

Научная статья

УДК 82–222

DOI: 10.25688/2076-913X.2022.47.3.03

ИГРОВОЕ НАЧАЛО ВОДЕВИЛЕЙ А. П. ЧЕХОВА В КОНТЕКСТЕ АБСУРДИСТСКОЙ ТРАДИЦИИ

Калашников Сергей Борисович¹

Громов Алексей Владимирович²

^{1,2} Московский городской педагогический университет,
Москва, Россия

¹ sergeyk34@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-9521-476X>

² grymep4orina@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0002-3279-5376>

Аннотация. На основе принципов интертекстуальной деконструкции в статье рассматривается феномен литературной игры в одноактной драматургии А. П. Чехова и его значение для абсурдистской традиции. Чеховский интертекст охватывает обилие элементов отечественной и мировой культуры, обуславливая явление культурно-семантической полифонии, отвечающей за культурный диалог (в том числе за литературный). Излюбленной формой литературного диалога для русского писателя стала пародия, разновидностью которой является сюжетная инверсия (переворачивание смыслов), что генетически роднит одноактную драматургию А. П. Чехова с абсурдистской драмой XX в. Диалог строится как с объектами культурной среды (например, с другими авторами), так и с реципиентом. Если диалог с авторами определяется контртекстом, то с читателем/зрителем — смысловой игрой, являющейся ключевым средством абсурдизации текста на интертекстуальном уровне. Игра включает реципиента в текст на творческом уровне, тем самым косвенно ломая четвертую стену посредством категории интерактивности. А. П. Чехов, заигрывая с читателем, втягивает в заколдованный круг Хаоса повседневной жизни и своих героев, где с ними происходит сплошная путаница и неразбериха.

Ключевые слова: абсурд, игра, пародия, контртекст, интерактивность, сюжетная инверсия, минус-прием.

Для цитирования: Калашников, С. Б., Громов, А. В. (2022). Игровое начало водевилей А. П. Чехова в контексте абсурдистской традиции. *Вестник МГПУ. Серия «Филология. Теория языка. Языковое образование»*, 3 (47), 35–46. DOI: 10.25688/2076-913X.2022.47.3.03

Original article

UDC 82–222

DOI: 10.25688/2076-913X.2022.47.3.03

PLAY BEGINNING OF A. CHEKHOV'S VAUDEVILLES AGAINST THE ABSURDIST CONTEXT

Sergej B. Kalashnikov¹Alexey V. Gromov²^{1,2} Moscow City University,
Moscow, Russia¹ sergeyk34@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-9521-476X>² grymep4orina@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0002-3279-5376>.

Abstract. Intertextual deconstruction empowers the author of the article to examine the phenomenon of literary play in A. P. Chekhov's one-act dramatic pieces and its significance for the absurdist tradition. Chekhov's intertext covers an abundance of national and world culture constituents, leaving the phenomenon of cultural and semantic polyphony responsible for cultural dialogue (including literary). It is parody that has become the writer's favorite form of literary dialogue with plot inversion (inversion of meanings) being a type of it. The latter genetically relates A. Chekhov's one-act plays to the absurdist drama of the XX century. The dialogue is built both with the cultural environment elements (for example, with other authors) and with the recipient. If the dialogue with the authors is determined by the countertext, then the one with the reader/viewer represents a semantic game, which is the key means of text absurdization at the intertextual level. The game engages the recipient into the text at the creative level, thereby indirectly breaking the fourth wall through the category of interactivity. A. Chekhov, flirting with the reader, draws the characters into the enchanted circle of the everyday life Chaos, where they experience total confusion and turmoil.

Keyword: absurd, game, parody, countertext, interactivity, plot inversion, minus-reception.

