

*К. Б. Солодовник*

**МИФ КАК МОДЕЛЬ ТЕКУЩЕЙ РЕАЛЬНОСТИ В АНГЛИЙСКОМ  
ПОСТМОДЕРНИСТСКОМ РОМАНЕ  
(на материале раннего творчества Дж. Фаулза)**

*Работа представлена кафедрой зарубежной литературы  
Уральского государственного университета им. А. М. Горького.  
Научный руководитель – доктор филологических наук, профессор В. С. Рабинович*

**В статье выявляются и анализируются мифологические и архетипические наслоения в пост-модернистской художественной системе на материале ремифологизированной картины мира раннего творчества Дж. Фаулза.**

**The article discovers and analyses mythological and archetypal extraneous features in postmodernist art system based on a remythological picture of the world depicted in J. Fowles's early works.**

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.

Для того чтобы разобраться в сложном лабиринте факторов создания и вариантов толкования протеистического образа мира в ранних произведениях Дж. Фаулза, следует обратиться к труду К. Г. Юнга «Психология и литература», так как сам писатель признавался в увлечении трудами швейцарского психолога, которые отразились в идейном содержании его произведений: «Кое-что из идей Фрейда и Юнга я с самого начала использовал для строительства собственной «куколки». Особенно помогал мне Юнг»<sup>1</sup>.

Известный швейцарский психолог и философ представил современному миру исследование архетипов на стыке их существования с мифологемами. Архетипы явились теми преформирующими факторами, которые предваряют работу сознания и приводят к появлению ряда близких высказываний – к образованию мифологем. Архетипы, в общей трактовке, представляют собой «общезначимые представления и истины, которые веками жили в мифологии и в самых различных религиозных культурах – от шаманизма до христианства, от буддизма до ислама»<sup>2</sup>. В статье В. А. Маркова «Литература и миф: проблема архетипов» дается их определение, как «первичных, исторически уловимых или неосознаваемых идей, понятий, образов, символов, прототипов, конструкций, матриц и т. п., которые составляют своеобразный «нулевой цикл» и одновременно «арматуру» всего универсума человеческой культуры»<sup>3</sup>. Особенности человеческой культуры в глобальном смысле и частный процесс индивидуализации К. Г. Юнг определил как «спонтанное осуществление целого человека»<sup>4</sup>; то есть это те определяющие моменты, когда в индивидуальной жизни общезначимые законы человеческой души про-

рываются в личное сознание. Для Дж. Фаулза понятие архетипа актуализируется в его раннем романном творчестве постановкой чрезвычайно важной проблемы обретения человеком целостности, свободы, возврата героем своей самости, поиска пути выхода из мрака к свету.

Особый интерес писателя в ранний период творчества обращен к мифу о загробном мире, к образу «играющего в бога Гадеса». Образ античного Гадеса, весьма характерный для барочной эстетики, акцентирует тему смерти в английском постмодернизме. Архетип «играющего в бога смерти», реализованный в главных героях романов «Коллекционер» и «Волхв», представляет собой образ первопредка-демиурга – культурного героя, мифологического персонажа, «соответствующего представлению о мифическом времени первотворения и моделирующего коллектив – носителя мифологических традиций – в целом»<sup>5</sup>.

Абсолютным властителем подземелья-морилки, лишённого света, становится сам Клегг, похожий на античного бога подземного мира Гадеса – коллекционера душ. Миранда впоследствии постарается объяснить причины асоциального поведения Клегга: «...в глубине души вы прячете ненависть. Из-за того, что по положению ниже кого-то»<sup>6</sup>. Чувство ненависти к вышестоящим у Клегга несет в себе мифологическую аллюзию, восходящую к родственной по смыслу формулировке ненависти Гадеса к богам Олимпа; подобную формулировку можно проиллюстрировать одним из ряда многочисленных примеров в романе «Коллекционер»:

«– Отчего вы лишаете жизни саму жизнь? Губите все прекрасное?

– У меня никогда не было ваших возможностей. Вот отчего»<sup>7</sup>.

В свою очередь, по сюжетной канве романа «Коллекционер» героиня Миранда воплощает архетип Кору-Персефоны, который актуализируется в архетипической модели ситуации поимки Девы. «Сначала мне представилось, что вот на нее нападет 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...»<sup>8</sup>. Клег первоначально моделирует в своем сознании картину мира-мечты с точки зрения коллекционера, что весьма напоминает архетипическую модель ситуации поимки Гадесом прекрасной Персефоны. Последнее указывает на связь игровой концепции Фаулза с «эстетикой жестокости», экзистенциальной по своей окрашенности.

