

ИГРОВОЙ МОДУС ПОВЕСТВОВАНИЯ В РОМАНЕ АНДРЕЯ БЕЛОГО «МАСКИ»

Аннотация.

Актуальность и цели. Актуальность исследования объясняется тем, что проблемы игрового начала недостаточно разработаны в теории литературы и практике литературоведческого анализа, а также необходимостью совершенствования инструментария, адекватного игровой природе словесного творчества. Цель исследования – выявить пути и способы реализации игрового модуля повествования в романе «Маски».

Материалы и методы. Предмет анализа – ситуативно-событийный пласт «Масок», связанный с «сюжетом Мандро», одним из центральных персонажей романа. В процессе рассмотрения художественного текста использованы приемы и методы историко-литературного, проблемно-типологического, структурно-семиотического анализа. Сюжет структурирован на контрасте трагического/комического и разыгран как фантасмагорическое представление в двух актах. Автор выступает в роли режиссера, сценариста, сценографа. Господство театрализованной стилистики проявляется в смене масок, ситуативных положений, мизансцен, в речевой организации диалогов, в сценическом пространстве, в авторских ремарках. Игра и реальность «сдвинуты», смещены.

Результаты. Аналитический принцип медленного чтения дает возможность проследить, как через случайное обнаруживается логика развития сюжета, ход авторской мысли. Трагикомические приемы поэтики маскарада, площадных жанров народной культуры отражают состояние перевернутого мира, воссоздают авторскую картину русской жизни в канун катастрофического слома эпох. Художественная реальность «Масок» рассчитана на восприятие «читающего зрителя».

Выводы. Проведенный анализ убеждает в том, что игровой модус организации романа «Маски» – новая форма для создания новой модели мира в эстетической системе Андрея Белого. Дальнейшее изучение игрового модуля повествования в литературе позволит уточнить и конкретизировать общетеоретические и культурологические подходы к игровой природе искусства, обогатит представление о поэтике русской «новой прозы» первой трети XX в.

Ключевые слова: игровое начало, игровой модус, маска, поэтика жанра, маскарад, балаган, фарс, клоунада.

N. V. Alexejeva

THE PLAY NARRATION MODE IN ANDREI BELY'S "MASKS"

Abstract.

Background. The problem statement is explained by the fact that the problem of the play origin has not been yet studied in the literary theory or the literary analysis praxis, as well as by the demand for enhancement of the tools relevant to the play nature of the written word. The research objective is to reveal the ways of the play narration mode implementation in the "Masks" novel.

Materials and methods. The research subject is the contextual and event-related layer of "Masks" associated with the "Mandro plot" – one of the key characters in

the novel. The literary text is analyzed through historic-and-literary, problem-and-typological, structural-and-semiotic analyses. The plot is structured by the contrast of the tragic/comic, and is enacted as a phantasmagoric two-act performance. The author appears as a stage-manager, a play writer, and a set designer. The predominance of a theatricalized style reveals in the succession of the masks, situations, acting areas, the speech arrangement of the dialogues, the “stage” space, and the stage directions. The game and the reality are “shifted”, displaced.

Results. The analytical principle of “slow reading” makes it possible to observe how the logics of the movement, the flow of the author’s thought manifest themselves through “extrinsicality”. The seriocomic approaches of the masquerade poetics, the vulgar genres of the folk culture reflect the shape of the inverse world, and replicate the author’s impression of the Russian existence on the eve of the disastrous destruction of the epochs. The artistic reality of “Masks” is tailored for a “reading spectator” apperception.

Conclusions. The research makes it clear that the play mode of “Masks” novel structuring is a new form of building a new world model within the aesthetic system of Andrei Bely. The further study of the play narration mode in literature will provide means for determining and defining general-theoretical and cultural approaches to the game nature of art, and will enrich the idea of the first third XX century “new Russian prose” poetics.

Key words: play opening, play mode, mask, genre poetics, masquerade, knock about comedy, farce, clownary.

