

А.Л. Зекунова

Шахматы как магический артефакт в фантастической литературе (Льюис Кэрролл «Алиса в зазеркалье», Жерар Клейн «Звёздный гамбит»)

Аннотация: Шахматы являются одной из самых древнейших игр-стратегий, представляющих собой модель сражения в миниатюре. Кроме того, в науке уже подробно описано значение этой игры как инструмента для развития человеческого мозга.

В литературе тема шахмат также пользуется огромной популярностью, писатели вводят их в действие произведения, зачастую строя на этом все повествование. В фантастической литературе шахматы иногда выводятся как магический артефакт, обладающий огромными возможностями. В книге Льюиса Кэрролла «Алиса в Зазеркалье» на основе шахматной партии описан путь становления личности героини, а в романе Жерара Клейна «Звёздный гамбит», также выстроенный по правилам этой игры, персонаж из обычного авантюриста становится буквально культурным героем, в чем ему помогает древняя шахматная доска.

Ключевые слова: шахматы, игра-стратегия, развитие человеческого мозга, магический артефакт, путь, становление и развитие личности, science fiction, Льюис Кэрролл, Жерар Клейн

Первые упоминания об игре, напоминающей современные шахматы, согласно легендам, появились ещё примерно 3,5 тысячелетия назад. Сущность этой древней игры составляет уникальное сочетание стратегии и тактики, призванное смоделировать возможное сражение; на практике — это проведение бескровного боя между двумя армиями, символически воплощенными в фигурах, полководцы же фактически управляют ими, продумывая каждый ход для достижения цели. Соответственно изначально шахматы были игрой для правителей, таким образом в совершенстве постигавших теорию военной науки.

Тема игры в шахматы в литературе, а также мотивов, связанных с ней, встречаются довольно часто, что свидетельствует не только о ее популярности, но и о том, что эта игра до сих пор является притягательной для человека как разносторонне развивающая его.

Сочетание клеток с чёрным и белым цветом как инструмент для развития человеческого мозга изучен в науке очень давно и способен вызвать прорыв в сознании: не только научить мыслить глобально, выстраивая причинно-следственные связи, но и задействовать те области мозга, которые отвечают за пространственное воображение, что помогает использовать все участки мозга в их совокупности.

Именно поэтому игра в шахматы в фантастической литературе очень часто выступает как магический артефакт, который воплощает в себе модель мира. Мотив этот восходит к средневековому пониманию этой игры как борьбы добра и зла или как жизни, где чёрная и белая клетки находятся рядом. Точно и емко он описан в анонимном трактате XIII в., приписываемом Иннокентию III, где сравниваются мир и шахматная доска: «Мир похож на шахматную доску: одна клетка белая, а другая черная; так сменяют друг друга жизнь и смерть, счастье и несчастье». Эта тема развивалась и в визуальном воплощении — необычайно были популярны гравюры с изображением игры в шахматы, где с одной стороны доски изображался человек, а с другой — смерть или дьявол.

Тема игры в шахматы в литературе является довольно популярной, и упоминания о ней часто встречаются в различных произведениях, начиная с эпохи Средневековья и заканчивая современностью. Обычно служа метафорой к событиям, описываемым в

сюжете, эта игра, например, позволяет создать очень яркую иллюстрацию в романе А. Дюма «Три мушкетёра», где противником д'Артаньяна выступает кардинал. Шахматы становятся таким образом олицетворением жизни как поля битвы, где д'Артаньян хочет оставить ход за собой, поэтому выходит, не доиграв партию. Атос в ответ на рассказ героя говорит фразу о том, что «жизнь — это игра, дорогой д'Артаньян», в которой «выигравшему достаётся смерть», — которая отражает философию этого персонажа. Подобное восприятие также укладывается в рамки метафоры игры в шахматы, представляющую собой модель мира.

В фантастической литературе эта игра очень часто становится буквально магическим артефактом, в котором скрыта загадка, до сих пор не разгаданная человеком, поскольку с одной стороны она скрыта в глубинах истории, а с другой стороны это обусловлено тем, что шахматы пришли с Востока, который сам представляет для западного человека тайну, окутанную мистическим ореолом.

Игра в шахматы, например, служит структурой сюжета книги Л. Кэрролла «Алиса в Зазеркалье», однако, чтобы попасть в игру, нужно было пройти через зеркало, то есть шахматная партия сама становится сказочным, фантастическим миром, живущим по своим правилам. Зазеркалье оказывается организовано по принципу шахматной доски, пройдя которую, пешка может стать королевой. Ход за ходом белая пешка открывает для себя новые локации со своими странными обитателями. Важным элементом сюжета является мотив сна: Алиса пробуждается, держа в руках черного котёнка вместо Чёрной королевы, и понимает, что все ее приключения оказались всего лишь сном. Героиня проходит квест за восемь ходов, что составляет путь от начала партии к концу, однако глав в книге двенадцать, что символизирует полный годовой цикл и, соответственно, очередной этап взросления. Кэрролл накладывает шахматную партию на очередной год жизни своей героини, чтобы метафорически показать ее становление.

