

К.Б. Солодовник

**ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ МИФОЛОГЕМЫ
ЗАГРОБНОГО МИРА (НА МАТЕРИАЛЕ РАННИХ РОМАНОВ Дж. ФАУЛЗА)**

Мифологема способна воссоздать модель текущей реальности, конкретное социокультурное воплощение материальной действительности. Хронотопическая организация высказывания зародилась еще на ритуально-мифологической стадии культуры и несет в себе импульсы значений, уходящих корнями в коллективное бессознательное человеческой духовности. Миф о загробном мире в полотнах ранних романов представлен через персонификацию образа смерти – образ «играющего в бога», где под богом, скорее всего, понимается античный образ Гадеса-Аида, весьма характерный для барочной эстетики, акцентирующей тему смерти. Архетип «играющего в бога», реализованный в главных героях романов «Коллекционер» и «Волхв», представляет собой образ первопредка-демиурга. Особо важным представляется прочтение образов-символов в романах, с их помощью приоткрывается понимание архетипа «играющего в бога».

Использование мифологии в современной литературе связывает духовное прошлое и настоящее, осуществляет новый синтез во имя новой гуманистической задачи обретения целостности, которая не может быть достигнута исключительно логическим подходом, на что еще указывал Е.М. Мелетинский в своей работе «Поэтика мифа»: «Мифологическая мысль сконцентрирована на таких “метафизических” проблемах, как тайна рождения и смерти, судьба и т.д., которые в известном смысле периферийны для науки и по которым чисто логические объяснения не всегда удовлетворяют людей даже в современном обществе» [1, с. 268]. Всеобщая сущность мифа в том, что он представляет бессознательное смысловое родство человека с силами непосредственного бытия, будь то бытие природы или общества. Миф создает именно модель текущей реальности, конкретное социокультурное воплощение материальной действительности, причем модель предельно достоверную, воспроизводящую из себя реальность.

Механизм мифотворчества как на уровне художественного, так и массового сознания, заработал с новой силой, когда обнаружилась несостоятельность рационального объяснения мира на основе причинно-следственных связей. В западной и отечественной культурологии и философии изучением феномена мифотворчества занимались К.Г. Юнг, З. Фрейд, Э. Нойманн, И. Хейзинга, М. Хайдеггер, К. Кереньи, М. Элиаде, Н. Леви-Стросс, О.М. Фрейденберг, Я.Э. Голосовкер, А.Ф. Лосев, Е.М. Мелетинский.

Категории времени и пространства являются важными моделирующими средствами романа, так как они определяют формы пространственно-временной организации произведения – его хронотоп. Хронотопическая организация высказывания зародилась еще на ритуально-мифологической стадии культуры и несет в себе импульсы значений, уходящих корнями в коллективное бессознательное человеческой духовности. В статье «О мифологическом коде сюжетных текстов» Ю.М. Лотман отмечает особую пространственно-временную характеристику мифа: «Циклическая структура мифического времени и многослойный изоморфизм пространства приводят к тому, что <...> подобное оказывается тем же самым» [2, с. 46].

Миф о загробном мире в полотнах ранних романов представлен через персонификацию образа смерти – образ «играющего в бога», где под богом, скорее всего, понимается античный образ Гадеса-Аида, весьма характерный для барочной эстетики, акцентирующей тему смерти. Архетип «играющего в бога», реализованный в главных героях романов «Коллекционер» и «Волхв», представляет собой образ первопредка-демиурга – культурного героя, мифологического персонажа, строго «соответствующего представлению о мифическом времени первотворения и моделирующего коллектив – носителя мифологических традиций – в целом» [3; с. 138]. Героиня Миранда по сюжетной канве напоминает пойманную Гадесом Персефону. «Сначала мне представилось, что вот на нее нападает какой-то человек, а я ее спасаю. Потом как-то так

повернулось, что человек этот – я сам, только я не делаю ей больно, никакого вреда не причиняю. Ну вот, вроде я увез ее в уединенный дом и держал ее там, как пленницу, но по-хорошему, без всяких. Постепенно она узнала, какой я, полюбила, дальше уже мечта была про то, как мы поженились...» [3, с. 28-29]. Клегг первоначально моделирует в своем сознании картину мира-мечты с точки зрения коллекционера, что весьма напоминает действия Гадеса в поимке прекрасной Персефоны. Последнее указывает на связь игровой концепции Фаулза с «эстетикой жестокости», экзистенциальной по своей окрашенности.

