаси одного героя ключевое слово «шут». В то же время игра Булгакова более замысловата, чем кажется на первый взгляд. Ведь в образе Бегемота соединились библейские и западноевропейские линии: «мифологические корни переплетаются с традициями русского народного лубка», определяя двойственную природу и этого инфернального персонажа (Урюпин 2011).

По мнению исследователей, образ Коровьева-Фагота и его превращение в рыцаря, вероятно, связан с шуточной «легендой о жестоком рыцаре», содержащейся в повести друга Булгакова писателя Сергея Сергеевича Заяицкого

(1893–1930) «Жизнеописание Степана Александровича Лососинова» (1928). У рыцаря Фагота, как и у «жестокého рыцаря» в повести Заяицкого, есть паж. В этой роли у Булгакова выступает кот-оборотень Бегемот, меняющий свое обличье в последнем полете (Булгаковская энциклопедия). Возможно, эта трактовка образа пажа является единственно верной.

В то же время, Булгаков неоднократно использовал книгу Орлова «История сношений человека с дьяволом» (1904), выписки из которой сохранились в булгаковском архиве, где рассказывается о псевдомасонских обрядах, взятых из работы Жоржа Батайля и Лео Таксиля «Дьявол в XIX столетии». Характерно, что изложение этого мистифицирующего труда помещено в заключительный, четвертый раздел книги Орлова, названный «Демонизм в последние столетия». Именно из этого раздела Булгаков сделал выписки о демоне Бегемоте. Под псевдонимом Лео Таксиль писал известный французский публицист Габриэль Жоган Пажес (1854–1907), убежденный атеист и борец с христианством (Булгаковская энциклопедия). Странно, что исследователи не увидели совершенно очевидную связь образа Бегемота в его ипостаси пажа с настоящей фамилией автора Пажес. Также среди произведений Лео Таксиля есть «Забавная Библия» (1882), где Таксиль высмеивает текст Ветхого Завета, «Забавное Евангелие, или Жизнь Иисуса» (1884), где предметом пародии выступает Новый Завет. Книги Таксиля неоднократно переводились в СССР и других социалистических странах в период господства государственного атеизма. Примечательно, что затем Умберто Эко будет использовать книги Пажеса-Таксиля. Так, итальянский постмодернист описывает историю создания антимасонских произведений Лео Таксиля в своем романе «Пражское кладбище».

Таким образом, Бегемот не случайно превращается именно в пажа, а не в оруженосца, что было бы более логично. Первоначально писатель сохраняет феодальную иерархию: так как Бегемот на службе не только у Воланда, но подчиняется и Коровьеву, то он должен стать его пажом (или оруженосцем) в сцене превращения. В то же время слово «паж» отсылает к настоящей фамилии французского автора, из книги которого и почерпнул Булгаков своего Бегемота – Габриэлю Жогану Пажесу, что делает игру Булгакова еще более интересной.

«В книге Таксиля и Батайля причудливо синтезировались демонологические и масонские легенды и фантазия авторов. Даже в косноязычном пересказе Орлова отчетливо проступала пародийность и юмор книги «Дьявол в XIX столетии», которую всерьез могли принимать разве что простодушные католические священники и монахи. У Таксиля и Батайля Булгаков почерпнул идею соединения масонства с демонопоклонничеством и пародирования самого масонского обряда, который у автора «Мастера и Маргариты» наполняется также философским содержанием (в сцене Великого бала у сатаны)»

(Булгаковская энциклопедия). Пародийность и юмор в подаче образа Бегемота, таким образом, берется и из книги Пажеса-Таксила. Вот почему идея шутства Бегемота проходит в булгаковском тексте красной нитью, в том числе слово «шут» в финальной сцене в связи с образом Бегемота нарочито акцентируется. Не Лео ли Таксила (Пажеса) называет Булгаков «лучшим шутом, какой существовал когда-либо в мире»?