Мир не является ни автоматом, ни хаосом...
Наш мир не поддается описанию одной истиной.

И. Пригожин

Я – режиссер, – знаю лучше течение драмы.
Андрей Белый

Игровое начало, присущее и первым двум книгам романа А. Белого «Москва» («Московский чудаки» – 1926, «Москва под ударом» – 1927), в «Масках» (1931) становится всепоглощающим свойством художественного мышления, игровым модусом повествования.

Ко времени создания «Масок» (1928–1930) у Белого был уже опыт работы над драматургической формой. В 1924–1926 гг. он активно сотрудничает с М. Чеховым над постановкой переработанного в драму романа «Петербург», с Вс. Мейерхольдом – над постановкой романа «Московский чудаки». Воодушевленный сценой, в 1924 г. он пишет Р. Иванову-Разумнику: «В будущем мечтаю писать драмы» [1, с. 18]; в 1930 г.: «Читаю (перечитываю) Шекспира: мысли о драме» [1, с. 131]. Драматургическое письмо можно отнести к явлениям какого-то нового, пограничного с драмой жанра. «“Маски” – это не русская и не европейская проза, а что-то новое», – говорил Ю. Олеся [1, с. 162]. Созданию «театрализованного» романа способствовала и врожденная склонность Белого к лицедейству [2]. Гениальным актером называл его Г. Чулков. «Ах, какой он лгун!.. И какой он Актер!», – восклицал М. Булгаков [1, с. 55, 136]. В этом ряду следует рассматривать и увлеченное собирание (игра!) знаменитых кокетельских камушков и кучинских «листочков», которые дали писателю и мозаичность композиционной структуры, и колорит словесной живописи – «цвета Москвы» [1, с. 20]. И еще

одно обстоятельство, позволяющее понять карнавальное пиршество фантазмагорического действия и звучащего, расцвеченного игрового слова в романе. Речь об энергетике «временной асимметрии» (термин И. Пригожина), локализованной в уникальном творческом пространстве Андрея Белого¹. «Кучинский отшельник», которого «вытолкали из всех обителей русской культуры»², оказывается в центре литературно-художественной жизни 20-х гг. «Горизонт друзей» писателя представляет едва ли не всю палитру многообразных творческих направлений и неординарно мыслящих художников тех лет. Андрей Белый сотрудничает с М. Чеховым и Вс. Мейерхольдом, дружит с Ф. Гладковым, «видается» с Ф. Сологубом, гостит у М. Волошина, Т. Табидзе, М. Сарьяна, ведет активную переписку и встречается на литературных вечерах и на обсуждениях своих и «чужих» произведений с Р. Ивановым-Разумником, Б. Пастернаком, Ю. Олешей, М. Булгаковым, М. Пришвиным, Б. Пильняком, М. Кузминым, А. Воронским, А. Толстым, В. Шишковым, М. Шагинян и др. Как всегда поражает тематическое разнообразие и количество книг («мыслей больших людей», по Белому), которые он читает, живой интерес к произведениям своих современников³. В совокупности названные обстоятельства в какой-то мере могут объяснить рождение новой формы поэтической организации романа – игрового модуса повествования – для создания новой модели мира в канун исторического слома. Отчетливо осознавая, что «для «Масок» в теперешней России нет читателя», А. Белый не мог и «не хотел пользоваться штампами», «писать под Белого» [1, с. 146].

Предметом анализа в данной статье является рассмотрение игрового модуса повествования в романе «Маски» через театрализованный ситуативно-событийный пласт романа, связанный с «сюжетом Мандро».

