

УДК821.161.1

DOI:10.35254/bhu/16948386_2021_56_57_168

Асаналиева А.Д.,
БГУ им. К. Карасаева

КОНЦЕПТ “ИГРЫ” В ПЬЕСЕ Л.АНДРЕЕВА “ЧЕРНЫЕ МАСКИ”

Аннотация

Статья посвящена концепту “игры” в пьесе Л.Андреева “Черные маски” (1908). Пьеса считается экзистенциальным художественным опытом Леонида Андреева.

Несмотря на то, что первые сценические реализации драмы в Санкт-Петербурге (1908) и в Москве (1909) вызвали недоумение как у зрителей, так и у театральных критиков, и автора обвинили в неряшливости стиля, «представление в двух действиях и в пяти картинах», как ее называл Л. Андреев, признается самой сложной в творчестве писателя. В рамках нашего исследования, результаты которого отразились в данной статье, был проведен анализ драмы Леонида Андреева с целью выявления в ней концепта “игры” в пьесе “Черные маски”. Концепт “игры” является главным, определяя смысловой строй текста.

Ключевые слова: пьеса, игра, философская аллегория, концепт, “мировой театр”, экзистенциализм, “театр жизни”, “театр души”, дисгармония мира, русский театр, двойничество.

Л. АНДРЕЕВДИН «КАРА МАСКАЛАР» СПЕКТАКЛИНДЕГИ «ОЮН» ТҮШҮНҮГҮ

Кыскача мазмуну

Макалалар Л. Андреевдин «Кара маскалар» (1908) пьесасындагы «ойноо» түшүнүгүнө арналган. Спектакль Леонид Андреевдин экзистенциалдык көркөм тажрыйбасы деп эсептелет.

Санкт-Петербургда (1908) жана Москвада (1909) драманын биринчи этаптык реализациясы көрүүчүлөрдүн да, театр сынчыларынын да баш аламандыкка алып келгенине жана авторду шалакылык стили үчүн айыпташканына карабай, «спектакль эки бөлүктөн жана бештен сахналар «Л. Андреев айткандай, жазуучунун чыгармачылыгындагы эң кыйын деп таанылган. Натыйжалары ушул макалада чагылдырылган изилдөөлөрүбүздүн бир бөлүгү катары, «Кара маскалар» спектаклиндеги «ойноо» түшүнүгүн аныктоо үчүн Леонид Андреевдин драмасына талдоо жүргүзүлдү. «Оюн» түшүнүгү тексттин семантикалык структурасын аныктоочу негизги түшүнүк.

Түйүндүү сөздөр: оюн, оюн, философиялык аллегория, түшүнүк, «дүйнөлүк театр», экзистенциализм, «жашоо театры», «жан театры», дүйнөнүн дисгармониясы, орус театры, эки жүздүүлүк.

THE CONCEPT OF THE «GAME» IN THE PLAY BY L. ANDREEV «BLACK MASKS»

Abstract

The article is devoted to the concept of «play» in L. Andreev's play «Black Masks» (1908). The play is considered an existential artistic experience of Leonid Andreev.

Despite the fact that the first stage realizations of the drama in St. Petersburg (1908) and in Moscow (1909) caused bewilderment among both spectators and theater critics, and the author was accused of sloppy style, «the performance in two acts and five scenes», as L. Andreev called it, is recognized as the most difficult in the writer's work. As part of our research, the results of which are reflected in this article, an analysis of the drama of Leonid Andreev was carried out in order to identify in it the concept of “play” in the play “Black Masks”. The concept of “play” is the main one, defining the semantic structure of the text.

Key words: play, game, philosophical allegory, concept, “world theater”, existentialism, “theater of life”, “theater of the soul”, disharmony of the world, Russian theater, duality.

Пьеса Леонида Андреева “Черные маски” традиционно рассматривается в общей характеристике драматургии писателя. В аспекте концептуальном она еще не изучалась, хотя данный подход представляется достаточно эффективным для прочтения важнейших авторских идей и выявления скрытых механизмов их репрезентации в тексте, организующих структуру произведения. Помимо этого, постановка в центр исследования концепта “игры” является оправданным в контексте всего творчества Леонида Андреева, для которого одним из важнейших путей познания человека стал “путь исследования игры как фундаментальной особенности его существования” [5, 12]. Для этого писателя “игра” по наблюдениям исследователей последних лет становится сквозным мотивом, отражающим парадоксальность жизненных явлений и противоречивость человеческой природы.