Особо важным представляется прочтение образов-символов в романах, с их помощью приоткрывается понимание архетипа «играющего в бога». Морилка, используемая коллекционером для умерщвления бабочек, в отношениях с Мирандой разрастается до масштабов тайного подвала, некогда бывшего тайной молельней. Разрушение находится уже в сознании героя-коллекционера, допускающего мучительную гибель живого существа ради сохранения красоты его формы. Коллекционер Клегг представляет собою архетип всех коллекционеров живой природы, кто в «конечном счете коллекционирует лишь одно: смерть всего живого» [4, с. 21]. Захватывая Миранду, Клегг боится причинить ей боль и в последующих действиях старается избежать прямого насилия. Мягкость, щедрость, склонность к риску — эти свойства характера, вкупе с игровой предрасположенностью, возвышают Клегга. Однако биологически в нем побеждает волевое стремление к власти, желание осознать себя хозяином, хозяином подземелья, что Миранда определяет следующим образом: «Ему важно только, что он меня поймал... Он – коллекционер. Коллекционерство – огромное мертвое нечто, заполняющее все его существо» [3, с. 258]. Антиномичное столкновение двух разных биологических стихий и является главным источником абсурдной ситуации в контексте постмодернистского романа.

Для романного творчества определяющей становится тема смерти, представленная образом подземелья, лишённого света. Образ искусственно созданного подземного мира будет объединять образы Клегга и Кончиса в архетипе «играющего в бога Гадеса», пришедшего из греческой мифологии. Сама тайная молельня-морилка похожа на античный Гадес. Клегг-Гадес превращает особняк в царство смерти, иссушает в нем душу: «Дом этот такой старый, он – как живой, в нем есть душа. И нельзя делать с ним то, что вы сделали с этой замечательной комнатой, такой красивой, такой старой-престарой, в ней ведь жили люди, много людей, поколение за поколением. Разве вы сами этого не чувствуете?» [3, с. 86].

Морилка-подземелье Клегга-Гадеса, как и вилла Бурани Кончиса-Гадеса, может представлять собой, по выражению Карла Кереньи, «конструирование нового мира в миниатюре» [5, с. 22], что подтверждает способность мифологического уровня в художественном тексте переходить в действие, становиться созиданием. К.Г. Юнг, лекции которого посещал Дж. Фаулз, писал о реконструкции мифа в современных художественных текстах: «Такие вещи не могут быть выдуманы; они должны снова вырасти из темных глубин забвения, если они существуют для того, чтобы выразить высшие предчувствия сознания и глубочайшие интуиции духа» [5, с. 26-27].

Художественное время и пространство представляют собой сложную единую систему, организующую литературный материал. Дж. Фаулз в анализируемых нами романах демонстрирует виртуозную «игру со временем и пространством», используя временные сдвиги, сопряжение временных пластов, расширение пространственной ограниченности за счет времени. Время и пространство задают параметры художественного мира произведения. Их взаимоотношения в романной архитектонике отражают структуру сознания автора, его миропонимание, систему философских представлений и, следовательно, их интерпретация – это средства выражения авторской идеи.