В финальном сне Миранда предвидит свою гибель, а также видит проекцию своего образа, явленного в виде античной богини: «Недалеко от меня идет девушка. Минни? Мне не видно. На ней странная одежда вроде греческой. Ниспадает складками. Белая. В лучах яркого солнца сквозь зелень притихших деревьев. Кажется, она знает меня, а я ее – нет. (Не Минни.) Не приближается. Мне нужно быть с нею рядом. Близко. Но нет. Я просыпаюсь»<sup>9</sup>. Здесь особо значимой становится мысль Е. М. Мелетинского о том, что мифическое время – это правремя до начала исторического отсчета времени, время перво-творения, откровения в снах. Это картина сновидения сближает Миранду с архетипом Кору-Персефоны, в которой она поначалу видит свою сестру, что характерно для данного архетипа. Данный сон предвещает трагический финал романа, приближает к выходу из созданного «играющим в бога» лабиринта.

Образ Кору-Персефоны, выходящей из Тартара-подземелья, с наложением архетипического образа Кору-Афродиты, выходящей из первостихии, в романе «Волхв» будет также ассоциативно связан в сознании Николаса Эрфе с образом Алисон: «...я-то воображал впечатляющий выход на сцену, загадочный звонок, нисхождение, может, и буквальное, в новый Тартар. Но сейчас, глядя на нее, слова не в силах вы-

молвить, видя, как избегает она моих глаз, я признал, что вернуться она могла только таким способом; ...возникла она соответственно, хотя и не без многозначительности, отчужденности, не без привкуса иного мира; не из, а из-за мельтешения толпы»<sup>10</sup>.

Сам архетип Бога как в «Коллекционере», так и в «Волхве» оказывается нравственно индифферентным; проявится ли он в судьбе героя как положительная или отрицательная величина – зависит от канвы построения судьбы. Эффект уподобления позволяет проникнуть в сокровенный мир личности и повлиять на ее мироощущение, изменение которого приводит к переориентировке жизненных идеалов, установок, потребностей, интересов, стимулов и основ практической деятельности.

Если рассматривать главного «игрока в бога» в романе «Волхв», Кончиса, то ему присуще стремление при помощи игры вскрывать у попадающего на его территорию человека рефлексивные основания, связанные со способом переживания действительности. Кончис страшен тем, что он творит мифы, вызывает галлюцинации и сам их разрушает, никогда не открывая до конца свои истинные замыслы, оставляя героя во тьме, которой его опутывает: «Я остался там... во тьме. Свет потух даже в коридоре. Голова моя пошла кругом: может, почудилось? Может, меня вынудили галлюцинировать?»<sup>11</sup>.

В романах «Коллекционер» и «Волхв» изображены сходные стремления к манипулированию людьми. Героями играют, поскольку хотят воплотить в жизнь придуманную модель существования, в которую вложено очень много от барочной концепции случайности в определении бытия: «...игра в Бога предполагает, что иллюзия – все вокруг, а любая иллюзия приносит лишь вред... Основной принцип бытия – случай... На атомном уровне миром правит чистая случайность»<sup>12</sup>. Эту модель пытаются инсценировать в театре человеческого сосуществования. Как ни страшна подобная игра, она являет собой оборотную сторону английского эмпиризма.

Особо важным представляется прочтение образов-символов в романах, с их помощью приоткрывается понимание архетипа «играющего в бога». Образ искусственно созданного подземного мира будет объединять образы Клегга и Кончиса в архетипе «играющего в бога Гадеса». Морилка, используемая коллекционером для умерщвления бабочек, в отношениях с Мирандой разрастается до масштабов тайного подвала, некогда бывшего тайной молельней. 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?»<sup>13</sup>. Также морилка-подземелье Клегга-Гадеса, как и вилла Бурани Кончиса-Гадеса, может представлять собой, по выражению Карла Кереньи, «конструирование нового мира в миниатюре»<sup>14</sup>, что подтверждает способность мифологического уровня в художественном тексте переходить в действие, становиться созиданием.

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 анализа архетипов, связанных с пространством загробного мира, символической границей в романе «Коллекционер» является келья-морилка, в «Волхве» – остров Фраксос («остров заборов»), на котором находится вилла Бурани («череп»). На вилле Кончиса особую символическую значимость приобретает образ плотно закрытой двери с мотивом оживающего скелета – «Дверь захлопнулась, лязгнул засов. Скелет воззрился на меня со стены, будто повторяя по-своему, по-трупачьи: потерпи чуток и узнаешь. Все, все узнаешь»<sup>15</sup>. Этот эпизод отсылает нас к образу Гадеса как подземному царству мерт-

вых, откуда нет выхода. Родственный образ показан и в романе «Коллекционер», когда Клегг несет в свой подвал тело Миранды: «...и даже когда ее вниз нес в последний раз..., я ее и в этот раз запер на все засовы...»<sup>16</sup>.