For citation: Kalashnikov, S. B., Gromov, A. V. (2022). Play beginning of A. Chekhov's vaudevilles against the absurdist context. *MCU Journal of Philology. Theory of Linguistics. Linguistic Education*, 3 (47), 35–46. DOI: 10.25688/2076-913X.2022.47.3.03

Используя средства изображения, принадлежащие абсурдистской традиции, А. П. Чехов выступает отчасти как новатор в русской литературе. Мы говорим «отчасти», поскольку в ходе изучения данного вопроса пришли к заключению, что поэтика абсурда одноактной драматургии А. П. Чехова формировалась под влиянием ряда произведений Н. В. Гоголя и М. Е. Салтыкова-Щедрина. Например, в чеховских водевилях органично смешивается трагическое и комическое, что обусловлено, во-первых, соответствующей тенденцией в развитии жанра, тяготением к неклассическим формам сатиры с «особыми формами типизации», «подчеркнутой условностью, художественной деформацией, игрой смыслами, художественным синтезом» [1, с. 36–37], во-вторых, художественным талантом великих

предшественников, показавших Чехову средства и способы соединения столь противоречивых элементов. Данные авторы, соответственно, также внесли немалый вклад в развитие абсурдистской традиции.

Е. Г. Логинова в статье «Векторы упорядочивающего уподобления в драматургии А. П. Чехова как предтечи драмы абсурда» справедливо отмечает, в чем именно заключается новаторство русского писателя: «Парадоксальность и бессмысленность бытия необъяснимы привычными, имеющимися в распоряжении человека способами. И новаторство А. П. Чехова в том, что он сумел уловить эту необъясненность» [2, с. 107]. То есть А. П. Чехов видел трагикомичную фантазмагорию обыденной жизни, замечал ее алогичность, фиксировал парадоксальные вещи, чуждые для нормативной логики, а главное, сумел, сохраняя правдоподобность (реалистичность) действия, изобразить это на страницах водевилей, тем самым внося значительный вклад в развитие приемов абсурдизации текста, которые спустя четверть века были актуализированы в произведениях Г. Пинтера, С. Беккета, Э. Ионеско и др. Мы имеем в виду такие приемы, как замена действия диалогом, статичный хронотоп, чуждые привычной логике реплики, парадоксальные поступки героев, отсутствие взаимопонимания между персонажами, когда кажется, что никто никого не слышит, и, конечно, пародийность, что в рамках данной статьи актуально в первую очередь.

Произведения, написанные в русле абсурдистской традиции, всегда были склонны к пародированию: переворачиванию смыслов, редуцированию формы, игре с читателем, интенциям на насмешку, широкому интертекстуальному плану, в том числе контртекстуальному. Контртекст — это литературный диалог между авторами, что является характерной чертой творчества А. П. Чехова. Об этом, например, пишут Л. С. Шаталова и Н. С. Шаталова. Исследователи рассмотрели литературный диалог между рядом чеховских произведений и толстовской повестью «Крейцерова соната», заключающийся в противоположном решении общей идеи: «Толстовский текст определяет динамику и тональность чеховского текста. Однако постановка проблемы семьи, брака, любви как проблемы социальной, выражение гражданского и нравственного идеала, поиска духовного начала при общей идее художественно различны. Интертекст фактически превращается в контртекст» [3, с. 281]. Заметим, что обращение к какому-либо культурному явлению не обязано определяться генетической связью. Например, в пьесе «Предложение», используя сюжетную модель *матримониальных отношений*, Чехов устанавливает не генетическую, а *методическую связь* с пьесой А. С. Грибоедова «Горе от ума». Писатели схожим образом отгалкиваются от светского сюжета о влюбленных, по-разному трансформируя его содержание: «Грибоедов полемизирует с классическим “инвариантом” светской комедии, чтобы придать ему дополнительную семантическую нагрузку, через пластическую картину передать обобщающий смысл, показать принцип светских отношений. Чехов, в свою очередь пародируя традиционный поворот событий в подобном сюжете и имея в виду

его трансформацию в бессмертной комедии Грибоедова, устраивает суд не столько над людьми, сколько над их уродливым общественным амплуа» [4, с. 88]. Как мы видим, возможности пародии А. П. Чехов использует в качестве эффективного средства по углублению идейно-художественного плана.

Пародия — это не только неиссякаемый источник для обогащения художественного текста элементами культурного фонда, но и способ наладить диалог с читателем: происходит обращение к культурному опыту читателя/зрителя, у которого, в свою очередь, возникают индивидуальные ассоциации, чувства и ожидания. Согласно основному положению герменевтики, текст существует только тогда, когда воспроизводится реципиентом (посредством интерпретации). Так, возникает диалог между автором и читателем (или между двумя текстами).

