

М. В. Хорева

Игровой аспект творчества Ф. М. Достоевского

При кажущейся широте традиций изучения русской художественной классики педагоги вузов и школ заметно ощущают дефицит нетривиальных подходов к изучаемому материалу. Берем на себя смелость утверждать, что данная статья строится именно на не совсем традиционном ракурсе анализа творчества Ф. М. Достоевского. Мы опираемся не только на суждения, высказанные в разное время по поводу собственно творчества Достоевского, но считаем необходимым соотнести более или менее изученную картину творчества писателя с художественной картиной мира, сложившейся к концу XX века. Общий смысл нашей научной гипотезы сводится к установлению параллелей между культурологической проблематикой XX века и творчеством Достоевского на примере игры со злом как частного случая двойничества. Содержательная сторона статьи может быть целенаправленно использована при изучении творчества Достоевского в вузе и в школе для актуализации творчества этого писателя в современном культурном пространстве.

Одним из приемов ослабления «литературности» текста (то есть разрушения привычных канонов построения произведения) служит у Достоевского использование театральной терминологии, к чему он прибегает то в большей, то в меньшей степени на протяжении всего своего творчества. Давно замечено его пристрастие к таким понятиям, как маска, роль. Их функция видится в том, чтобы создать несоответствие между авторским повествованием и поведением героев, обозначить наличие двух рядов текста — от рассказчика (или автора) и от самих «свободно» и поверх него действующих героев. Рассказ и «показ», повествование и драма развиваются в конфликтных отношениях друг с другом, сталкиваются, пересекаются между собой в острых, неожиданных сюжетно-психологических положениях, тем самым соотношения эпического и драматического в романах Достоевского мо-

жет вывести нас на логически обоснованное употребление понятия «игры», которое неизменно сопутствует понятию «драматического». Сразу оговоримся, в данной статье мы не предполагаем подробного рассмотрения игрового аспекта ни на композиционном уровне романов, ни в соотношении автора-героя-читателя, ни на уровне текста произведений, хотя, конечно, отдельные моменты из выше обозначенных проблем по ходу наших рассуждений будут затрагиваться. Нас, прежде всего, интересует нравственно-философская характеристика категории «игры» и ее дальнейшего сочетания с категорией зла в творчестве Достоевского. Возможность «поиграть» со злом становится завораживающим и притягательным моментом существования для героев Достоевского. Но игра затягивает, в результате чего становится уже сомнительно, что это человек играет со злом, а не зло с человеком. Наслаждение своей кажущейся легкостью свободой во зле приводит многих героев Достоевского к существованию на грани либо преступления, либо сумасшествия. Не случайно об этом говорит Алеша Карамазов почти в самом конце романа, как бы «на будущее». «Это почти сумасшествие. В это самолюбие воплотился черт и залез во все поколение, именно черт» [1].

Наслаждение свободой во зле позволяет говорить о наличии болезни или болезненности как о возможном оправдании поведения героя (болезнь можно и нужно лечить, ей можно сочувствовать), но это тогда, когда человек обратился ко злу по «слабости душевной» как к наиболее легкому, быстро обнаруженному пристанищу — «спасению». Такое безотчетное поведение, по Достоевскому, можно понять и оправдать. Но писатель ведет наблюдение и над теми героями, которые сознательно выбирают для себя существование во зле, понимая всю пагубность игры такого рода. Что дает добровольное обречение себя на страдания? Не является ли эта страсть продолжением вечной борьбы добра и зла, где человеческая натура раскрывается через свободный выбор своего бытия?

