

цивилизации // Актуальні проблеми менталінгвістики: Збірник статей за матеріалами наукової конференції. – Черкаси: Черкаський національний університет ім. Б. Хмельницького, 2005. – С. 8–9.

10. *Калинкин В. М.* Поэтика онима. – Донецк: Юго-Восток, 1999. – 408 с.
11. *Карпенко М. А.* Текстоброаующие и стилообразующие элементы художественной речи // Русское языкознание: Республиканский Межведомственный сборник. – К., 1983. – № 6. – С. 100–108.
12. Священная история Нового Завета в шедеврах мирового искусства. В пересказе священника Н. С. Виноградова. – М.: ООО “Издательство АСТ”; СПб.: ООО “Издательство “Полигон”, 2004 – 447 с.
13. Советский энциклопедический словарь / гл. ред. А. М. Прохоров. – М.: Советская энциклопедия, 1985. – 1600 с.

#### *А н о т а ц і я*

*У статті розглянуті особливості функціонування антропонімів у науково-фантастичних текстах при створенні ірреальних образів категорії антропоморфізму. Визначена роль прецедентного імені в створенні фантастичного образу. Матеріалом дослідження послужили твори О. Р. Беляєва “Голова професора Доуеля” і “Людина, що знайшла своє обличчя”.*

**Ключові слова:** образ, наукова фантастика, ступені авторизації, антропонім, прецедентне ім'я, поетонім.

#### *A n n o t a t i o n*

*The article deals with the features of functioning of antroponyms in the science fiction in process of creation fantastic images of category of anthropomorphism. The role of the precedent name in creation of fantastic image is determined. Material of research are works of A. R. Beljaev “Head of the professor Douel” and “Man, who'd find his face”.*

**Keywords:** appearance, science fiction, degrees of authorizing, antroponym, precedent name, poetonym.

**Подденежная Е. В.**  
**Киевский национальный университет**  
**имени Тараса Шевченко**

## **НОВЕЛЛИСТИКА РУССКОГО СИМВОЛЛИЗМА. ФОРМЫ АВТОРСКОГО СОЗНАНИЯ**

*В статье изучаются новеллы В. Брюсова и З. Гиппиус в аспекте проблемы авторского сознания в структуре новеллистического текста. Исследуется феномен авторской маски в новеллистике конца XIX - нач. XX веков. Внимание сосредоточено также на игровом концепте новеллистического произведения.*

**Ключевые слова:** маска, мотив, сюжет, проблема, игра, нарратив.

Новеллистика символистов воплощает типичные для литературы модернизма тенденции, преобразующие тип повествования, сложившийся в

русской литературе XIX века. Повествование в новеллах направлено на игру с читательским восприятием, что требовало поиска новых форм презентации авторского сознания. В связи с этим в художественной практике символистов значительным образом переосмысливается значение категории автора как важнейшей повествовательной инстанции текста, устанавливаются специфические взаимосвязи “автор-герой” и “автор-читатель”.

Цель данной статьи – анализ форм авторского сознания в новеллах В. Брюсова и З. Гиппиус.

В отечественной филологической науке термин “автор” получил достаточно широкое освещение (труды В. Виноградова, М. Бахтина, Б. Кормана), которые положили начало изучения данной смысловой категории.

В новеллах символистов реализуются различные субъективные формы выражения авторского сознания. Специфика образа автора в новеллах символистов (В. Брюсова и З. Гиппиус) обусловлена обыгрыванием статуса повествователя и рассказчика.

В зависимости от того, что взято за основу – эпическое, лирическое или драматическое формируется определенная модель повествования. Автор может выступать как в объектной форме и быть предельно дистанцированным от изображаемых событий, так и в субъектной форме, что, безусловно, предполагает авторское отношение и выстраивание определенной тактики в отношении автор-читатель. В отдельных случаях права повествования могут быть переданы повествователю – рассказчику. Им может быть один из героев, несколько персонажей, или условный повествователь.

В новеллах символистов традиционные повествовательные модели преломляются в игровом модусе, который используется как основной элемент, моделирующий жанровую и нарративную структуру текста. В данном случае имеет место намеренное сокрытие истинного лица автора, и активное использование повествовательной маски, в частности в прозе В. Брюсова и З. Гиппиус. Авторская маска имеет определенную жизненную программу, стиль, взгляды, и даже свое личное, особое мировоззрение. Писателю необходим другой образ автора, другая личность, он сам не может исполнить ту программу, которую он создает для маски.