Существенно развернул тему шахмат как магического артефакта в литературе, позволяющего перемещаться между мирами Жерар Клейн в своём романе «Звёздный гамбит», написанном в жанре *science fiction*. Главный герой произведения Жерг Алган, молодой авантюрист, случайно находит древний артефакт — шахматную доску, дающую власть над миром и бессмертие. Название содержит в себе один из приемов игры в шахматы, да и весь роман представляет собой описание партии: Алгана вербуют, и во время этого процесса выясняется, что он — особенный человек с архаичным, почти уже не встречающимся типом мышления, таких людей осталось совсем немного, однако именно они способны построить новую жизнь, освоить другие планеты, написать Межгалактическую энциклопедию и т. д.

Впервые шахматная доска появляется в мыслях у Алгана, когда он размышляет о том, какое место занимает его спутник Ногаро в политической системе Бетельгейзе, сравнивая ее с паучьей сетью. «И какое место занимаю я? И все те, кто живет, покоряет, осваивает миры и умирает, не зная, в чем смысл их дел, и прыгая с клетки на клетку по космической шахматной доске?»¹. Мир сравнивается с шахматной доской ещё во время полёта к планете Эльсинор (отсылка к «Гамлету» Шекспира). Она принадлежала к цивилизации пуритан, которые стремились к бессмертию, но боялись старости. На Эльсиноре был город с черными белыми стенами, мрачный и холодный. Люди в нем были таковыми же — они избегали громких звуков и не проявляли эмоций.

Эльсинор был планетой торговцев, где можно было купить всё, что продавалось. В одной из лавок Алган обнаружил старинную и очень странную шахматную доску.

Шестьдесят четыре клетки, казалось, были сделаны из дерева двух пород — темно-синего, как ночь, и нежно-розового, будто кожа юной девушки; так выглядели многие доски, но эта отличалась тончайшими гравюрами, выполненными на каждой клетке. Именно эти рисунки и привлекли внимание Алгана.

Они поражали тонкостью проработки каждой детали. Вряд ли их могла выполнить человеческая рука. Рисунки были едва различимы, так что, вероятно, сделаны были не для украшения. К тому же они не имели никакого отношения к игре в шахматы. Это заинтриговало Алгана. Он вспомнил, что когда-то слышал о чем-то подобном. Эти символы относились к какой-то древней науке, вернее, религии... Нет, скорее, к суеверию, оно носило название астрологии. Некоторые из знаков напоминали изображения созвездий. Эти рисунки были известны с незапамятных времен, когда люди еще верили, что их судьбы начертаны на небосводе.

Некоторые знаки представляли собой сложные геометрические фигуры или изображали фантастических существ, чуждых человеческой мифологии. Эти рисунки тоже не имели никакого отношения к шахматам. Кое-какие из них напоминали магические квадраты, которые любили рисовать художники и граверы глубочайшей древности².

Доска была изготовлена не из дерева, а из неизвестного Алгану материала с тонкой структурой и необычной игрой света, непривычно маленькой.

По словам торговца, эта доска была невероятно древней, и, что было ещё более странным, он был готов отдать её просто так. Шахмат к ней не прилагалось, правил тоже не сохранилось. Однако торговец предложил попробовать один способ: нужно было выпить сок из корня растения и положить руки на доску. Затем «ему показалось, что он пешка на белой клетке и стоит посреди доски, не видя ее границ. Он почувствовал, что его увлекает какая-то невидимая сила»³. Так Жерар Клейн описывает переход между мирами при помощи шахматной доски, которая служит порталом.

Торговец предлагает ему сделку: шахматную доску и возможность свободного перемещения между мирами в обмен на информацию о древней высокоразвитой цивилизации. Неожиданно выясняется, что и Бетельгейзе предложила ему то же самое. Алган оказывается пешкой в чужой игре, однако он обладает способностями, которых почти не осталось у других людей. Задачей героя становится попытка выиграть в ней, чтобы сохранить свою свободу и вместе с ней жизнь. Алган соглашается сыграть, ведь он авантюрист по натуре, поэтому принимает условия. «Надо стать конем на этой шахматной доске и, прыгая от звезды к звезде, загнать в угол короля противника, черного короля, властителя Галактики»⁴. Следовательно, как и в произведении Л. Кэрролла «Алиса в Зазеркалье», роман Клейна представляет собой шахматную партию, где герой должен пройти путь от пешки до короля, чтобы открыть главную тайну Галактики и получить свободу.

Вернувшись на Бетельгейзе, Алган должен пройти через общение с Машиной, которую ему нужно было заставить пропустить к своим создателям. За столом он обнаружил восемь человек (символ бесконечности), одним из которых был его прежний спутник, Ногаро, отправивший героя в это путешествие. Теперь Алган был равным им (восемь плюс один), он тоже стал бессмертным. Здесь Жерар Клейн символически разрывает цепь бесконечности, добавляя свою значимую единицу к восьмерке. Теперь бессмертных девять.