Игра, будучи определенной формой существования, как в обыденной, так и в художественной сфере для героев романов Досто-

евского теряет свои строгие правила из-за глубины психологического кризиса, нашедшего отражение в непредсказуемой парадоксальности характеров. Рамки игры расширяются, в результате чего обыденный мир начинает жить по законам художественного образа — возникает ситуация зеркального отражения. Игра воспринимается в итоге уже как способ жизни, как форма духовной деятельности. Эта мысль нашла свое отражение у Ф. Ницше, который стал прямым носителем идеи игры в ее сверхчеловеческом качестве. Ницше не только призывал к «множеству переодеваний» с целью «изучения среднего человека», но и к особому трепетному отношению к маске: «Следует иметь уважение к «маске» [2] как к обязательному атрибуту игры. Он, тем самым, на терминологическом уровне оговаривает условие игры как возможности существования сверхчеловека.

Й. Хейзинга, суммируя свои наблюдения над игрой с точки зрения формы, дал ей следующее очень важное для наших рассуждений определение: «Мы можем назвать игру свободной деятельностью, которая осознается как «не взаправду» и вне повседневной жизни выполняет занятие, однако она может целиком овладевать играющим, не преследует при этом никакого прямого материального интереса, не ищет пользы —, свободной деятельностью, которая совершается внутри намеренно ограниченного пространства и времени, протекает упорядоченно, по определенным правилам и вызывает к жизни общественные группировки, предпочитающие окружать себя тайной либо подчеркивающие свое отличие от прочего мира всевозможной маскировкой» [3].

Хейзинга, оговорив свободу выбора, особенности игрового времени и пространства, отметил одно весьма важное качество играющего: игра осознается как «внезаправду». У героев Достоевского игра явственно подменяет собой жизнь, и тогда жизнь соответственно воспринимается ими как игра. В результате и зло становится проявлением игры, а не жизнь, теряя при этом (на некоторое время) чисто внешние устрашающие проявления. В итоге со злом можно потешиться, «поиграться»; ведь кажется, что всегда можно остановиться,

вспомнив о том, что это всего лишь игра. Остановиться вовремя всего-то и нужно для благополучного финала. Но игра, по определению, не характеризуется запрограммированным итогом, а значит — обязательно удачным для играющих исходом. Правда, конец игры отличает «четко определенный и предсказуемый исход», по мысли Эрика Берна, но этот исход далеко не всегда является положительным. «Игры (в отличие от процедур, ритуалов и времяпрепровождений) могут быть нечестными и нередко характеризуются драматичными, а не просто захватывающим исходом» [4].

Игры со злом, разворачивающиеся на страницах романов Ф. М. Достоевского, можно сравнить с картиной, явленной в анализе кетча Роланом Бартом. И хотя Барт нигде не оговаривает свое понимание игры, но, тем не менее, представляет детальную характеристику кетча как игры в ее культурологическом аспекте, прослеживая параллель между кетчем и игрой со злом, напоминающую определения игры, данные Хейзингой и Берном.

Во-первых, отметим совпадения по сути этих двух сопоставляемых явлений: «В Америке кетч, — пишет Барт, — изображает своего рода мифологический поединок Добра и Зла» [5], которые постоянно стоят перед выбором одной из этих категорий. Во-вторых, — Барт говорит о значимости жестов во время игры, которые «предлагаются как чрезмерные, их значение эксплуатируется до пароксизма».

С такого рода «жестами» можно сравнить сцены в романах Достоевского. Не стремясь передать весь объем материала, относящегося к употреблению слова «сцена» у Достоевского, приведем лишь характерные замечания автора из заметок к «Идиоту», где сцены фигурируют с наглядным постоянством. Достоевскому виделись следующие: просто «сцены» как эпизоды, а также «сцены ревности», «страшные сцены», «смешная сцена», «ужасная сцена», «бешеная сцена», «странная сцена» и так далее.

Может показаться парадоксальным сопоставление элемента (жеста) и целого (сцены), но если учесть эмоциональный накал, чрезмерность и аффектированность поведения

участников игры и в том, и в другом случаях, то это сопоставление не покажется безосновательным.