Наряду с данной репрезентацией царства мертвых важно заметить деталь, связанную с виллой Кончиса, – прибитую досочку с надписью «Зал ожидания». Николас знакомится с Митфордом, также работавшим в школе и посещавшим Буранни, 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*»<sup>17</sup>. Это своего рода философское отступление, которое может трактоваться и как современная версия античного представления о загробном царстве.

Художественное пространство и время представляют собой сложную единую систему, организующую литературный и мифологический материал. Дж. Фаулз демонстрирует виртуозную игру с пространством и временем, используя расширение пространственной ограниченности за счет времени, сопряжение временных пластов. Процесс ремифологизации на основе игрового принципа сближает постмодернистский стиль ранних романов Фаулза с барочным стилем, для которого характерен калейдоскоп изменяющихся образов, аллюзий и мифологем.

Таким образом, для обеспечения мифологического обыгрывания определенных тем в полотнах романов «Коллекционер» и «Волхв» используется ряд приемов: игровой принцип (использование эффекта «игровой ремифологизации... обломков культурных единств»<sup>18</sup>); мистификации; аллюзии и реминисценции.

Дж. Фаулз фокусирует внимание на актуальности психологической составляющей творчества, представляет свою интерпретацию тайн бессознательного. В этой модели мировидения заглавным архетипом выступает «играющий в бога Гадеса», который может быть представлен как архетипом волхва, так и архетипом коллекцио-

нера (коллекционера душ). Именно через трактовку главных героев в ранних романах Фаулза как «играющих в бога Гадеса», происходит сближение Клегга и Кончиса.

Фаулз в антиномичном представлении вопроса об узурпации свободы оставляет за нами выбор в определении границ собственного волеизъявления.

## ПРИМЕЧАНИЯ

- <sup>1</sup> *Фаулз Дж.* Кротовые норы // Дж. Фаулз. М.: Махаон, 2002. С.553.
- <sup>2</sup> *Сурова О. Ю.* Человек в модернистской культуре // Зарубежная литература второго тысячелетия. 1000 – 2000 / Под ред. Л. Г. Андреева. М.: Высшая школа, 2001. С. 267–268.
- <sup>3</sup> *Марков В. А.* Литература и миф: проблема архетипов // Тыняновский сб. Рига, 1990. С. 133.
- <sup>4</sup> *Юнг К. Г.* О сущности сновидений // Бог и бессознательное. М.: АСТ, Олимп, 1998. С. 428.
- <sup>5</sup> *Мелетинский Е. М.* Поэтика мифа. М.: Наука, 1976. С. 138.
- <sup>6</sup> *Фаулз Дж.* Коллекционер. СПб.: Изд-во «Симпозиум», 2002. С. 213.
- <sup>7</sup> Там же. С. 123.
- <sup>8</sup> Там же. С. 28-29.
- <sup>9</sup> Там же. С. 398.
- <sup>10</sup> *Фаулз Дж.* Волхв / Пер. с англ. Б. Н. Кузьминского. М.: ООО «Издательство АСТ», 2003. С. 691.
- <sup>11</sup> Там же. С. 567.
- <sup>12</sup> Там же. С. 671.
- <sup>13</sup> *Фаулз Дж.* Коллекционер. СПб.: Изд-во «Симпозиум», 2002. С. 86.
- <sup>14</sup> *Юнг К. Г., Нойманн Э.* Психоанализ и искусство. М.: REFL-book; Киев: Ваклер, 1996. С. 8.
- <sup>15</sup> *Фаулз Дж.* Волхв / Пер. с англ. Б. Н. Кузьминского. М.: ООО «Издательство АСТ», 2003. С. 528.
- <sup>16</sup> *Фаулз Дж.* Коллекционер. СПб.: Изд-во «Симпозиум», 2002. С. 421.
- <sup>17</sup> *Фаулз Дж.* Волхв / Пер. с англ. Б. Н. Кузьминского. М.: ООО «Издательство АСТ», 2003. С. 654.
- <sup>18</sup> *Липовецкий М. Н.* Постмодернизм: агрессия симулякров и саморегуляция Хаоса // Русская литература XX века: закономерности исторического развития. Книга 1. Новые художественные стратегии / Отв. ред. Н. Л. Лейдерман. Екатеринбург: УрО РАН, УрО РАО, 2005. С. 391.