Интересно то, что в одноактной драматургии А. П. Чехов строит литературный диалог с читателем именно на игровой основе. Обратим внимание на такое свойство чеховской пародии, как *переворачивание смыслов*, которое не только роднит одноактную драматургию русского писателя с абсурдистской драмой XX в., но и показывает разность между двумя этими подходами к пародированию. Например, исследователь В. В. Шервашидзе пишет о том, что «поэтика театра абсурда построена на принципе демонстративного парадоксального выворачивания структур реального мира» [5, с. 5]. Это значит, что реципиент драмы абсурда сталкивается с художественной инверсией реальности, абсурдистской пародией на реальный мир, что при рецепции зачастую сопровождается экзистенциальной тревожностью или страхом. Пародия А. П. Чехова отличается тем, что она обладает в большей степени литературно-игровым характером, чем философско-экзистенциальным. Писатель не ставил перед собой задачу вывернуть реальность, но он никогда не отказывался от того, чтобы остроумно переиграть, переосмыслить чужой текст, равно как и собственный. Как верно отмечал В. Я. Пропп, Чехов — это великий мастер пародии: «Непревзойденным мастером пародии был Чехов. Чехов пародирует романтически взвинченный стиль Виктора Гюго, фантастику Жюль Верна, пародирует детективные романы и т. д. Высмеиваются также недостатки и текущей литературы» [6, с. 79].

Чеховские пьесы «Предложение» и «Медведь» пародийны по отношению друг к другу, но при этом пародичны по отношению к произведениям предшествующей литературы, так как используют популярный *сюжет матримонимальных отношений*. Так, в завязке пьесы «Медведь» изображается дама «печального образа», у которой год назад умер муж. Отрекшись от какой-либо светской жизни, на протяжении года она не выходит из дома: «Я паинька, верная женка, заперла себя на замок и буду верна тебе до могилы» [7, с. 293–311]. Вдруг к ней является кредитор покойного мужа, но в ходе конфликта сюжет о взыскании денежных средств превращается в анекдотическую историю

сватовства. В пьесе «Предложение» разворачивается уже привычная модель «жених – невеста», но только жених приходит не за деньгами, как это было в «Медведе», а сразу за невестой, отец которой «в сторону» высказывает опасение о том, что тот пришел за деньгами: «Чубуков (в сторону). Денег приехал просить! Не дам!» [8, с. 313–330]. Сюжетные модели данных произведений пародийно отражают друг друга. Такое отражение походит на эффект кривого зеркала, что провоцирует читательский смех.

Данный тип пародии можно определить как *сюжетную инверсию*. При такой пародии фабульные параллели высвечивают изнутри сюжет другого текста, но только лишь высвечивают: читатель не обнаруживает по мере развития действия привычных деталей, сюжетных ходов. В водевилях «Предложение» и «Медведь» сюжетная инверсия функционирует как минус-прием. Абсурдизации подчинены интенции Чехова опознать высокие мотивы и обманывать читательские ожидания: ждали предложение — получите Воловьи лужки. Уже ждете разрыв отношений? Получите предложение. В этой связи интересно то, что в подтексте водевиля «Медведь» иронически заложено выражение «никогда не говори никогда». Оба героя уверены в том, что в их жизни больше нет места для любви, но в финальной сцене сходятся в «продолжительном поцелуе». Сюжет представляет собой один развернутый парадокс. Абсурдный план зиждется на контрастных убеждениях героев, а также на том, как быстро и с какой легкостью эти убеждения теряют свою силу. Чеховед А. П. Чудаков в своей монографии делает точное замечание о том, что в ранних произведениях писателя, тяготеющих к юмористической традиции, нередко используется минус-прием в качестве средства для создания пародии или пародийных частей текста: «И с первых же лет Чехов очень охотно пародировал весь поэтический предметный набор массово-литературного пейзажа <...> Однако, если бы Чехов ограничился только отталкиванием и пародированием, его пейзаж так бы и остался в рамках юмористической традиции. Для создания нового литературного качества одного минус-приема недостаточно» [9, с. 133].