Персонажи Достоевского живут постоянно на психологическом «пределе», бурная сцена чаще всего завершается в романах каким-либо нервным срывом, где жест явлен как частное проявление характера, а отсюда обмороки, крики, рыдания, истерики и тому подобное. Весьма говорящими эти жесты оказываются для других персонажей, которые одновременно являются и зрителями развивающейся сцены. Эти жесты становятся своего рода знаками героев, признающих свое поражение, слабость, хотя бы как временные. «Жест, которым побежденный кетчист дает всем знак о своем поражении... соответствует античной маске, обозначающей трагический тон спектакля» [6].

Такого рода жесты в романах Достоевского связаны, как правило, с временным отпадением маски, подчеркивающим драматичность происходящего. Все эти крики, скандалы и истерики у Достоевского являются жестами побежденных.

В-третьих, соблюдение правил игры является залогом обращения к Добру в финале, другое дело, что такая игра, с predetermined финалом, не будет ни захватывающей, ни провоцирующей для участников и зрителей. «Соблюдение правил — это особое амплуа или жанр, как в театре; правило — это отнюдь не реальное ограничение, а лишь условная видимость правильности... Кетч естественно происходит в атмосфере Зла, где поединок «по правилам» значим лишь как исключение из правила [7]. Таким образом, игра не по правилам, захватывая участников, ведет к трагическому финалу. Для героев Достоевского нарушением правил игры становится преступление черты, границы нравственности, а то и границы самой жизни.

В-четвертых, понятие «поединок» в кетче можно отнести и к «сцене» у Достоевского. Оно выступает композиционным принципом сведения нескольких персонажей в данном месте, в данную минуту, «вдруг» (время и пространство игры), от которой зависит их «будущность». Обыкновенно герои Достоевского

исповедаются друг перед другом, ведут невероятно насыщенные диалоги-поединки, завершающиеся чаще всего особым жестом. (Сахановский-Панкеев, говоря о «драматических сценах» у Достоевского, дал им именно определение поединка). По своей разрушительной силе такие поединки у Достоевского можно сравнить с некоторыми поединками в кетче. Они как «наиболее удачные» «завершаются совершенной разнузданностью, неистовым разгулом, где любые правила, законы жанра, судейство и границы ринга (границы игры) отменяются и сметаются торжествующим хаосом» [8].

Описанная Бартом игра в кетч как частное проявление игры позволяет сфокусировать наше внимание на важных моментах реализации игры в романах Достоевского. Индуктивный метод в данном случае помогает нам описать игру со злом как своеобразный нравственно-психологический феномен века XIX и как распространенное явление века XX.

Тему игры в романах Достоевского, обычно не привлекающих к себе внимание исследователей, развивает И. Е. Медвецкий, настаивая на наличии модели игрового сознания в произведениях этого автора. Правда, термин «игра» им не употребляется, а само слово «игра» встречается только в связи с «игровым амплуа». В параллели с понятием «игры» у Медвецкого выступает ситуация эксперимента: «Достоевский создает условия эксперимента для проверки идеологических построений... эксперимента, который и определяет либо дальнейшее развитие Идеи (как в «Идиоте»), либо ее изменение (теория Раскольникова). Всякий раз условия эксперимента неодинаковы, однако набор персонажей, реализующих его в ходе сюжетного развертывания, постоянен, причем каждый персонаж выполняет определенную функцию в образной системе романа, имеет свое игровое «амплуа» [9].

Выделение игровых «амплуа» способствует рассмотрению ряда оппозиций в романах Достоевского. Но И. Е. Медвецкий, настаивая на наличии универсальных «амплуа», «которые переходят из романа в роман писателя и закрепляются, таким образом, за типологич-

ными персонажами». Закрепившиеся игровые амшлуа образуют универсальную модель игрового сознания, которая «дает представление о Достоевском как об авторе, сознательно выстраивающем в своих романах определенные идеологические оппозиции, которые реализуются в игровых «амшлуа» его персонажей» [10].