В “Черных масках” Андреев создает философскую аллегория “театр жизни”, опирающуюся на давнюю традицию, ведущуюся от У. Шекспира: “Весь мир театр. В нем женщины, мужчины — все актеры. У них свои есть выходы, уходы, и каждый не одну играет роль”. В русской культуре эта традиция известна изречением: “Что наша жизнь? — Игра!”. В этой фразе из оперы “Пиковая дама” подразумевается азартная карточная игра, подчеркивающая в концепте “игры” роль судьбы, случая. Подобное понимание “игры” вполне органично соотносится с отражением данного концепта в русской народной культуре (ср. с фразеологизмами “игра судьбы, случая”, “игра огнем”, “игра жизнью и смертью”; с поговорками “Судьба людьми играет, как мячиком”; “Со мной (с ним), как с огнем играть” (об отношениях с непредсказуемым человеком).

Исследуемая пьеса — это сложное произведение, которое воспринимается на нескольких уровнях. Л. Н. Андреев славится навыками прописывать работы так, чтобы была возможность замечать разные смысловые послы в зависимости от восприятия. Иными словами, это работа, смысл которой будет кардинально меняться исходя из обстоятельств, настроения и окружения, когда ее читаешь (смотришь). Такая сильная смысловая нагрузка достигается за счет умелого объединения вечных концептов с изменяющимися ценностями человеческой цивилизации. В пьесах драматурга умело могут объединяться такие понятия, как смерть и жизнь, богач и бедняк, свет и тьма, а рядом с ними раскрываются глубокие религиозные мировоззрения и определения. Зачастую можно наблюдать, как в работах Л. Н. Андреева могут противопоставляться одинаковые понятия, но с разными источниками. То есть, можно наблюдать, как понятие смерти рассматривается с совершенно разных сторон — это может быть, как конец человеческого существования, так ментальное состояние, в котором душа ожидает собственного перерождения. За счет умения показывать одни и те же вещи под разными углами, любое произведение драматурга способное заинтересовать любого человека.

Одним из ключевых концептов, который использует автор, сигнализирует о культурном понимании читателем (зрителем) всех важнейших смыслов на интуитивном уровне. Крайне важно сделать пьесу продуманной, глубокой, но, чтобы все необходимые мысли лежали на поверхности и были доступными каждому. По этой причине Л. Н. Андреев

стремился к тому, чтобы пьеса была представлена

зрителям и читателям в ее истинном, превозданном виде: «Не вижу возможности, да и надобности не вижу [...] И сколько бы я ни пояснял, никогда не поймет меня тот, чья спокойно-комфортабельна душа, толстым здоровьем здорово ожирелое сердце, чей слух, обращенный к внешнему, никогда не обращался внутрь, никогда не слышал лязга сталкивающихся мечей, голосов безумия и боли, дикого шума той великой битвы, театрам для которой издревле служит душа человека... И ни слова лишнего не хочу добавить к тому, кто не понимает меня и не поймет никогда. А для тех, кто понимает, лишние слова... излишни» [1, 647].

Игровая тенденция развития сюжета в «Черных масках» занимает центральное место. Именно такой формат повествования становится фундаментальной основой для образования правильного смыслового посыла [4, 60]. Естественно, что под давлением динамичного повествования концепт игры немного развевается, позволяя читателям (зрителям) уже самостоятельно определять самые важные для себя моменты. Это намеренное создание расплывчатости способствовало тому, что в каждого производимая туманность начала формировать исключительные, самодостаточные образы, которые основываются на их опыте [2, 87]. Качественная репрезентация позволила не только продемонстрировать возможность использования большого количества форм, но и грамотно их раскрыть, показать не только положительные, но и отрицательные стороны.

В анализируемой пьесе концепция игры прекрасно расщеплена, она пронизывает, переполняет все компоненты и сцены. Чтобы концепция имела прочный фундамент, она поддерживается несколькими смысловыми центрами, что представляют собою отдельные жанры искусства — музыка (как пример игры слов), маскарад (как пример игры образов, масок). Благодаря такой работе, такой невероятной силе внедрения концепции во все элементы пьесы. Даже в названии присутствует жирный намек на игровую повествовательную основу работы. Рассматривая реплики персонажей, автор неоднократно демонстрирует яркие семантические игровые слова: «Лоренцо (смеясь). Ах, вот что — замаскированные звуки. Как это мило, синьоры! Вы послушайте, сегодня даже звуки замаскированы». Правда, я и не знал, что звуки также могут одевать отвратительные маски. Но это так забавно! [1, 366]. «Лоренцо (слабо улыбаясь). Простите, синьоры: я позабыл, что сегодня мне все изменяет — и лица, и звуки, и наконец слова. Но кто бы мог подумать, мои дорогие гости, что слова также могут одевать отвратительные маски. Продолжай свою шутку, певец!» [1, 370].