Выводы

Итак, обратившись к роману Михаила Булгакова «Мастер и Маргарита», мы решили выявить особенности игрового кода, принципов игровой поэтики, связанных с образом кота Бегемота – одного из членов «дьявольской» шайки. Пытаясь сделать дешифровку, мы обратили внимание на использование писателем дантовского кода, принципа самого Данте в организации пространства ада (у Булгакова – это Москва-ад). Поэт в каждом из кругов ада сначала изображал знаковые фигуры исторического и культурного прошлого, а затем обращался к своим современникам. Данный подход обозначен и Булгаковым в создании игрового поля романа, в том числе связанного с образом Бегемота. Помимо гофмановского кода, лежащего на поверхности (Мурр и Бегемот), а также уже изученных учеными связей Бегемота с различными культурными традициями (иудейской, европейской средневековой демонологической и др.), отчетливо видна генетическая связь данного персонажа с образом знаковой фигуры немецкого Возрождения Ганса Сакса, который функционирует через модусы буффонадного, карнавального, сатирического начала, взятых за основу в обрисовке образа Бегемота. В то же время превращение Бегемота в пажу в финальной сцене отсылает не только к книге друга Булгакова Заяицкого, где явно реализована пара «рыцарь – паж», напоминающая другую пару «Коровьев – Бегемот». Символика пажа может, безусловно, быть связана с книгой Жоржа Батайля и Лео Таксила «Дьявол в XIX столетии», которую упоминал Орлов в «Истории сношений человека с дьяволом» и которую знал и использовал Булгаков. Настоящая фамилия одного из авторов книги Лео Таксила – Габриэль Жоган Пажес – как раз и отсылает нас к семантике слова «паж», что подразумевает каламбурную игру, используемую Булгаковым в своем романе (слово «каламбур» является ключевым). Игра автора связана с его особым философским осмыслением мира и бытия, где значимыми становятся антиномии «доброе-злое», «свет-тьма», «духовное-материальное», «живое-мертвое», «вечное-сиюминутное».

Таким образом, попытка расшифровки игрового поля романа в процессе создания образа Бегемота приводит нас к мысли о сложном конструировании

Булгаковым игровых полей своих персонажей, которые прочитываются как на первом доступном уровне – через знаковые культурные коды (например, «три Г» – Ганс Сакс, Гете и Гофман), так и на ассоциативном уровне через некие «ключи» в тексте («ганс», «ландскнехты», «шут», «каламбур») и через знание булгаковской сферы чтения (Таксиль-Пажес, Заяицкий, Орлов) и музыкального кругозора писателя (Вагнер), что делает процесс расшифровки более чем увлекательным и по существу необходимым для более глубокого понимания смысла и авторской манеры одного из самых загадочных романов XX в.

Библиография

- Баннх, Е. А. (2006), Кот Мурр и Бегемот как архетипические образы. В: Русская классика: проблемы интерпретации. Липецк, 236–243.
- Боборыкин, А. Г. (1991), Михаил Булгаков. Москва.
- Булгаков, М. А. Мастер и Маргарита. Роман. В: <http://nashbulgakov.ru/mim_2_22.html> [доступ 18.06.2017].
- Булгаковская (2017), Булгаковская энциклопедия. В: <<http://www.bulgakov.ru/>> [доступ 23.06.2017].
- Бэлза, И. Ф. (1978), Генеалогия «Мастера и Маргариты». М.: Контекст.
- Вайль, П. (1996), Гений места: Тайны сапожного ремесла (Нюрнберг – Сакс, Мюнхен – Вагнер). В: <<http://magazines.russ.ru/inostran/1996/11/vayl.html>> [доступ 18.06.2017].
- Галинская, И. Л. (1986), Загадки известнейших книг. Москва.
- Ковалев, Г. Ф. (1996), Свита Воланда. В: Филологические записки: Вестник литературоведения и языкознания. Воронеж.
- Малкова, Т. Ю. (2012), Полигенетичность демонических образов романа М. А. Булгакова «Мастер и Маргарита». В: <<http://www.dissercat.com/content/poligenetichnost-demonicheskikh-obrazov-romana-ma-bulgakova-master-i-margarita#ixzz4kYzPWT5r>> [доступ 20.06.2017].
- Немцев, В. И. (1991), Михаил Булгаков: становление романиста. Самара.
- Пуришев, Б. (1959), Себастиан Брант и Ганс Сакс//Себастиан Брант, Ганс Сакс. Корабль дураков; Избранное. В: <<http://litread.in/web/508475/545000-546000>> [доступ 21.06.2017].
- Соколов, Б. В. (1997), Три жизни Михаила Булгакова. Москва.
- Стойкова, Т. А. (2000), Речь персонажа в художественной системе произведения: Роман М. А. Булгакова «Мастер и Маргарита». В: <<http://www.dissercat.com/content/rech-personazha-v-khudozhestvennoi-sisteme-proizvedeniya-roman-m-bulgakova-master-i-margarit#ixzz4kYeHnhbp>> [доступ 21.06.2017].
- Урюпин, И. С. (2011), Национальные образы-архетипы в творчестве М. А. Булгакова. В: <<http://www.dissercat.com/content/natsionalnye-obrazy-arkhetipy-v-tvorchestve-ma-bulgakova#ixzz4kC8GCnoh>> [доступ 22.06.2017].
- Чудакова, М. О. (1988), Жизнеописание Михаила Булгакова. Москва.
- Шевлякова, Н. Н. (2003), Ганс Сакс и литература немецкой Реформации: генезис, типология и истоки творчества (фольклор и бюргерская литература). В: <<http://svr-lit.ru/svr-lit/articles/germany/shevlyakova-gans-saks.htm>> [доступ 21.06.2017].
- Яблоков, Е. А. (2001), Художественный мир Михаила Булгакова. Москва.