Действительно, можно согласиться с наличием игровых «амшлуа» в романах Достоевского. Но предполагаемая Медвецким модель игрового сознания, претендующая на универсальность, видится нам весьма условной и относительной, ибо, во-первых, обозначенные «амшлуа» возлюбленной, друга, предателя, противника, героя-идеолога, дельца успешно «работают» только в трех романах Достоевского («Преступление и наказание», «Идиот», «Подорожник»), другие же романы не вписываются в предложенную парадигму; да в этих романах герои при такой расстановке превращаются лишь в сухих носителей идей. Можно говорить о наличии «амшлуа», но об «амшлуа», подобно маске, меняющемся постоянно, даже на протяжении одного романа в зависимости от взаимодействия героев друг с другом. Так, например, не совсем точно будет объединение Настасьи Филипповны и Аглаи в рамках одного и того же амшлуа «возлюбленной», так как одна из них «дьяволица» и одновременно «кающаяся Магдалина», а другая всего лишь бесенок и изначально — «чистая душа», поэтому и «роли» возлюбленных они «играют» по-разному: у одной — жертвенная с надрывом, у другой — мучительная и горделивая.

И, во-вторых, нам представляется, что более верным к понятию «эксперимент» добавить «игру». Ведь эксперимент предполагает не только наличие вопроса, но и ответа, а есть ли этот ответ хоть в одном из романов Достоевского? Условия эксперимента, может быть, и меняются, но правила игры сохраняются, поэтому считаем нужным говорить об игре в эксперимент.

Итак, игра сама по себе, а тем более игра со злом, становится притягательной для всех, кто хочет попробовать себя на роль злодея. Играющий примеряет на себя маску злодея; главное — не «заиграться» и вовремя удалить ее с себя. А то вдруг она так тесно при-

станет, что ее невозможно будет отцепить от лица подобно тому, как это произошло с героем Марсея Марсо. Веселый и доверчивый Бип примеряет на себя нагло хохочущую маску, но когда он пытается избавиться от нее, срывая и сдирая ее изо всех сил, то все усилия его напрасны. А маска еще громче хохочет, но уже не в лица окружающих, а над самим доверчивым Бипом. Финал трагичен: «Бип изнемогает от усилий и когда, наконец, освобождается от маски, он с помертвевшим лицом опускается на пол» [11].

Для Раскольникова игра со злом имеет вид как мыслимый, теоретически оформленный, так и вид осуществленного замысла.

В силу тех особенностей поэтики Достоевского, о которых мы вскользь упомянули в начале статьи (где момент публичного действия существенен, как ни у какого другого автора), вполне применима театральная терминология, используемая для описания литературных ситуаций. Маска и роль у Достоевского, разумеется, взаимосвязаны, однако, как и в театральной практике, роль не исчерпывается маской, не воплощается в последней сполна. Расставаясь с маской или варьируя несколько масок, персонаж продолжает развивать роль.

Раскольников, «проигрывая» в уме, а затем и в реальности убийство старухи, «ревоплощается» в злодея. У другого автора — скажем, у Н. Лескова — маска злодея так и осталась бы на нем, но Раскольников не смог сыграть свою «роль» злодея до конца. После злодеяния маска отпала, но не сразу в одно мгновение, а постепенно, приоткрывая время от времени истинное лицо и причиняя жуткие страдания от внезапного, неожиданного, болезненного несоответствия. «Размерчик не подошел», за что себя Раскольников проклинал, обвиняя при этом в том, что не смог до конца действовать «по сценарию»: «У кого есть она (душа), тот страдай, коль сознает ошибку. Это и наказание ему, — oprичь каторги» [12].