Мандро, один из центральных персонажей романа, – игрок по натуре, по судьбе, по образу жизни, по душевному призванию («гадил вполне бескорыстно», «гадил для гадости»). Свое имя «голоштанник» из захолустной провинции получил по воли случая от «крупной свиньи», у которой какое-то время состоял «для позорных услуг». В «кривоугольных узорах» жизни ново-явленного фон-Мандро – разврат, насилие, грабежи, убийства, предательство. На страницах «Масок» он предстает в своей последней личине – журналиста из Парижа. Два с половиной года назад, после зверского истязания профессора Коробкина, ему удалось уйти от расплаты. В тюремной больнице под номером Мандро похоронили другого, действительно сумасшедшего, а настоя-

¹ «С одной стороны, мы как сущности можем быть охарактеризованы одним внутренним миром, с другой – как члены группы (социума), принадлежащие к более высокому уровню внутреннего времени, в котором активно действуем. Наши проблемы, возможно, обусловлены конфликтом между масштабами внутреннего времени в нас самих и масштабами внешнего времени в окружающем нас мире» [3].

² «Так, как поступили со мной, хуже расстрела: живого, полного энергии человека заживо закопали. Но он из своего гроба создал себе новое воскресение, он вышел из социального гроба в отшельничество, уселся за книги, за мысли. И стал еще живей, чем прежде... Меня похоронили, связали руки и рот, а я воскрес, став отшельником. Я – “Кучинский отшельник”» (из письма к Вс. Мейерхольду от 03.03.1926) [1, с. 68].

³ Выводы сделаны на основании дневниковых записей и писем Андрея Белого, свидетельств современников, приведенных в [1].

ший Мандро с помощью более крупных негодяев скрывался в разных странах. Теперь он снова появился в Москве, но уже не как германский, а как английский шпион; и не Эдуард Мандро, а Друа-Домардэн. В условиях политических игр в тылу и на фронтах войны бывший палач сам становится жертвой. Фантазмагорическое представление, составившее основную часть сюжетно-детективной фабулы игрового пространства романа, блестяще срежиссировано автором: ход драмы выверен до мелочей.

Первые знаки ее приближения уловил доморощенный Холмс, брат профессора – Никанор. В «разодетой дамочке» (широкополая черная шляпа, «черное, током, перо», лицо под черной вуалью), выскочившей из ворот на встречу с офицером, он неожиданно для себя узнал Леоночку (Элеонору Леоновну Тителеву, Лизашу). А главное – уловил: в этой тайной встрече «не интрига хорошенькой дамы, не флирт офицера, а дело, связавшее их против воли» [4, с. 398]¹. С этого момента начинается бесконечная смена личин: по возвращении домой с «разодетой дамочки» слетел весь изыск и стала она похожа на «шута горохового». Произшедшую метаморфозу заметил и Тителев, но, делая вид, что ничего не происходит и что удивляться нечему, – «в темки *заиграли*: все трое» (400). «Не стоит, голубчик, допытываться», – сквозь «дымочки» бросает Леоночка Никанору. И почти рядом: «Не доверяйтесь: предательница!» (402). Такого рода «сигналы» (своеобразные опережающие ремарки) будут нередко сопровождать событийный ход драмы.

А буквально через несколько страниц (в тот же вечер или в другой) «щелкнул подъезд: точно мышерка, – черная дамочка – с плоским листом, как у *кобры*, конечности... закрыв лицо муфточкой –

– *вылизнула*, –

– *как змея*, –

на змеящемся

хвостике, – а не на шлейфе» (407).

Квартира Тигроватко, куда отправилась мадам Тителева, – маскарадная площадка, на которой разворачивается первый акт трагикомической фантазмагии на сюжет «Мандро – Друа-Домардэн».