Таким образом, ключевое свойство пародии, актуализирующее абсурдный план в чеховских водевилях, — это *смысловая игра с читателем*. Отметим, что вне научного дискурса абсурд традиционно преподносится с негативной коннотацией: «Обыденное понимание абсурда как явления отрицательного, несамостоятельного и ущербного задается уже этимологией: слово напрямую происходит от прилагательного *surdus*, которое означает “глухой”. Любой человек, не знакомый даже с историей философии, но знающий обычное значение слова “абсурд”, способен воспроизвести данную парадигму» [10, с. 12]. Подобное понимание данного феномена хоть и не отвечает современной научной парадигме, но не чуждо по отношению к художественному миру водевилей Чехова. Уже сама латинская лексема *surdus* транслирует концепт разобщенности и отсылает к мотиву глухоты в творчестве русского писателя, которому посвящен не один десяток исследовательских работ. Однако чеховский абсурд

способен раскрываться и в положительном ключе. Так, в подтексте возникает значение расширения и дополнения нормативной логики, посредством чего происходит актуализация более глубинного смыслового уровня — нивелирование «автоматизма жизни». Проводником данной концепции является игра.

За дефиницией этого понятия обратимся к фундаментальному труду Ю. М. Лотмана: «Игра — особое воспроизведение соединения закономерных и случайных процессов. Благодаря подчеркнутой повторяемости (закономерности) ситуаций (правил игры) отклонение делается особо значимым. Одновременно исходные правила не дают возможности предсказать все “ходы”, которые предстают как случайные по отношению к исходным повторяемостям. Таким образом, каждый элемент (ход) получает двойное значение, являясь на одном уровне утверждением правила, а на другом — отклонением от него» [11, с. 85]. В этом определении фигурирует ключевое свойство абсурда, заключающееся в непредсказуемости траекторий («случайные процессы»), а также упомянута возможность ухода от «автоматизма жизни» («отклонение делается особо значимым»). Парадоксально, но правила игры не просто нацелены на нивелирование предсказуемости процесса, они видят в этом главную ценность. Процесс игры оказывается органичным опытом выхода за рамки определенных правил, что согласуется с функционалом абсурдного. Абсурд, нарушая стандартную логику, не отрицает ее, а выходит за ее пределы, в связи с чем напрашивается вывод: абсурд — это не отсутствие смысла, а мир другого порядка.

Благодаря игровому началу диалог между текстом и реципиентом перерастает в косвенное взаимодействие автора и читателя. Как известно, взаимодействие со зрителем/читателем в рамках пьесы — это каноническое свойство драмы абсурда (разрушение четвертой стены). Посредством игры читатель буквально включается в текст. Возможность игрового взаимодействия между писателем и читателем обусловлена детской стратегией восприятия текста. Мы опираемся на точку зрения Ю. М. Лотмана, отмечавшего, что восприятие художественного произведения делится на два типа: взрослое и детское. Второе носит архаичный, фольклорный характер. Если посредством взрослого восприятия текст познается через разум и чувства, то при детском — через игру (вовлеченно): «Игровые тексты — не “произведения”, полностью противопоставленные пассивно поглощающей их аудитории. Они лишь некоторые исходные толчки, которые призваны переключить потребителя из обычного в состояние игровой активности. Аудитория находится при этом не вне “произведения”, а в нем» [12, с. 338]. Также современный литературовед и культуролог Е. В. Душечкина в своей научной статье справедливо дополнила положение М. Ю. Лотмана: «Особенностью детского восприятия является способность детей жить в тексте и с текстом, в отличие от взрослых, которые преимущественно сопереживают текст» [13, с. 159]. Следовательно, чеховская пародия оказывается эффективным средством для пробуждения в читателе именно творческого (детского) восприятия художественного

произведения, что является ключевым условием для функционирования игрового начала в тексте.

Таким образом, водевили А. П. Чехова наделяются элементом *интерактивности*, что предоставляет возможность для вовлечения в текст на уровне, соизмеримом с авторским. Зритель/читатель — это неотъемлемая часть чеховской пьесы, часть происходящего на сцене абсурда. М. Скавска в своей работе «Поэтика абсурда в драматургии А. П. Чехова» пишет о том, что автор хочет возбудить эмоции в читателях, «спровоцировать их на реакцию» и ответить им посредством литературной игры: «Чехов своей иронией играет со зрителем. Автор, прячась за театральной сценой, за своим сценарием, ждет, чтобы зритель почувствовал абсурд жизни. Русский драматург, как и другие представители поэтики абсурда, думает, что театр — это игра между автором и зрителем. Что театр — это большая сценическая шутка» [14, с. 62]. Так, А. П. Чехов устанавливает диалогическую форму драматического текста, заменяющую стандартный авторский монолог, благодаря чему реципиент проникается происходящим на сцене абсурдом на более глубоком уровне.