Феномен авторской маски как “основополагающий прием литературной мистификации” описан в трудах М. Бахтина, В. Иванова, П. Флоренского. М. Бахтин в свете концепции средневекового карнавала определяет маску как “сложнейший и многозначнейший мотив народной культуры”, связанный с “радостью смен и перевоплощений, с веселой относительностью, с веселым же отрицанием тождества и однозначности, с отрицанием тупого совпадения с самим собой” [1, с. 12].

В литературе рубежа столетий акцентируется личностный аспект проблемы лица и маски. Длительное время маска как литературный феномен

выполняла разные функции: и как способ притворства, и как поведенческий стереотип, и как часть социального маскарада. Категория маски в литературе рубежа веков приобретает игровой характер, включаясь в концепцию двоемирия, согласно которой символисты разделяют мир истинный и мир мнимый.

Герои в новеллах примеряют различные маски, проникая в другие реальности, включаясь в игру, финалом которой является разоблачение неестественности мира и призрачности существования в нем человека. Ключевым в описаниях и характеристиках героев является концепт игры, и связанные с ним “играть”, “притворяться”, “надеть маску”, “подлинный”, “мнимый”, как в новеллах В. Брюсова “Бемоль” и “Мраморная головка”.

В новеллах “Теперь, когда я проснулся”, “В зеркале”, “В башне”, “Ночное путешествие” В. Брюсов использует несколько планов создания так называемого игрового модуса. Среди них можно выделить следующие концепты: игра воображения и создания параллельного мира, игра – приглашение читателю войти в альтернативную реальность, игра со временем, игра в перевоплощение, и, наконец, – восприятие текста читателем также является инвариантом игры. Читатель, проникая в текст, декодирует авторское повествование. Именно поэтому, существенной особенностью брюсовского текста является повторяемость игры – сюжета и организация своеобразной “темпоральной игры” перцептуального и реального времени.

Нарратив в новеллах В. Брюсова предполагает игру с читательским восприятием, что достигается посредством максимальной приближенности повествователя к персонажу, и субъективации повествования, стиранию границ между миром, в котором рассказывают и миром, о котором рассказывают. В повествовательной системе В. Брюсова можно наблюдать максимальное варьирование различных авторских масок. В предисловии к первому изданию сборника “Земная ось” автор, в сущности, в ироничном ключе описывает свою нарративную технику: “... по приемам творчества, рассказы тоже делятся на два рода. Можно вести повествование объективно, глядя на него со своей точки зрения, или, напротив, преломлять события сквозь призму отдельной души, смотреть на них глазами другого. Почти все мои рассказы пользуются этим вторым приемом. Мне казалось нужным в большинстве случаев дать говорить за себя другому: итальянскому новелисту XVI в., фельетонисту будущих столетий, пациентке психиатрической лечебницы, утонченному развратнику времен грядущей революции и т.д.” [2, с. 874].

Валерий Брюсов предлагает собственные формулировки определения авторских масок, вводя в подзаголовки или даже в заглавия новелл имена рассказчиков. Так, среди собственно авторских масок, обозначения которых заявлены в названиях новелл, можно выделить следующие типы: маска психопата (“Теперь, когда я проснулся...”), маска бывшего студента (“Только утро любви хорошо”), маска вдовца (“Последняя любовь”), маска бродяги

(“Мраморная головка”), и др. Во многих “немаркированных” писателем новеллах, написанных в перволичной форме, можно также выделить авторские маски, как например: маска репортера (“Республика Южного Креста”), маска ученого (“Торжество науки”). И все же наиболее интересной, “игровой” маской В. Брюсова представляется женская маска, которая в большей степени отразилась в новеллах второго прозаического сборника писателя “Ночи и дни”. Даже несмотря на то, что среди всего новеллистического наследия писателя можно найти не так уж и много новелл, написанных в перволичной форме женского лица (“В зеркале”, “Рассказы Маши, с реки Мологи, под городом Устюжна”, “Последние страницы из дневника женщины”), главными героями произведений Брюсова становятся именно женские образы: будь то безумная Капочка, танцующая старинный танец (“Менуэт”), таинственная незнакомка Екатерина (“За себя или за другую?”), отчаянно влюбленные в одного человека Кэт, Мара и Лидия (“Сестры”). Наиболее удачной брюсовской попыткой “перевоплощения” в женский образ по праву можно считать центральную в сборнике “Ночи и дни” повесть “Последние страницы из дневника женщины”. Избрав один из самых достоверных жанров документальной прозы – субъективно-психологический женский дневник, писатель сумел мастерски передать все нюансы женской психологии и представить совершенно новый “декадентский” образ фатальной женщины.