Порфирий Петрович, распутывая убийство старухи-процентщицы, вынужденно играет «роль» злодея по отношению к Раскольникову. Раскольников и Порфирий прекрасно осознают игру как поединок, происходящий между ними, и то и дело подмечают друг у

друга эти игровые моменты: «Какая ваша должность комическая» (Раскольников Порфирию Петровичу); «Настоящий игривый ум-с!» (уже Порфирий Раскольникову). Но для Раскольникова игра становится мучительна, не по силам, отсюда и восклицание, адресованное Порфирию: «...извольте действовать по форме, а не играть со мной-с! Не смейте». Желание Раскольникова выйти из игры постепенно, доходя до яростных форм протеста, формируется.

И Порфирий Петрович, и Раскольников понимают отведенную им роль: своеобразная игра в кошки — мышки, когда задача одного — поймать, а другого — не быть пойманным. Но если бы только поймать, в этом бы не было ничего особенного. «Цель Порфирия — заставить внутренний голос Раскольникова прорываться и создавать перебои в его рассчитано и искусно разыгранных репликах» [13], то есть не только поставить Раскольникова перед фактом «пойманности», но и осознанием Раскольниковым, что «роль» злодея — это не его роль, поэтому Порфирий «говорит намеками, обращаясь к скрытому голосу Раскольникова», хотя тот, в свою очередь, старается «расчетливо и точно разыграть свою роль».

Особенность этого диалога еще и в том, что принятые на себя роли не очень устраивают обоих, поэтому «в слова и интонации роли Раскольникова все время врываются... реальные слова и интонации его действительного голоса. Порфирий из-за отведенной ему роли... также заставляет иногда проглядывать свое истинное лицо... Вследствие этого диалог из одного плана — разыгрываемого — время от времени переходит в другой план — в реальный, но лишь на один миг» [14], поскольку выход за рамки игры противоестественен ее правилам. «Против правил» Порфирий Петрович неожиданно заявляет: «Не хочу, чтобы вы меня за изверга почитали, тем паче, что искренно к вам расположен, верьте, не верьте» [15].

Порфирий «играет», получив предварительно чужую «творческую заявку», — он своего рода интерпретатор. Иван Карамазов, напротив, «автор сценария». При этом Раскольников «сочинял» сценарий для себя с целью

дальнейшего осуществления, а Иван — и не думал воплощать!

Иван Карамазов теоретически «проигрывает» зло, а реальным исполнителем (но не интерпретатором) становится Смердяков. Беседы Ивана со Смердяковым привели к тому, что Смердяков почувствовал и воспринял все то, что Иван не смог договорить (силы злодейской не хватило) и не произнес вслух. «Сценарий» поведения выстроен, игра в злодея у Ивана претворяется Смердяковым в жизнь и перемещается из пласта воображения, теории в реальный пласт злодеяния — убийства Федора Павловича Карамазова.

В ходе игры, которую ведут персонажи, для автора становится важно отличить маску от реального истинного лица: где есть маска злодея и игра продолжается, а где игра закончилась и маска уже снята. Важно уловить (а это становится для героев Достоевского особенно трудной задачей), когда игра уже закончилась. Где ее конец? И есть ли он вообще?

Достоевский, даже описывая, казалось бы, однозначного злодея, отмечает у него наличие лица-маски. Так, к примеру, в облике Свидригайлова автор подчеркивает: «Это было какое-то странное лицо, похожее как бы на маску: белое, румяное, с румянными, альбиными губами, с светло-белокурою бородой и с довольно еще густыми белокурыми волосами. Глаза были как-то слишком голубые, а взгляд их как-то слишком тяжел и неподвижен. Что-то было ужасно неприятное в этом красивом и чрезвычайно моложавом, судя по летам, лице» [16].

Игра как способ человеческой деятельности «завязана» на маске, поэтому не случайно мы уже неоднократно упоминали о наличии маски как важном атрибуте и условии осуществления игры. Через маску, в частности, реализуется мотив преобразования как в лучшую, так и в худшую сторону. У Достоевского наличие маски подчеркивает несоответствие между изображаемым и истинным лицом. Маска необходима и для завершения полного психологического портрета героя.