Побывав при помощи шахматной доски в центре Галактики, Алган встретился там с представителями более древней цивилизации, которые передали людям послание о том, что являются их родителями. Именно они заселили Галактику, посеяв семена жизни. Чтобы решить все проблемы, люди должны стать бессмертными и научиться играть в шахматы, а активировать все это поможет зоттл — сок из корня растения.

Человеческий мозг позволяет совершать перелеты от звезды к звезде, но для этого надо овладеть некоторыми мыслительными процессами. Клетки доски указывают четкие координаты. Каждая клетка соответствует одному измерению. Решение шахматной задачи — выбор маршрута, и, как только он выбран, человеческое тело, самый совершенный из звездолетов, переносится из мира в мир по почти нулевой траектории практически мгновенно. Понять эту механику не трудно, поскольку она использует давным-давно открытые принципы. На них работают звездолеты. Но здесь процесс доведен до совершенства⁵.

Так Алган описывает принцип работы игры в шахматы, которая способна активировать мозг человека.

Отсылки к игре в шахматы в романе Клейна повсюду: рисунок на полу зала, где находится Машина, черно-белые здания Эльсинора, шахматные доски, разбросанные по разным планетам, Алган, мыслящий по правилам шахматной игры...

— Но кто они такие? — спросил Ногаро. — Они похожи на людей? Как они выглядят? Бессмертны ли они?

— Нет, — ответил он, — они не вечны. Они — смертные существа. Вы их видите еженощно. Человек испокон веков обращал к ним свои взоры. Это — звезды.

...вернее, обитатели звезд, которые рождаются, живут и умирают вместе со светилом. Эта странная жизнь возникла несколько миллиардов лет назад в момент первоначального взрыва проатома. Она постепенно стянулась к Центру Галактики, стала очагом разума, который болезненно жаждал осветить и согреть ледяную пустыню, окружавшую его со всех сторон.

Раса была одинока, и ее одиночество люди не могут понять и разделить. Ей хотелось общения с себе подобными не только с помощью световых лучей, ведь существуют столь далекие звезды и галактики, что свет не достигает их. Тогда-то и родился план умножения жизни, в котором люди, разумные соратники и друзья, станут как бы кровью звезд, бегущей по венам пространства, с тем чтобы отодвинуть границы мрака и хаоса. Человек будет исследовать иные галактики Вселенной, пока не угаснут ее звезды. А когда она уснет ледяным сном, люди понесут славный факел своего звездного бытия в другие Вселенные⁶.

Так в романе Жерара Клейна получил свое разрешение извечный вопрос человечества о своем происхождении и преемственности от исконной расы прародителей. В свете поиска своих корней и связи с древними цивилизациями и открытием великой тайны бытия знание, полученное Жергом Алганом, оказалось способно возвысить его даже перед членами совета бессмертных, которые использовали своё положение только в личных целях. Герой становится в данной случае человеком, несущим просвещение простому народу, и

действующим ему на благо, в связи с чем Жерга Алгана можно рассматривать и как типаж культурного героя, раскрывающегося в новых временных реалиях.

Благодаря странной шахматной доске Алган обрёл знание о происхождении жизни и, пройдя весь путь до конца, стал из пешки королем. Он выиграл эту партию и получил все, потому что был чист сердцем и был движим благородной идеей.

Популярность темы шахмат в литературе обусловлена их важностью в истории человечества, его развитии и совершенствовании. Фантастика же усилила эту значимость, добавив оттенок мистики и придав игре в шахматы, пришедшей к нам с Востока, ценность артефакта. Клетки доски становятся в фантастической литературе порталами в другие миры и измерения, позволяющие путешествовать по ним в процессе ходов в игре. Сами фигуры также, служа схематичным воплощением двух противоборствующих войск, легко обретают собственную жизнь при их активации, однако для этого в фантастической литературе необходимы разные способы: специальные магические шахматы во вселенной Гарри Поттера, фантазия Алисы в книге Льюиса Кэрролла и активация через зазеркальный мир, в романе же Клейна это волшебный эликсир — зоттл — свежесжатый сок из корня растения.

Примечания:

¹ Клейн Ж. Звездный гамбит. [Электронный ресурс.] URL: https://royallib.com/read/kleyn_gerar/zvezdnyy_gambit_sbornik.html#0

² Там же.

³ Там же.

⁴ Там же.

⁵ Там же.

⁶ Там же.

Информация об авторе: Анна Леонидовна Зекунова — магистр филологии, независимый исследователь.

E-mail: annazekunova42@gmail.com

Information about the author: Anna L. Zekunova, Master of Filology, independent researcher.

E-mail: annazekunova42@gmail.com