Заметим, что литературная игра гораздо шире, чем возможности пародии, так как на игровом начале может быть построен сюжет и без пародийной подоплеки. К. Д. Гордович, исследуя особенности игрового начала в художественном мире Н. В. Гоголя и А. П. Чехова, пишет: «В мире Гоголя и Чехова все напоминает не столько реальность, сколько театральное действие, построенное на преувеличении, условности, игре. Все отношения между персонажами — игровые, а не подлинные. Все чувства, хотя и напоминают человеческие эмоции, но они тоже театральны, они скорее играют, чем переживаются» [15].

Ролевая игра — это ключевая позиция поэтики сюжета в водевилях А. П. Чехова. Основа любой ролевой игры — это симуляция жизни, где герой-зачинщик (организатор) либо просто притворяется, скрывая свою истинную сущность, либо разыгрывает других персонажей, стараясь одурачить своих жертв. Надевая маску, он достигает эффекта несоответствия формы содержанию (т. е. внешнего облика внутренней сути). Модель поведения такого героя дифференцируется в зависимости от выбранной маски. Например, это может быть маска бесчувственного или, наоборот, поэтично-сентиментального образа, что представлено в пьесе «Медведь». Контраст между ролями героев определяет почву для введения абсурдного, хаотического в текст. Грубое и нахальное поведение Смирнова есть маска, о чем свидетельствует, например, его последующее признание в любви, но перед тем — обращение к поэзии А. А. Фета. Ссылка на поэта внесла лирическую интонацию в действие, благодаря чему герой-медведь произвольно приоткрыл читателю свою способность к возвышенным чувствам, что старался скрыть за прагматичным и циничным поведением. Также постепенно свою маску «поэтического создания» снимает и вдова Попова. Такое перевоплощение персонажей явилось для Чехова предметом для сатиры. Заметим, что в целом ролевая игра в рамках драматического произведения — парадоксальное

явление, поскольку представляет собой спектакль в спектакле. Здесь А. П. Чехов снова выступает преемником Н. В. Гоголя и М. Е. Салтыкова-Щедрина. Во-первых, сразу вспоминается концепция героев-марионеток, широко представленная на материале романа «Господа Головлевы»; во-вторых, данная преемственность прослеживается на материале комедии Н. В. Гоголя «Женитьба».

К. Д. Гордович описала *сюжетную модель сватовства* как удобный материал для введения игры в текст. Вопреки ожиданиям романтической истории, читатель получает картину интеллектуальной несостоятельности и духовного уродства (минус-прием): «Эпизоды сватовства, предложения руки и сердца не предполагают раскрытия тайников душевной жизни персонажей. Их смысл — в обнаружении несостоятельности, пустоты, ничемности обоих участников при видимой заинтересованности и озвучивании пылких страстей и желаний» [15]. В «Женитьбе» главный герой Подколесин на протяжении половины действия «ломается» от предложения Кочкарева, пожалевшего найти своему другу невесту. Гоголь строит игру с читателем именно на основе образа Подколесина, на комичности его характера. После всех терзаний и сомнений главный герой все же воодушевляется вступлением в «совершенно новый мир» брака. Воодушевление быстро перерастает в бескомпромиссное желание. Кажется, что с таким настроением женитьба необратима. Но страх перед переменной жизни обрубаёт все порывы на корню. В самый ответственный момент, находясь в доме Агафьи Тихоновны, Подколесин сбегает через окно.