Ощущение тайны, какой-то бредовой реальности разлито во всей атмосфере дома. Восемь короткометражек второй главы «Журналист из Парижа» (439–451) с кинематографической быстротой превращаются в движущееся сценическое пространство. Цветовая гамма стен, мебели, портьер, абажуров, драпри – всех элементов маскарадного антуража, эхом звучащих в имени хозяйки (*Лео*-кадия *Лео*-нар(-*нар*)довна *Тигро*-ватко), напоминает окрас тропических хищников: боа, тигра, леопарда. Желтеющие стены в передней: с черным, серым, зеленым крапом; густо-черные пятна на бронзовом, напоминающие шкуру боа, – в «коридорчике»; «драпри, абажуры под цвет леопарда, пестрого дикими пятнами; древнее выцветом, серо-пожухлое золото гостиной: цвет леопардовый, съеденный мертвыми пятнами, точно покрытый дымящимся еле износом» (440). Все это не просто маскарадный дизайн, а семантически нагруженное пространство дико-тупого обморока, кошмара, где-то когда-то виденного и «как бы вызывающего вздрог: леопард этот – умер

¹ В дальнейшем все цитаты приводятся по данному изданию с указанием страниц в круглых скобках. Курсив всюду наш. – Н. А.

ли? Может, сидит в мягких пуфах?» Действительность, где все и вся мимикрирует, где даже горничная по прихоти хозяйки в соответствии с календарем может быть Аделиной, Лилишей, Парашей, Наташей, – «эта действительность переросла всякий бред» (442).

«Не входите: здесь, в пятнах, в выцветах, рыскает – злой леопард» (440). Опережающая ремарка предварит появление Друа-Домардэна, когда тот, «встав в пороге», интуитивно ощутит «вздрог» от «леопардового, съеденного мертвым пятном» цвета гостиной. «Не входите!» – «Вошел!» (444). На этот раз в роли английского шпиона под маской журналиста из Парижа. Из диалогов – а все происходящее не только зримо: в цвете, жестах, смене декораций, в расположении мизансцен, но и слышимо – мы понимаем, сколь тщательно выверена, дозирована, отрепетирована его новая «роль, продуманная до мелочей» (454). Симулируя иллюзийную реальность как реальную, Мандро словно врос в свою новую химерическую личность. Но в какой-то миг («Все – миг!»), узнав в головке дамочки под полями черной шляпы свою Лизашу, он инстинктивно дернулся рукой – «к губам: дергать, мазаться пальцем о палец» – привычный жест Мандро-«богушки» (448). Тайна Друа-Домардэна была раскрыта. А еще один миг («Да, да: это – он!» – в каком-то отчаянии вскрикнет Леоночка-Лизаша) решит его судьбу: от жизни к смерти. И внешнее сходство «черной дамочки» со «змеей на змеящемся хвостике», которая «вылизнула» из подъезда своего дома, а теперь такой же змейкой «вылизнула из гостиной», наполнится символикой предательства, смертельно разящего удара кобры. Вспомним: «Не доверяйтесь: предательница!», – предварял автор выход мадам Тителевой из дома. «Признание вырвали», – скажет она Никанору по возвращении домой. Как бы случайная «маленькая оговорка» «чуть-чуть» кардинально сдвигает нравственные критерии [2, с. 490; 5]¹.

Происходящие с персонажами перевоплощения, «переюрки» отражают состояние перевернутого, распадающегося времени, в котором реальность и игра «сдвинуты», смещены. «Подобие больше не считает себя подобием... ряженный сам верит в реальность своей роли, костюма и маски. Он больше не *играет* того *другого*, которого изображает <...>, забывает, кто он есть на самом деле. Утрата своей глубинной личности – таково наказание тех, кто не умеет ограничить одной лишь игрой свою склонность приписывать себе *чужую* личность» [6, с. 81].

Врастание в химерическую личность объясняется у Белого состоянием распадающейся, химерической действительности: «Перевоорох на дворах; разворохи в квартирах; и – ворох сознаний, сметаемых в кучи, как листья бульвара» (439). «Под вывизги рыва планеты швыряемой» (389) здесь все «перезадряпано и расшарапано», все в «пепельных плевелах» (370).

