

**КУЛЬТУРНЫЕ АРХЕТИПЫ В АНТИУТОПИЧЕСКОЙ ТРИЛОГИИ
С. КОЛЛИНЗ «ГОЛОДНЫЕ ИГРЫ»**

В современном литературоведении одним из важных элементов поэтики художественного текста признается архетипический образ. В этом смысле антиутопия представляет собой уникальное явление в литературе, поскольку сюжетную основу произведений этого жанра, как и основу системы персонажей составляют, как правило, культурные архетипы, что и делает антиутопию столь популярной среди читателей разных возрастов, культур и социальных слоев. Однако проблема присутствия архетипического в поэтике антиутопии не стала пока предметом специальных комплексных исследований.

Культурные архетипы как основа конструирования сюжета и образной системы в целом в антиутопической трилогии С. Коллинз до сих пор, насколько нам известно, не рассматривались. В нашем исследовании мы сделали попытку выявить основные культурные архетипы в романах С. Коллинз «Голодные игры», «И вспыхнет пламя», «Сойка-пересмешница» и их художественный потенциал в раскрытии идейного содержания трилогии.

Анализ трилогии С. Коллинз показал, что в ней обнаруживаются отсылки к архетипам разных видов; это: *архетипы-персонажи* (Пит Меларк – спаситель, верный друг; Хеймитч Эбернети – наставник; Цинна – помощник; Китнисс – герой; Кориолан Сноу – антигерой, Рута и Прим – ребенок и др.); *архетипы-ситуации* (предательство, нежданная помощь, любовный треугольник, который выстраивается вокруг Китнисс: в нее влюблены Пит Мелларк и Гейл Хоторн, её лучший друг, и др.); *архетипы-сюжетные линии* (борьба добра и зла, путешествие, инициация и др.). Например, главные герои Китнисс Эвердин и Пит Меларк вынуждены отправиться в путешествие, целью которого является победа в «Голодных играх». За время этого

путешествия Китнисс преодолевает множество препятствий и борется не только с соперниками, но и с самой собой. Конечная цель их путешествия – возвращение домой. Не пройдя его полностью и не выиграв «Голодные игры», это сделать невозможно.

В художественной структуре романа С. Коллинз «Голодные игры» культурные архетипы являются своего рода матрицей для формирования образов главных героев, причем в одном образе могут сочетаться несколько архетипических черт (например, Китнисс Эвердин – воин, герой, защитник, спаситель, помощник; Примроуз – ребенок, целитель, жертва; Пит Меларк – верный друг, возлюбленный, спаситель).

Для создания художественных образов, в основе которых просматриваются культурные архетипы, С. Коллинз использует различные способы и инструменты, к которым относятся: повествование от первого лица, самохарактеристика, характеристика со стороны других персонажей, речевой портрет персонажа, а также художественные детали: деталь интерьера, экстерьера и городского пейзажа, «говорящие» имена.