Обращение к авторской повествовательной маске характерно и для З. Гиппиус. Не только в прозе, но и в поэзии, и в литературной критике она предстает как мужское лицо: ее псевдонимы в критике, например, Антон Крайний, Товарищ Герман, Лев Пуцин, Роман Аренский, Антон Кирша всегда мужские. Но если у В. Брюсова использование маски в литературных произведениях заключается в намеренной авторской провокации сознания читателя, вызванной желанием вступить с ним в надтекстовый диалог, то у З. Гиппиус изменение лица повествователя связано также и с исторически неутвердившимся фактом существования “женской прозы”, и с особенностями биографии З. Гиппиус.

З. Гиппиус свое обращение к мужским псевдонимам резонно объяснила желанием избежать распространенной небрежной снисходительности к “женской” мысли и литературе: “Мне всегда казались практичнее самые дорогие мне мысли высказывать под меняющимся псевдонимом, под чужим именем (в крайнем случае, осторожно “внушать” постороннему лицу).

Но, несмотря на введение в ее художественные произведения (даже написанные в дневниковой форме, как например “Светлое озеро” и “Босьяк”) рассказчиков мужского пола, в центре большинства ее новелл – изображение женских характеров и женских судеб. С помощью отстраненного взгляда, а точнее с точки зрения психологии противоположного пола, писательница стремилась более тонко изобразить таинственность и разноликость природы женщины. Потому для Гиппиус типичен “наивный” повествователь (студент, молодой мужчина), не способный и, может быть, вовсе не желающий познать

женскую сущность. Таким образом, З. Гиппиус утверждает в своих новеллах резкую полярность между природой мужчины и женщины.

Таким образом, как для В. Брюсова, так и для З. Гиппиус феномен создания авторской маски можно рассматривать как часть игрового концепта. Феномен игры в их творчестве стал поистине всеобъемлющим: хронотоп, взаимоотношения автор – читатель, композиция, характеры героев, мотивная структура и, наконец, сама техника построения новелл ориентирована на игру. “Замкнутый в себе мир” [4, с. 2] так определяет структуру игры Х. Г. Гадамер. В. Брюсов и З. Гиппиус в своем творчестве реализуют “замкнутый мир” собственного сознания и сознания своих героев.

### *Л и т е р а т у р а :*

1. *Бахтин М. М.* Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса / М. М. Бахтин. – Москва : Художественная литература, 1990. – 543 с.
2. *Брюсов В.* Огненный ангел: Роман, повести, рассказы / В. Брюсов. – СПб. : Северо-Запад, 1993. – 909 с.
3. *Гулыга А. В.* Принципы эстетики / А. В. Гулыга. – Москва : Политиздат, 1987. – 186 с.
4. *Гречишкин С. С.* Ранняя проза Брюсова / С. С. Гречишкин // Русская литература. – 1980. – № 2. – С. 15-24.
6. *Гиппиус З.* Черное по белому. Лунные муравьи. Пятая и шестая книги рассказов / З. Гиппиус. – Навьи Чары, 2001 г. – 448 с.
6. *Гиппиус З.* Алый меч. Четвертая книга рассказов / Гиппиус. – Навьи Чары, 2001 г. – 640 с.
7. *Гиппиус З.* Новые люди / З. Гиппиус. – Навьи Чары, 2002 г. – 560 с.
8. *Гиппиус З.* Зеркала. Вторая книга рассказов / З. Гиппиус. – Навьи Чары, 2002 г. – 624 с.
9. Русская новелла: Проблемы истории и теории : сб. ст. / Русская новелла. – СПб. : 1993. – 215 с.
10. *Хейзинга Й.* Homo Ludens: Опыт определения игрового элемента культуры. В тени завтрашнего дня. / Й. Хейзинга – М. : Прогресс-Традиция, 1997. – 416 с.

### *А н о т а ц і я*

*У статті розглядаються новели В. Брюсова та З. Гіпіус в аспекті проблеми авторської свідомості в структурі новелістичного тексту. Досліджується феномен авторської маски в новелістиці кінця ХІХ- поч. ХХ ст. Увагу зосереджено також на ігровому концепті новелістичної оповіді.*

**Ключові слова:** *маска, мотив, сюжет, проблема, гра, наратив.*

### *Annotation*

*In the article are studied the short stories of V. Bryusov and Z. Gippius in the aspect of the problem of author's consciousness in the structure of the text. Is investigated the phenomenon of author's mask in the novel of XIX- XX v. Attention is concentrated also on the play concept of the novel/*

**Keywords:** *mask, motive, subject, problem, game, narrativ.*