

**ТЕАТРАЛЬНЫЙ ДИСКУРС
В РОМАНЕ М.А. БУЛГАКОВА «ЗАПИСКИ ПОКОЙНИКА»**

Голубович Нина Васильевна
старший преподаватель кафедры литературы
учреждения образования «Витебский государственный
университет имени П. М. Машерова»
(г. Витебск, Беларусь)

В 1930 году М.А. Булгаков пришел во МХАТ, где до 1936 года работал режиссером-ассистентом. Впечатления писателя об этом периоде его жизни нашли художественное воплощение в романе «Записки покойника», над которым он работал в 1936–1937 годах.

Слово «театральный» в подзаголовке «Записок покойника» обозначило не только место действия и особенности романной коллизии. Роман имеет специфическую «театральную» поэтику: он сценичен в своей конструктивной основе – по своей пространственной и темпоральной организации (романное время-пространство театрализовано авторской игрой с «четвертой стеной»); по способам речевой характеристики персонажей; по «ролевому положению»

героев (или социально-ролевому – как проявлению неизбежной театральности жизни); по наличию в романе особой сценической «оптики». Текст романа построен на реализации принципов игровой поэтики: двойное название произведения («Записки покойника»/«Театральный роман») и его смысловая проекция на главы и их подзаголовки («Начало приключений», «Приступ невращения», «Мое самоубийство», «При шпаге я», «Необыкновенные события», «Катастрофа», «Золотой конь», «Началось», «Сцены в предбаннике», «Я знакомлюсь с театром», «Сивцев вражек», «Я познаю истину», «Таинственные чудотворцы»), предисловие-метатекст, выполняющий функцию авторской маски, чередование трагического и комического регистров, стилистическая гетерогенность частей, интертекстуальность, аллюзивность образов и ситуаций. Игровой стратегией охвачены все уровни текста.

Повествование начинается с описания жизненных событий, несомненная реальность которых подчеркнута сообщением о самоубийстве сочинителя записок. Достоверность подтверждается подробным описанием обстоятельств гибели автора дневника. В «Записках покойника» у героя, в отличие от повести «Тайному другу», появляется имя – Сергей Леонтьевич Максудов. Он писатель. Большой писатель. «Сергей Леонтьевич страдал болезнью, носящей весьма неприятное название – меланхолия» [1, с. 430].

Двуплановость как неперемное условие игры, подразумевающее одновременное осуществление реальной и воображаемой ситуаций, проявляется с первой страницы произведения. Записки были высланы бандеролью в реальную Москву из реального Киева и сопровождалась реальным письмом от реального отправителя. Однако подчеркнутая автором «реальность» происходящего может быть легко опровергнута при внимательном рассмотрении сопутствующих деталей. «Странность» обстоятельств, отмеченная повествователем в самом начале, разрушает иллюзию достоверности: бандероль была чудесным образом получена «как раз в день самоубийства», будучи «заблаговременно» посланной самоубийцей. Личность адресанта также оказалась весьма загадочной, так как был он абсолютно одинок – «никого у него не осталось на этом свете». Роман о театре написал Сергей Леонтьевич, будучи с театром не знаком и «оставаясь тем, чем он был, маленьким сотрудником газеты «Вестник пароходства», единственный раз выступившим в качестве беллетриста, и то неудачно – роман Сергея Леонтьевича не был напечатан» [1, с. 430]. Наконец, место трагической развязки – Цепной мост в Киеве – к моменту самоубийства Максудова уже не существовал: в 1920 году Николаевский цепной мост был взорван при отступлении польской армии.

Постепенно игра все более подчиняет себе реальность. Трагическая предопределенность жизни, заставившая героя реального плана покончить жизнь самоубийством, сменяется игровой возможностью «переиграть» ситуацию.

В игре время условно, его можно замедлить и ускорить, можно прокрутить вперед или вернуть назад. Слово «Итак...», вводящее в первую главу, с одной стороны, напоминает о смерти героя; с другой, открывает театральные занавес, за которым условное время/пространство условной сцены возвращает читателя к «началу приключений», позволяя «сыграть» сохранившийся текст. История героя театрализуется, становится разыгрываемым текстом, а текст в свою очередь оказывается «сыгранной» жизнью, закончившейся на несуществующем мосту – по всем законам театральной иллюзии.