Если рассматривать практическую реализацию концепта игры в работе Л. Н. Андреева, то можно заметить характерные, специфические приемы, которые условно формируют в читателя (зрителя) чувство некоторой игровой формы. Это касается переворотов и удвоений. Эти приемы словно намекают собственному наблюдателю о том, что это все игра, и необходима соответствующая реакция. Андреев умудрился сделать наблюдателя таким же важным игроком, как и персонажей пьесы. А если вспомнить на двойственность поднятых проблем, то и сама пьеса будет восприниматься иначе в зависимости от того, во что на самом деле верить зритель. Игровые моменты в своем классическом понимании чаще всего представлялись в виде реплик, заявлений персонажей, побуждение ломанием четвертой стены к непосредственному участию читателя (зрителя) в действиях. Изначальная сцена начала маска-

рада представлена в естественной форме. Все описано в естественной форме, с полным отсутствием игровой тенденции. Это напоминает тот самый период, когда перед игрой обсуждаются правила, условности и определенные ограничения. И это пространство станет основополагающей площадкой для дальнейшего развития [1, 357]. Хотя в самом начале, после условного приветствия главному герою удастся с трудом распознать личности за масками, образовывается правильная атмосфера для начала ключевой завязки истории. Да, для накала страстей, демонстрации превосходства других персонажей над главным героем, решено использовать простейший прием непонимающего человека, которые осуществляет глупость по той причине, что не владеет нужным объемом информации. Поэтому нам и дают возможность понаблюдать за его условными метаниями в попытке угадать, кто и за какой маской скрывается. Но эта представительная часть имеет еще одну функцию — показать читателю (зрителю), что маска не только средство для скрытия лица, но и новый способ формирования личности.

Очень показательным моментом есть потеря любимой супруги Лоренцо. Когда он осознает, что находится среди масок двойников знакомых людей, то моментально впадает в панику. Нагнетание атмосферы, паника, замешательство главного героя в непрекращающемся кругу этого маскарадного безумия начинает условно преображать мир вокруг в сплошной необъяснимый сюрреализм, где глушцы и безумцы ищут смысла собственным бредням. В этом многие умудряются заметить намеки на философские разнообразные мнения о ценных и вечных вещах. Самое страшное, что в каждого наблюдателя они разные. Некоторые видели в демонстрации Лоренцо среди сотни масок намеки на человеческое одиночество, другие предпочитали развивать идею борьбы человека с системой. Никто достоверно не в состоянии ответить точно на подобные вопросы. Единственной неизменной частью историю есть Лоренцо, как яркий пример человека без маски. В этот момент, оказавшись в окружении масок разворачивается один из смысловых центров всей истории. Маски — это воображаемая реальность, где удобно, а Лоренцо — реальность, где нужно подстраиваться, находить компромиссы, иными словами, где не удобно. Если же мы понимаем правила игры, то Лоренцо — это тот самый человек, который сталкивается с непонятным, который вынужден принять правила игры.

В такой противоречивой ситуации, когда Лоренцо в замешательстве, перед ним моментально поднимаются сложнейшие вопросы об идентичности человека, о том, кто же на самом деле находится на вершине всего мироздания. Да. По сюжету пьесы складывается впечатление, что это банальный трюк, искусственное создание преград для совершения ошибки Лоренцо. Но есть одна большая дилемма, из-за которой этот концепт начинает разрушаться. Суть в том, что сформированные вопросы несут в себе риторический характер.

Мы помним, что Лоренцо в растерянности не понимает глумления над собой и сводит поставленные вопросы к примитивному родословному древу. Созданные условия сюрреализма повлияли на восприятие Лоренцо всего бального зала, заставив не только совершить глупость, но и выглядеть глупым [1, 372]. Благодаря этому созданию образа Лоренцо-глупца автор четко начинает осуществлять сравнение с Лоренцо, который еще не вошел в зал. Показывая двух совершенно разных персона-

жей, но с одинаковой внешней оболочкой, Л. Н. Андреев прекрасно продемонстрировал влияние внешних обстоятельств, людей, общества на человека. Он продолжает нагнетать обстановку достаточно язвительным ответом Лоренцо насчет собственной маски. Если в предыдущей сцене мы рассматривали ситуацию со стороны двойников в маске, то теперь автор показывает нам главного героя без маски. Также это показывает сопротивляемость Лоренцо, его попытки оставаться в спокойствии, а соответственно и непринятие правил игры, которую так сильно стараются навязать: “Почему вы думаете, что на мне маска, синьоры? (Ощупывая лицо). Это обыкновенное лицо, это мое лицо, уверяю вас, синьоры” [1, 378]. Но отсутствие маски — это нарушение правил, нарушение самой природы маскарада. И в этот же момент Лоренцо нащупывает на себе настоящую каменную маску. Что это было? Давление? Принуждение? Или главному герою пришлось принять эту игру на неблагоприятном для него поле?