Пространство в его художественном отражении может быть конкретным, природным, историческим, мифологическим. Особую роль в художественном пространстве играет граница, символика которой универсальна. Система символических образов пространства обширна – дорога, река пропасть и т.д. В нашем случае символической границей в романе «Коллекционер» является келья-морилка, в «Волхве» – остров Фраксос («остров заборов»). И в том и в другом случае граница – это геометрически замкнутое пространство, посредством воды, края, пропасти – ограда от всего, что символизирует собой полную отрешенность героев от мира и желание/случай найти себя, открыть свою сущность, узнать свое предназначение, постичь истину при условии минимального вторжения извне.

Мифологема дома занимает одно из первых мест в английском менталитете; бытописание является одним из средств отображения психологии героя. Особняк, который собирается покупать герой романа «Коллекционер» Фердинанд Клегг, хотя и описывается в реалистическом ключе, все

же напоминает мифологему загробного царства. «Он раньше принадлежал какому-то отставному адмиралу или вроде того, а хозяин умер, и следующий владелец тоже неожиданно скончался, так что дом приходилось продавать по второму разу» [3, с. 31]. И перечисленные смерти не замыкают мрачного списка в истории данного дома.

Наряду с данной репрезентацией Тартара, важно заметить деталь, связанную с виллой Кончиса – прибитую дощечку с надписью «Зал ожидания». Николас знакомится с Митфордом, также проработавшим в школе и посещавшим Бурани, который предупреждает своего приемника: «Ожидание смерти или что-то в этом роде. К дереву прибита надпись по-французски. – Он вывел пальцем в воздухе: - Salle d'attente» [6, с. 654]. Это своего рода философское отступление, которое может трактоваться и как современная версия античного представления о загробном царстве.

Таким образом, для обеспечения мифологического обыгрывания определенных тем в полотнах романов «Коллекционер» и «Волхв» используется ряд приемов: 1) многоуровневая организация текста; 2) игровой принцип (необарокко пользуется эффектом «игровой ремифологизации... обломков культурных единств» [7, с. 391]); 3) мистификации; 4) уничтожение грани между фактом и вымыслом; 5) аллюзии и реминисценции.

После «Любовницы французского лейтенанта» Фаулз отходит от темы игры, моделируемой реальностью на основе мифа. Герои «Дэниеля Мартина» (1977) и «Мантиссы» (1982) полностью погружены в действительность. За почти полвека творческой деятельности отношение писателя к действительности изменилось. Ранние романы Дж. Фаулза объединяет вопрос о предназначении искусства, вопрос о театральности жизни, который задает особое представление о ее творческом начале, о восприятии человека творческой направленности. Английский исследователь П. Конради отмечает: «Фаулз подчеркивал намеренно искусственный характер «Мага», как романа, представляющего модель бытия; в гораздо большей мере это роман о литературе, чем о какой-либо конкретной ситуации» [8, с. 43]. Учитывая смоделированность и усложненность текстовой организации первых романов Фаулза, главным, объединяющим началом для всех «игровых эффектов» произведений выступает литературная интертекстуальность.

Литература

1. Мелетинский Е.М. Поэтика мифа. М., 1976.
2. Лотман Ю.М. О мифологическом коде сюжетных текстов // Сборник статей по вторичным моделирующим системам. Тарту, 1973.
3. Фаулз Дж. Коллекционер. СПб., 2002.
4. Релф Дж. Введение // Фаулз Дж. Кротовые норы / Пер. с англ. М., 2002.
5. Юнг К.Г., Нойманн Э. Психоанализ и искусство М., Киев, 1996.
6. Фаулз Дж. Волхв / Пер. с англ. М., 2003.
7. Липовецкий М.Н. Постмодернизм: агрессия симулякров и саморегуляция Хаоса // Русская литература XX века: закономерности исторического развития. Книга 1. Новые художественные стратегии. Екатеринбург, 2005.
8. Conradi, P. John Fowles. London and New York, 1982.
9. Фаулз Дж. Что стоит за «Магом» // Фаулз Дж. Кротовые норы / Пер. с англ. М., 2002.

4 июля 2007 г.