М.А. Булгаков изображает творческий акт как игру воображения: «Тут мне начало казаться по вечерам, что из белой страницы выступает что-то цветное. Присматриваясь, щурясь, я убедился в том, что это картинка. И более того, что картинка эта не плоская, а трехмерная. Как бы коробочка, и в ней сквозь строчки видно: горит свет и движутся в ней те самые фигурки, что описаны в романе. Ах, какая это была увлекательная игра...» [1, с. 435]. Попытка Максудова «сыграть» собственный текст раскрывает технологию сценического оформления спектакля: «С течением времени камера в книжке зазвучала. Я отчетливо слышал звуки рояля. <...> Играют на рояле у меня на столе, здесь происходит тихий перезвон клавишей. Но этого мало. Когда затихает дом и внизу ровно ни на чем не играют, я слышу, как сквозь вьюгу прорывается и тоскливая и злобная гармоника, а к гармонике присоединяются и сердитые и печальные голоса и ноют, ноют. О нет, это не под полом!» [1, с. 436].

Действие, ориентированное именно на сценическое воплощение, обуславливает детали сценографии будущей пьесы, тщательно продумываемой Сергеем Леонтьевичем в процессе его «театрального эксперимента»: «...И вижу я острые шашки, и слышу я душу терзающий свист. Вон бежит, задыхаясь, человек. Сквозь табачный дым я слежу за ним, я напрягаю зрение и вижу: сверкнуло сзади человечка, выстрел, он, охнув, падает навзничь, как будто острым ножом его спереди ударили в сердце. Он неподвижно лежит, и от головы растекается черная лужица. А в высоте луна, а вдали цепочкой грустные, красноватые огоньки в селении. Всю жизнь можно было бы играть в эту игру, глядеть в страницу... А как бы фиксировать эти фигурки? Так, чтобы они не ушли уже более никуда?» [1, с. 437]. М.А. Булгаков предельно визуализирует повествовательное пространство, усиливая театрально-игровый эффект настраиванием специальной сценической оптики: «И ночью однажды я решил эту волшебную камеру описать. Как же ее описать? А очень просто. Что видишь, то и пиши, а чего не видишь, писать не следует. Вот: картинка загорается, картинка расцветивается. Она мне нравится? Чрезвычайно. Стало быть, я и пишу: картинка первая. Я вижу вечер, горит лампа. Бахрома абажура. Ноты на рояле раскрыты. Играют «Фуста». Вдруг «Фауст» смолкает, но начинает играть гитара. Кто играет? Вон он выходит из дверей с гитарой

в руке. Слышу – напевает. Пишу – напевает. Да это, оказывается, прелестная игра! Не надо ходить на вечеринки, ни в театр ходить не нужно. Ночи три я провозился, играя с первой картинкой, и к концу этой ночи я понял, что сочиняю пьесу» [1, с. 437].

Игра автора с реальностями – действительной и условной – продолжается на протяжении всего романа. События балансируют на границе реальности и иллюзии: автор то строит «четвертую стену», то разрушает ее. Размывание границ театра и жизни, их зеркальные отражения друг в друге продуцируют в читательском восприятии амбивалентную игру аналогий, аллюзий и смыслов.

Игровые приемы и принципы построения текста в «Записках покойника» явились экспериментальной платформой для выхода к новому типу внутри-текстуальной диффузии в романе «Мастер и Маргарита» – взаимодействию различных дискурсов (литературного, музыкального, кинематографического, религиозного, фольклорного, мифологического, идеологического).

Литература

1. Булгаков, М. А. Собрание сочинений : в 5 т. / М. А. Булгаков; редкол. : Г. Гоц, А. Караганов, В. Лакшин и др. ; сост. А. Нинова; Статья-послесловие А. Нинова; подгот. текста и коммент. Е. Кухта [и др.]. – М. : Худож. лит., 1992. – Т. 4 : Пьесы ; Жизнь господина де Мольера ; Записки покойника (Театральный роман). М. : – 686 с.