Маска у Достоевского становится способом выявления несоответствия между внешне здоровым обликом Свидригайлова, где всего слишком, даже здоровья, и «болезненным»,

прогнанным нутром. Достоевским создана ситуация, когда маска злодея настолько плотно пристала к хозяину (чем постоянно еще более усиливает противоречие внешнего и внутреннего), что стала в тягость владельцу и привела к самоубийству Свидригайлова.

Если можно играть со злом, то можно и в «злодея» играть или в «злого шута». В роли «злого шута» в «Братьях Карамазовых» постоянно фигурирует Федор Павлович Карамазов. «... Действительно, Федор Павлович всю жизнь свою любил представляться, вдруг проиграть пред вами какую-нибудь неожиданную роль, и, главное, безо всякой надобности, даже в прямой ущерб себе» [17]. Шут, а именно так всем и представляется Федор Павлович: «Я шут коренной, с рождения, все равно, ваше преподобие, что юродивый, не спорю, что и дух нечистый» [18], в своем шутовском колпаке находит особое удовольствие. «Он был зол и сентиментален», наверное, именно сентиментальность толкала на подобного рода замечания: «Я хоть и шут и представляюсь шутком, но я рыцарь чести...» [19]. Здесь рыцарство сравнимо с рыцарством Дон Кихота, но Федор Павлович становится «рыцарем наоборот», отражаясь в кривом зеркале действительности, он предстает своеобразным перевертышем. Сам Федор Павлович объясняет свое шутовство так: «от стыда». И чтобы побороть стыд, по представлениям Ф. П. Карамазова, необходимо дойти до таких пределов, где понятия стыда уже вовсе и не существует. Не случайно «злой шут», увлекшись своим фарсом, переигрывал и заигрывался, искренне веря в игру, как в истину, и линия между действительностью и игрой стирается.

Страсть к шутовству «есть у старых лгунов, всю жизнь свою проактерствовавших, что воистину дрожат и плачут от волнения, несмотря на то, что даже в это самое мгновение (или секунду только спустя) могли бы сами шепнуть себе: «Ведь ты лжешь, старый бесстыдник, ведь ты актер и теперь, несмотря на весь твой «святой» гнев...» [20]. По Достоевскому, Ф. П. Карамазов лишь шут, но не злодей, ибо на злодейство он не способен: «Чуть толчок — мигом дойдет теперь до последнего предела какой-нибудь мерзости, — впрочем,

только мерзости, а отнюдь не какого-нибудь преступления» [21].

Шутовство, будучи одним из воплощений игры, вовсе не обязательно должно включать в себя игру со злом. Но у Достоевского, как правило, шутовство находится в тесной взаимосвязи со злом. Все зависит от того, кто играет со злом. Со злом может играть сам персонаж (и тогда — злой шут, как Федор Павлович, или «сценарист», как Раскольников), а может играть некое второе лицо, делая кого-либо объектом этой игры (и тогда есть Порфирий Петрович по отношению к Раскольникову, Иван по отношению к Смердякову, Дмитрий по отношению к Снегиреву). И в этот же ряд попадает Мышкин (из которого кто только от злобы, или глупости, или от скуки не делает шута). Но воплощение под навязанной ему маской шута не ограничивается одна из многочисленных ролей князя Мышкина. Это, пожалуй, единственный герой у Достоевского, который не сам надевает на себя маски, а на него «натягивают» другие. Маска навязывается ему в зависимости от того, каким каждый персонаж хочет видеть князя. Отсюда незакрепленность какой-либо одной маски. Облики князя Мышкина чередуются с невероятной быстротой на протяжении всего действия романа. Вследствие этого князь Мышкин предстает: шутком (наиболее часто встречающаяся маска в романе для князя с подачи Гани Иволгина и генеральши Епанчиной); бедным родственником (генерал Епанчин); юродивым (генеральша Епанчина); наперсником (Ганя Иволгин); рыцарем бедным (Аглая).