Маскарад, разыгранный в квартире Тигроватко и составивший первый акт трагической фантазмагии, обернется далеко идущими последствиями. В «Московском чудеке» и в «Москве под ударом» Лизаша Мандро примеряла

¹ Ср. с аналогичным использованием приема в романе М. Горького «Жизнь Клима Самгина». В сцене гибели Бориса Варавки читаем: «Клим, взвизгнув,... *выпустил* ремень из рук, а на вопрос Лидии ответил: “Ремень он *вырвал*”». А Белый рассматривает «чуть-чуть упущение» не только как прием, но и как глобальную проблему, «отделяющую дела бездарные от гениальных», «проваливающую гениальный замысел в бездарную выполнения».

не враждующие друг с другом лирические роли сестрицы Аленушки и русалочки, создававшие декадентски изломанный, но трогательный образ. Пребывание мадам Тителевой в полярных, несовместимых масках-личинах светской дамы, какой она могла быть в прежней жизни, и девочки-мамы, девочки-жены приводят к трагическому разладу с собой. «Ношение маски, – пишет Кайуа, – снимает ограничения» [6, с. 99]. И Леоночка, сама того не желая, в один миг – «Да-да: это – он!» – предает отца, мужа («Они отыскиали меня; значит, – Тира открыт»), дом в его мифологическом и пространственно-локальном значении: чудовищный удар, взорвавший дом, как это ни прискорбно, тоже отчасти следствие предательства. «Разоблачающие Домардэна, – разоблачены», – поморщившись, подытожит Сослепецкий.

При кажущейся чересполосице, бесконечных разрывах-перескоках в «Масках» все просчитано и выверено до мельчайших подробностей: чеховское ружье обязательно стреляет; случайное обнаруживает логику движения. После событий, разыгравшихся на квартире Тигроватко, сюжет Мандро-Домардэн, казалось бы, сходит на нет. Однако в многосюжетной мозаичной структуре обширного текстового пространства романа (первый акт разворачивается во второй главе, с. 439–451; второй – в главе десятой, с. 744–751) можно и должно вычленить пространственно-временной континуум «антракта», относящегося к сюжету драматургического действия и готовящего потенциального «читающего зрителя» к развитию драматургической коллизии, наметившейся в «маскараде».

Из «случайных» фраз, ситуаций складывается понимание спланированной расправы над Домардэном: «Положили убить». И не потому, что «выжег глаз, изнасиловал дочь». Все это – «пустяк» (584). Суть в том, что он, «пусть ненароком, – узнал слишком много». Значит, необходимо убрать, чтобы Мандро-Домардэн, «точно секретный пакет, ускользнул от английских шпионов» (696): «стибровать» и притащить в Ставку в «запакованном ящике» (585). Такова канва детективного сюжета, который может показаться чудовищным бредом, пока не становится реальностью. Белый-художник развивает этот явно игровой сюжет не только на поведенческом, но и на метафизическом уровне, происходящем в возрождающемся сознании профессора Коробкина, выстрадавшего свои понятия о принципах человеческого мироустройства. Они заявлены как нравственный абсолют сквозь авторскую трактовку евангелистской притчи об Авеле и Каине («И Авель, став Каином, Каина, ставшего Авелем, тою же мерой убивши, – убийству подвергнется» (624)) и обретают статус неопровержимого закона. Странный случай, посадивший профессора в лечебницу, а Мандро – в тринадцатый номер отеля, «в корне взять», – логичен. «Я ссуженное вами же – вам возвращаю», – говорит он Мандро, разумея при этом «муки, Мандро приготовленные». В то время как Мандро, слушая Коробкина, «думал, что речь – о спасении: от ожидаемой кары» (715).