А. П. Чехов в «Предложении» обыгрывает аналогичную ситуацию. По уровню духовного развития герои ничем не отличаются от гоголевских. Здесь тоже не приходится говорить о подлинных человеческих чувствах. В начале действия робкий Ломов все никак не может заговорить о своих чувствах по отношению к Наталье Степановне, но, когда его речь коснулась бытовых вопросов, герои включились в диалог с полной отдачей. Они горячо спорят о том, чья собака лучше, кому и почему принадлежат Воловьи лужки. К финалу карикатурность усугубляется, абсурд происходящего становится заметен невооруженным глазом: крики, стоны, обмороки. Наконец, отец потенциальной невесты заключает: «Женитесь вы поскорей и — ну вас к лешему! Она согласна! Она согласна и тому подобное. Благословляю вас и прочее. Только оставьте вы меня в покое!» [8, с. 313–330]. Вроде бы счастливый финал, но на этом текст не заканчивается. Наталья Степановна не удерживается под гнетом чувства справедливости, по причине чего обращается к чуть живому Ломову: «Но... все-таки, согласитесь хоть теперь: Угадай хуже Откатая» [8, с. 313–330].

Как мы видим, еще одной эффективной игровой ситуацией является *воспроизведение ссоры персонажей*: «Чаще всего повод для ее возникновения — случайный, незначительный, пустяковый. Однако герои настолько распаляют себя, что пустяк может перерасти в разрыв многолетних приятельских отношений, а то и в бесконечные судебные тяжбы» [15]. Именно ситуация ссоры

из-за пустяка сбрасывает с героев маски приличия (и не только приличия), заставляя их показывать свои истинные лица и погружаться в стихию абсурда. Пример подобной ссоры нетрудно обнаружить в произведении Н. В. Гоголя «Повесть о том, как поссорились Иван Иванович с Иваном Никифоровичем». Ссора между Иваном Ивановичем и Иваном Никифоровичем начинается с нечаянно брошенного слова «гусак», которое по неизвестной причине воспринимается Иваном Ивановичем как страшное оскорбление. Но Гоголь на этом не останавливается. Он по-новому обыгрывает данную лексику посредством включения ее в текст бюрократического стиля — в судебное заявление, в котором Иван Иванович приводит аргументы неправомочности подобного наименования своей личности. Далее игровое начало актуализируется развитием мотива оскорбления, базирующегося на едкой иронии автора. В ходе ссоры герои с личностей переходят на оскорбление родственников, что представляется по-комически абсурдным.

Подобным образом игровое начало построено и в «Предложении» А. П. Чехова, где любовное объяснение уходит на второй план, когда на сцене появляются «Воловьы лужки». Писатель вслед за Гоголем не скупился на яркие краски в изображении карикатурной картины с припадками ярости, сердечными приступами и обмороками. А. П. Чехов, играя со зрителем, так же заставляет своих героев совершить переход от личных оскорблений к оскорблению всего рода: «Я вас знаю, вы только, вот именно, и ждете случая, чтобы судиться и прочее... Кляузная натура! Весь ваш род был сутяжный! Весь!» [8, с. 313–330].

Также в качестве средства для введения игры в текст могут быть использованы *образы-символы*. В одноактной драматургии А. П. Чехова в рамках игрового начала образы-символы дифференцируются на пассивные и активные. К пассивным (или статичным) следует отнести, например, «Воловьы лужки». Они возникают в тексте лишь однажды, поворачивая сюжет в противоположную сторону (вместо сватовства герои начинают ссориться), а затем их место занимают Угадай с Откатаем. Заметим, что уже сами клички собак настроены на игру с читателем, поскольку образованы от омонимичных глаголов в повелительной форме (угадай, откатай). Активные (или динамичные) образы возникают в тексте с некоторой регулярностью. С каждым новым появлением они обновляют абсурдный план посредством новых игровых ситуаций. Например, к таким образам-символам можно отнести свинью из «Повести о том, как поссорился...». Сначала она возникает в речевом плане персонажей, а затем переходит в материальный план. Читатель, как и чиновники Миргорода, наблюдает за тем, как свинья Ивана Ивановича бегаёт по городу, стаскивает «из-под носа» чиновников судебное заявление Ивана Никифоровича. В одноактной драматургии Чехова подобной динамикой обладают «ямочки вдовы» и конь Тоби из пьесы «Медведь». Несмотря на статику в материальном плане («ямочки» и Тоби не совершают никаких действий),

они изменяют тональность сюжета и формируют композицию на протяжении всей пьесы за счет того, что к ним меняется отношение самих героев: от ненависти к любви, от нежности к презрению. Например, если в завязке действия Попова просит своего лакея дать любимому коню покойного мужа «лишнюю осьмушку овса», то последней репликой в данной пьесе становится ее следующая просьба: «Лука, скажешь там, на конюшне, чтобы сегодня Тоби вовсе не давали овса» [7, с. 293–311].