Окончательно начинают стираться границы между мирами, а игра стала всем. Даже неживые предметы внезапно обрели собственные маски. Вокруг Лоренцо все надевает маски, даже музыка им написанная. А с образованием новой маски существенно меняется и природа объекта. Если до этого момента все было спокойно, а диалоги лишь намекали на противостояние реального и нереального в образе Лоренцо, то с усилением стресса окружение искривляется окончательно, становится более ужасным... а вокруг все больше разговаривают о Сатане, как существе, что порождает множество масок, заставляя все живое изменять собственным идеалам и принципам.

С одновременным помутнением рассудка главного героя, мы наблюдаем за масками, которые уже представляли частички самого Лоренцо. Действительно грозная и мрачная сцена, где человека начали показывать, как существо, чье сердце тоже с маской. Мысли меняют маски, словно перчатки горничной после уборки в комнате гостиной. Кто-то видит в таком постепенном преображении Лоренцо аллегория на мир, его постоянное движение в будущее и процессы, которые никогда не останавливаются. Но в нашем понимании, все продемонстрированные маски Лоренцо — это целостность человека, как отдельный крохотный мир. Если присмотреться, то весь маскарад не выходит за границы зала, что уже намекает на ограниченность человеческого мира, невозможность человека противостоять обстоятельствам, которые находятся за пределами понимания. Ярче всего это показано через черные маски, которые несли в себе слишком сложные для понимания вещи, но простые в концепции мироздания, созданного мира в округе.

Все описанные компоненты постоянно пропитаны

сложной, многоуровневой игрой. Демонстрируя простую игру внутри пьесы, автор незаметливо втягивает и читателей в эту безумную сюрреалистичную реальность. Все произведение — это постоянные игровые отношения между персонажами в рамках заранее прописанных правил. При этом, Л. Н. Андреев с первых же строк, с описания большой залы исторического замка уже намекает на то, что эта игра будет непростой. Даже пол, декорации замка слишком уж очеловеченные, словно они были последней маской, которая так и осталась незамеченная Лоренцо.

Концепт “игры” в пьесе Л. Н. Андреева “Черные маски” чрезвычайно объемный и многослоен. Он разворачивается в тексте в пространстве определений “мировой театр”, “театр жизни”, “театр души” и помогает автору воплотить мысль о глубочайшей дисгармонии мира, об абсурдности действительности и о трагическом положении человека, включенного в вечную игру, в которой все может стать всем, все подменяется, обманывается, где постоянен только переворот. Способ формирования концепта “игры” в пьесе заключается в “рассеивании” в тексте различных по форме носителей концепта и стягивании, группировании отдельных элементов концепта в текстовые гнезда, являющиеся концентратами смысла. При этом значение концепта в соответствии с внутренней логикой произведения одновременно все больше разветвляется и нарастает, переходя от конкретных значений к абстрактным, формируя философский смысл пьесы.

Литература

1. Ретюнских Л. *Онтология игры. Автореф. дис... д-ра филос. наук / Ретюнских Л.* — М., 1998
2. Андреев Л. Н. *Собрание сочинений в 6-ти тт. Т. 3 / Андреев Л. Н.* — М., 1994
3. Барт. Р. *Избранные работы. Семиотика, Поэтика.* / Барт. Р. М., 1994
4. Башкиров Д. Л. *Неореалистическая драма Л. Андреева. Дис... канд. филол. наук. Минск, 1993*
5. Красных В. В. *От концепта к тексту и обратно (К вопросу о психолингвистике текста).* // *Вестник Московского университета. Серия 9. Филология. 1998, № 1. С. 53–70*
6. Асаналиева А. *Эксперсионизм пьесы Л. Андреева «Жизнь человека»* // *Вестник Бишкекского гуманитарного университета им. К. Карасаева. - 2017. - №4 (42). - С. 48 - 51.*
7. Орлова, Т. С. *Пьеса Андреева «Черные маски»: некоторые аспекты рецепции в первые десятилетия XX века / Т. С. Орлова. — Текст: непосредственный // Молодой ученый. — 2020. — № 3 (293). — С. 140–142. — URL: <https://moluch.ru/archive/293/66520/> (дата обращения: 01.10.2021).*