В статье «Театр и современная драма», размышляя над пьесами Ибсена, Белый писал: «События подготавливаются у него полутонами». «Ибсен весьма экономен на объяснения; вскользь брошенное замечание, повторенное, быть может, только через несколько явлений, лучше характеризует душу героя, нежели пространное объяснение» [7]. Этот принцип «вскользь брошенных замечаний», опережающих события, чрезвычайно важен для понимания

игрового модуса повествования А. Белого. Сразу же после бегства Мандро с профессором Коробкиным Велес-Непещевич отдает предельно четкие распоряжения:

– протелефонить Тигроватко: очистить квартиру, поставить ящик (тот самый, из подглавки «Ящик, веревку, мешок и клещи» (594–595)), «оставить ключ, а самой – чтоб ноги... не было»;

– в другую трубку: «подать машину, с молодым офицером: из мальчи-ков... розовощеких, да... поконфузливей», и «чтоб он и не знал»;

– подать машины «три: к Тигроватко – раз; да от нее – два; с вокзала нам – три»;

– подготовить двойника Домардэна: парик, белила и прочее.

Они-то и составят сценографию второго акта.

Однако прежде о балаганном зрелище, которое разыгралось в доме Тителевых, куда, как известно, профессор привез украденного им из тринадцатого номера Мандро, полагая, что отцу и дочери «пора объясниться друг с другом» (724), и которое предваряет трагифарс второго акта.

С аналогичной композиционной структурой – на контрасте комического/трагического – встречаемся в «Москве под ударом» (гл. 14, с. 734–737). Балаганное шествие неожиданно встает на пути профессора к своей московской квартире, где и произойдет над ним чудовищная расправа. В «разгласье с собою» тащит он своего палача Мандро, разыгрывающего под маской деда Мордана роль забулдыги в стиле К. С. Станиславского (331). Интуитивно Коробкин предчувствует таящуюся смертельную опасность. В криках извозчиков у вокзала: «Вам!.. – Далеко!... – На Варварку!» ему чудится: «Не его, но Варр... – Варвар... – Распни!...» (333). Ощущение «поддельности», «искусственности» во всем облике и поведении спутника («головок балаган-ный», мысленно называет он его) не покидает профессора. Встреченный на подступах к дому балаганный «джирбамбан»: разноцветье одежды, лай барабанов, блеск литавр, визги, крики отовсюду валившей толпы – предвещает невозможное, ставшее неизбежным: «Бред попросился быть в быть» (335).

Итак, устроив свидание отца с дочерью, профессор, «точно бравый солдат», держит «караул при дверях», к которым пытается пробиться брат Никанор, «укокошить мерзавца Мандро». «В ярком, как тропик, халате», с разлохматившимися, «как бурьяники, космами», жонглирует он «половой огромной щеткой, как алебардой». Брат Никанор, «серенький, рябенький», машет кочергой. Серафима, «точно Эриния», подобно «грому арф», обрушивается на профессора. Суматоха, «крики, топы», «ор», «добродушная наглость», неразбериха – все создает атмосферу балагана. «Кто-то там бьет кочергой: и визжит, и дерутся; как на кумачей балагана, в бывалое он безобразие выставил ухо; и – пеструю, плюшевую финтифлюшку схватил со стола, как паяц» (731). Шутовской характер передан и лексически (паяц, балаган, эфиопская морда), и поведенчески (бросаются, как в бой, держат караул, ударяют в бубны, закатывают глазами затрещины), и даже ритмико-рифмически, как, например, в блестяще разработанном диалоге между братьями.

«Он (Никанор – Н. А.) ногой, как копытом, махал:

– Я – мерзавца...

– Ты? Никогда-с!

– Он тебе – глаз!

- Да-с?
- Глаз!
- Никогда-с!

И Коробкины, яростные, закатили друг другу *глазами затрепины*» (737).

В итоге главный «затейник» всей этой клоунады, профессор Коробкин, чувствует себя «провинившимся псом». Благая цель – «всем доказать: состраданием испепеляется злоба» – порождает противоположный эффект: «друга сразил, отнимая открытие; дрался с братом; малютке нанес оскорбление: щеткой <...>. Пал глубоко полосатый паяц в балаганный свой люк!» (753).