Таким образом, в рассмотренных произведениях игровые ситуации служат в том числе сатирическим целям, поскольку способствуют выявлению в персонажах духовной пустоты, нравственных изъянов, нелепости и глупости. Но игровое начало, равно как и интертекст водевилей Чехова в целом, сатирой не ограничивается. Чеховский интертекст охватывает обилие элементов отечественной и мировой культуры, обуславливая явление *культурно-семантической полифонии*, отвечающей за культурный диалог. Излюбленной формой литературного диалога для русского писателя стала пародия, разновидностью которой является сюжетная инверсия (переворачивание смыслов), что генетически роднит одноактную драматургию А. П. Чехова с абсурдистской драмой XX в. Ключевое свойство пародии, актуализирующее абсурдный план в чеховских водевилях, — это *смысловая игра с читателем*. Она включает реципиента в текст на творческом уровне, тем самым косвенно ломая четвертую стену посредством категории *интерактивности*. Помимо читателя, А. П. Чехов посредством литературной игры втягивает в заколдованный круг *Хаоса повседневности* своих героев, где с ними происходит сплошная путаница и неразбериха. Большинство персонажей это осознают и желают из него выбраться, но путь к гармонии оказывается заблокированным их характерами, в которых тоже превалируют спонтанность и неопределенность.

Список источников

1. Матвеева, И. И. (2020). Неклассическая сатира А. П. Платонова: эстетические принципы, новые смыслы. *Вестник МГПУ. Серия «Филология. Теория языка. Языковое образование»*, 3 (39), 35–44.
2. Логинова, Е. Г. (2016). Векторы упорядочивающего уподобления в драматургии А. П. Чехова как предтечи драмы абсурда. *Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Серия: Гуманитарные и социальные науки*, 4, 106–115.
3. Шаталова, Л. С., Шаталова, Н. С. (2017). Интертекст и его функции в поэтике Чехова-новеллиста. *Мир науки, культуры, образования*, 4, 278–282.
4. Калинина, Ю. В. (1999). *Русский водевиль XIX века и одноактная драматургия А. П. Чехова* [Дис. канд. филол. наук. Ульяновск].
5. Шервашидзе, В. В. (2013). Эстетика парадокса в театре абсурда. *Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Литературоведение, журналистика*, 3, 5–8.
6. Пропп, В. Я. (1999). *Проблемы комизма и смеха*. М.: Лабиринт, 1999.

7. Чехов, А. П. (1976). Медведь: Шутка в одном действии. *Чехов А. П. Полн. собр. соч. и писем: в 30 т. Сочинения: в 18 т. Т. II. Пьесы, 1878–1888.* М.: Наука, 293–311. <http://chegov-lit.ru/chegov/text/medved.htm>
8. Чехов, А. П. (1976). Предложение: Шутка в одном действии. *Чехов А. П. Полн. собр. соч. и писем: в 30 т. Сочинения: в 18 т. Т. II. Пьесы, 1878–1888.* М.: Наука, 313–330. http://chegov-lit.ru/chegov/text/predlozhenie_1.htm
9. Чудаков, А. П. (2013). *Антон Павлович Чехов.* М.: Время.
10. Лапатын, В. А. (2014). Абсурд как феномен в Европейском социокультурном пространстве XX века [Дис. ... канд. филол. наук. Санкт-Петербург].
11. Лотман, Ю. М. (1970). *Структура художественного текста.* М.: Искусство.
12. Лотман, Ю. М. (2002). Художественная природа русских картинок. *Статьи по семиотике культуры и искусства.* СПб.: Академический Проект, 322–339.
13. Душечкина, Е. В. (2018). Детское творчество как результат восприятия художественного текста. *Детские чтения*, 1. Т. 13, 153–163.
14. Скавска, М. (2014). Поэтика абсурда в драматургии А. П. Чехова. *Acta Eruditorum*, 14, 58–62.
15. Гордович, К. Д. (2009). Чехов и Гоголь. Особенности игрового начала. *Портал «Дом Гоголя».* СПб.: Сев.-западный институт печати СПбГУТД. <https://www.domgogolya.ru/science/researches/709/>