Наличие маски становится болезненным для князя, усугубляя его душевное состояние, приведшее к трагическому финалу, — подлинному сумасшествию Мышкина. Очевидно, он приговорен из эпилептика превратиться в шизофреника, испытывающего раздвоение личности.

Каково же истинное лицо князя Мышкина? Т. А. Касаткина утверждает, что «истинное лицо князя Мышкина, чей портрет — «рыцарь бедный», так и останется ... для многих и многих поколений читателей (да и персонажей романа) — «железной маской», таинствен-

ным незнакомцем, так и не поднявшим с лица стальной решетки [22].

Но истинным отражением душевных свойств и потому портретом можно считать ту картину с Христом, которая произвела на князя Мышкина шоковое впечатление. Он (как и Иисус) для каждого — таков, каков воспринимающий его человек. «Железная маска» становится мучительной тюрьмой для духа князя Мышкина потому, что добро, воплощением которого он является, само по себе очень трудно описать: всегда что-то остается недосказанным, непроявленным. В итоге добро можно выявить лишь только в оппозиции со злом.

Отсюда в романе постоянно подчеркнутое сопоставление Мышкина с каждым персонажем (генералом и генеральшей Епанчиными, с Аглаей, с Настасьей Филипповной, с Ганей Иволгиным, с Ипполитом, даже с Лебедевым); и, прежде всего с Рогожиным. Сопоставление, которое порождает новые вопросы, ответы на которые можно получить ответ только уже в следующих поколениях, в следующем, XX веке. И мог ли знать Достоевский, что эти ответы будут совсем не утешительны, как ему хотелось бы.

ЛИТЕРАТУРА

1. Достоевский Ф.М. Братья Карамазовы. М., 1973. С. 263
2. Ницше Ф. Так говорил Заратустра // Ницше Ф. Собр. сочинений в 2-х т. М., 1989. Т. 1. С. 395.
3. Хейзинга Й. Homo ludens. М., 1992. С. 24.
4. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. Л., 1992. С. 37.
5. Барт Р. Мифологии. М., 1996. С. 67.
6. Там же. С. 61.
7. Там же. С. 66-67.
8. Там же. С. 67.
9. Медвецкий И. Е. Модель игрового сознания в романе Ф.М. Достоевского «Идиот» // Филологические науки. 1991. № 3. С. 28.
10. Там же. С. 32.
11. Юзовский Ю. Bonjour, Bip! // Юзовский Ю. Зачем люди ходят в театр. М., 1964. С. 227.
12. Достоевский Ф.М. Преступление и наказание. М., 1986. С. 265.
13. Бахтин М.М. Проблемы творчества Достоевского. М., 1994. С. 164.
14. Там же. С. 165.
15. Достоевский Ф.М. Преступление и наказание. М., 1986. С. 443.
16. Там же. С. 452.
17. Достоевский Ф.М. Братья Карамазовы. М., 1973. С. 14.
18. Там же. С. 49
19. Там же. С. 103.
20. Там же. С. 86.
21. Там же. С. 101.
22. Касаткина Т.А. Характерология Достоевского. М., 1996. С. 266.

М. Э. Федорова,
В. Н. Левик, А. В. Пизов

Сравнительная оценка осморегуляторных реакций лейкоцитов человека и белых крыс

Известным, но малоизученным фактом является способность белых клеток крови к регуляции объема в гипотонических средах. Осморегуляторные реакции лейкоцитов были описаны в ряде работ. Г. Н. Зацепиной с соавт. (1987) показано уменьшение объема лейкоцитов тимуса и селезенки мышей в 0,08М растворе, начиная, примерно, с 90-й секунды инкубации. При этом набухание клеток сопровождалось увеличением мембранного потенциала, а мембранный потенциал отрегулированных лимфоцитов был в 1,2 раза ниже, чем в изотонической среде. Регуляторное уменьшение объема макрофагов в гипоосмотической