Спонтанно разыгравшийся балаганный фарс заканчивается так же неожиданно, как и начался, а по времени совпадает с финалом происходящего на втором плане (свидание отца с дочерью) и является прологом спланированной над Мандро расправы. Держащиеся за руки отец и дочь видят и слышат, как на счастливо рокочащем моторе подлетает к дому «офицерик» (точь в точь как заказанный когда-то Велес-Непещевичем по телефону) – «розовый мальчик, блестя серебром», «конфузливый», «симпатичный» (733). Оконное стекло, как «миг, заключающий вечность», пока отделяет вестника смерти от живых, которые еще не знают, что ожидающая Мандро остановка у Пса (ассоциация с символично-космогоническим образом из Сна о кабине) чревата смерчем, который «крыши срывает и валит деревья; под куполом – тьма; град – с яйцом» (734). Этот «миголет, мимопад» и разыгран на заранее подготовленной сценической площадке квартиры Тигроватко. Декорации – те же, что и в первом акте, – напоминают «неприятный весьма эпизод, здесь начавшийся». «Цвет леопардовый; фон – желто-пепельный: бурые пятна; а посредине ковра – столик, ломберный, перенесенный сюда на короткое время (стоять ему глупо тут); стул: тоже глупо стоять» (745) и «зачем-то поставленный ящик... веревка... мешок...» (744). В этих, казалось бы, тех же и все-таки иных обстоятельствах отразилась кардинальная смена ролей. Эдуард Эдуардович Мандро, лишенный защитной маски журналиста из Парижа, превращается в тень, напоминая мумию, музейный экспонат из эпохи фараона Рамзеса Второго. Происходит утрата личности Друа-Домардэна (вторичной маски Мандро) в результате ее насильственного раздвоения. И один, подлинный, – «без челюсти, без парика, без очков» – «о н о»; а другой – «в парике, в челюстях и в очках» – «самозванец», но документально удостоверенный, «прошел под портьеру» (за занавес), как настоящий. «Что документы: за деньги спируют и души!» (747).

Догадываясь и все еще до конца не осознавая происходящего, Мандро-Домардэн бросается со «сцены» в коридор, «но, споткнувшись о ящик (заранее приготовленный, как и положено в театрализованном действе), – в него; две махалися пятки: над паклею» (748). Вслед за этим действие стремительно разворачивается по законам цирковой клоунады. «Перетарашенный мешок», в который зашили Домардэна, «как громадная желтая рожа, без глаз и без носа, без рук и без ног», ощутив под собой пол, «немо хохочущий», выдавив дверь, «дергал уже по площадке, как зрячий, имея намеренье скоком... перечесав все ступени, чесать балаганною пляской в толпе» (749). Смертельную точку в «балаганной пляске» ставит Лебрейль, бывшая секретарша Домардэна. «Точно циркистка», бросается она «на плечи скачущего мешка, панталончиками бирюзовыми горло сжимая... с риском пасть меж перилами в про-

пасть» (749). Своеобразный эпилог разыгранного Белым двухактного представления – афишированный спешный отъезд из Москвы уже не существующего «публициста из Парижа»: в машине, в ногах у Лебрейль и «того, кто был в шубе Друа-Домардэна», стоял «ящик, зашитый в рогожу». А в газетах прошло оставшееся незамеченным известие о смерти «от пули шальной» публициста Домардэна.

Итак, игровое начало пронизывает практически все слагаемые поэтики романа: систему персонажей, его ситуативно-событийную, сюжетно-композиционную, пространственно-временную, речевую организацию, вплоть до мельчайших ее элементов. Разыгрывая сюжет, автор выступает в роли режиссера, сценариста, сценографа. Господство театрализованной стилистики обнаруживает себя в многообразии и постоянной смене масок, личин, амплуа; в семантически нагруженной цветописии декораций, в динамике «сценического» пространстве, бесконечной смене ситуативных положений, мизансцен, диалогов и многом другом. Новая, игровая форма повествования, в которой Белый активно использует приемы поэтики площадных жанров народной культуры: балагана, фарса, клоунады, создает новую авторскую картину русской жизни в канун катастрофического слома эпох. Художественная реальность «Масок» остро конфликтна, зрима, слышима, рассчитана на «читающего зрителя».