References

1. Matveeva, I. I. (2020). Neklassicheskaya satira A. P. Platonova: esteticheskie principy, novy'e smy'sly. *MCU Journal of Philology. Theory of Linguistics. Linguistic Education*, 3 (39), 35–44. (In Russ.).
2. Loginova, E. G. (2016). Vektory uporyadochivayushchego upodobleniya v dramaturgii A. P. Chexova kak predtechki dramy absurda. *Vestnik Severnogo (Arkticheskogo) federal'nogo universiteta. Seriya: Gumanitarny'e i social'ny'e nauki*, 4, 106–115. (In Russ.).
3. Shatalova L. S., Shatalova N. S. (2017). Intertekst i ego funkcii v poe'tike Chexova-novellista. *Mir nauki, kul'tury, obrazovaniya*, 4, 278–282. (In Russ.).
4. Kalinina, Yu. V. (1999). *Russkij vodevil' XIX veka i odnoaktnaya dramaturgiya A. P. Chexova* [Dis. ... kand. filol. nauk. Ul'yanovsk]. (In Russ.).
5. Shervashidze, V. V. (2013). E'tetika paradoksa v teatre absurda. *Vestnik Rossijskogo universiteta druzhby narodov. Seriya: Literaturovedenie, zhurnalistika*, 3, 5–8. (In Russ.).
6. Propp, V. Ya. (1999). *Problemy komizma i smexa.* М.: Labirint, 1999. (In Russ.).
7. Chexov, A. P. (1976). Medved': Shutka v odnom dejstvii. *Chexov A. P. Poln. sobr. soch. i pisem: v 30 t. Sochineniya: v 18 t. T. II. P'esy, 1878–1888.* М.: Nauka, 293–311. <http://chegov-lit.ru/chegov/text/medved.htm> (In Russ.).
8. Chexov, A. P. (1976). Predlozhenie: Shutka v odnom dejstvii. *Chexov A. P. Poln. sobr. soch. i pisem: v 30 t. Sochineniya: v 18 t. T. II. P'esy, 1878–1888.* М.: Nauka, 313–330. http://chegov-lit.ru/chegov/text/predlozhenie_1.htm (In Russ.).
9. Chudakov, A. P. (2013). *Anton Pavlovich Chexov.* М.: Vremya. (In Russ.).
10. Lapatin, V. A. (2014). *Absurd kak fenomen v Evropejskom sociokul'turnom prostranstve XX veka* [Dis. ... kand. filol. nauk. Sankt-Peterburg]. (In Russ.).
11. Lotman, Yu. M. (1970). *Struktura xudozhestvennogo teksta.* М.: Iskusstvo. (In Russ.).

12. Lotman, Yu. M. (2002). *Xudozhestvennaya priroda russkix kartinok. Stat`i po semiotike kul`tury` i iskusstva*. SPb.: Akademicheskij Proekt, 322–339. (In Russ.).
13. Dushechkina, E. V. (2018). Detskoe tvorchestvo kak rezul'tat vospriyatiya xudozhestvennogo teksta. *Detskie chteniya*, 1. T. 13, 153–163. (In Russ.).
14. Skavska, M. (2014). Poe`tika absurda v dramaturgii A. P. Chexova. *Acta Eruditorum*, 14, 58–62. (In Russ.).
15. Gordovich, K. D. (2009). Chexov i Gogol'. Osobennosti igrovogo nachala. *Portal «Dom Gogolya»*. SPb.: Sev.-zapadny`j institut pečati SPbGUTD. <https://www.domgogolya.ru/science/researches/709/> (In Russ.).

Информация об авторах

Сергей Борисович Калашников — кандидат филологических наук, доцент кафедры русской литературы Института гуманитарных наук МГПУ.

Алексей Владимирович Громов — магистр филологических наук, МГПУ.

Information About the Author

Sergej B. Kalashnikov — PhD (Philology), associate professor of the Russian literature Department, Institute of humanities MCU.

Alexey V. Gromov — Master of Sciences (Philology), MCU.