Результаты проведенного анализа дают право утверждать, что игровой модус организации романа «Маски» – это поэтическая стратегия художника, новая форма для создания новой модели мира в постоянно меняющейся эстетической системе А. Белого. Дальнейшее исследование игрового модуса повествования как научной проблемы, конкретный анализ многообразия форм и способов его воплощения в литературных произведениях позволит углубить и конкретизировать общетеоретические, философские, культурологические подходы к игре как генетически присущему свойству искусства, обогатить представление о поэтике русской «новой прозы» первой трети XX в.

Список литературы

1. **Сотникова, Н.** Кучинский дневник Андрея Белого. В событиях, письмах, стихах и воспоминаниях / Н. Сотникова. – М., 2010. – 253 с.
2. **Белый, А.** Почему я стал символистом... / А. Белый // Символизм как миропонимание. – М. : Республика, 1994. – С. 422–425.
3. **Пригожин, И.** От существующего к возникающему: время и сложность в физических науках / И. Пригожин. – М., 1985. – 324 с.
4. **Белый, А.** Маски / А. Белый // Москва / А. Белый. – М. : Советская Россия, 1989. – 766 с.
5. **Горький, М.** Собрание сочинений : в 30 т. / М. Горький. – Т. 19. – С. 82–84.
6. **Кайуа, Роже.** Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры / Роже Кайуа. – М. : ОГИ, 2007. – 393 с.
7. **Белый, А.** Театр и современная драма / А. Белый // Символизм как миропонимание. – С. 232.

References

1. **Sotnikova N.** *Kuchinskiy dnevnik Andreyey Belogo. V sobyitiyakh, pis'makh, stikhakh i vospominaniyakh* [Kuchinsky diary of of Andrey Bely. In events, letters, poems and memories]. Moscow, 2010, 253 p.

2. Belyy A. *Simvolizm kak miroponimanie* [Symbolism as a world view]. Moscow: Respublika, 1994, pp. 422–425.
3. Prigozhin I. *Ot sushchestvuyushchego k voznikayushchemu: vremya i slozhnost' v fizicheskikh naukakh* [From the sympathetic to the emergent: time and complexity in physical sciences]. Moscow, 1985, 324 p.
4. Belyy A. *Moskva* [Moscow]. Moscow: Sovetskaya Rossiya, 1989, 766 p.
5. Gor'kiy M. *Sobranie sochineniy: v 30 t.* [Collected works: in 30 volumes]. Vol. 19, pp. 82–84.
6. Kayua Rozhe. *Igry i lyudi. Stat'i i esse po sotsiologii kul'tury* [Games and people. Articles and essays on culture sociology]. Moscow: OGI, 2007, 393 p.
7. Belyy A. *Simvolizm kak miroponimanie* [Symbolism as a world view]. P. 232.

Алексеева Надежда Васильевна

доктор филологических наук, профессор,
кафедра литературы, Ульяновский
государственный педагогический
университет им. И. Н. Ульянова
(Россия, г. Ульяновск,
пл. 100-летия В. И. Ленина, 4)

E-mail: alexejeva31@mail.ru

Alexejeva Nadezhda Vasiljevna

Doctor of philological sciences, professor,
sub-department of literature, Ulyanovsk
State Pedagogical University named after
I. N. Ulyanov
(4 100-letiya V. I. Lenina square,
Ulyanovsk, Russia)

УДК 882\09

Алексеева, Н. В.

Игровой модус повествования в романе Андрея Белого «Маски» /
Н. В. Алексеева // Известия высших учебных заведений. Поволжский регион.
Гуманитарные науки. – 2016. – № 2 (38). – С. 127–136. DOI: 10.21685/2072-3024-2016-2-12