

добра и красоты. В отношениях с женщинами он придерживается линии поведения своего покровителя бога Пана. Встреча с героем оказывается для них роковой. Но в названии произведения есть и символическое содержание: душу каждого человека, считает писатель, должны наполнять природные, естественные силы духовной любви и добра. Недаром в античной философии Пан представлялся как божество, которое объединяет.

Концепт «любовь» – ключевой в романе и относится к группе так называемых природных концептов. Он полифункциональный: с одной стороны, выполняет сюжетообразующую функцию (любовь определяет отношения и поступки героев); с другой стороны, раскрывает конфликт эпохи; с третьей стороны, дает возможность по-новому исследовать внутренний мир личности, изолированной от системы социальных отношений и живущей в единстве с природой и воспитанной на верованиях, в основе которых – мифологический опыт; с четвертой, – показать любовь как природное чувство (стихию), которое неподвластно разуму, и как естественную духовную объединяющую силу.

ЛИТЕРАТУРА

1. Шведова, Н. Ю. Термин «концепт» как элемент терминологической культуры / Н. Ю. Шведова // Язык как материя смысла : сб. ст. в честь академика Н. Ю. Шведовой. – М. : Азбуковник, 2007. – С. 606–622.
2. Краткий словарь когнитивных терминов / под общей ред. Е. С. Кубряковой. – М. : Филол. ф-т МГУ, 1997. – 245 с.
3. Зацепин, К. А. Словарь литературоведческих терминов / К. А. Зацепин, И. И. Саморуков. – М. : Наука, 2002. – 684 с.
4. Храповицкая, Г. Н. Норвежская литература / Г. Н. Храповицкая // История всемирной литературы : в 9 т. – М. : Наука, 1994. – Т. 8. – С. 422–430.
5. Гамсун, К. Пан / К. Гамсун // Мистерии. Романы / К. Гамсун. – Харьков : Фолио, 2007. – С. 281–385.

Э. В. Ломако

г. Минск, Беларусь

РОЛЬ ХРОНОТОПА «ОСТРОВ» В РОМАНЕ ДЖ. ФАУЛЗА «ВОЛХВ»

Романы Джона Фаулза (John Fowles, 1926–2005) получили широкую известность во всем мире и не утратили своей актуальности и по сегодняшний день. Его произведения проложили путь постмодернизму в английской литературе. Ключевая тема в его творчестве связана с проблемой становления личности, обретения ею самосознания как необходимого условия свободы. По мнению писателя, литература должна содействовать духовному совершенствованию человека, быть серьезной и гуманной.

Роман «Волхв» («The Magus», 1966, 1977) считается одним из самых значительных произведений английской литературы второй половины XX века (Дж. Фаулз подверг роман значительным переделкам в 1977 году) благодаря своему историческому контексту и психологической напряженности. Это роман о воспитании чувств, остросюжетное, насыщенное элементами детектива и фантастики повествование о поиске героем своего «я» в процессе самопознания.

Следует заметить, что романы второй половины XX века характеризуются интеллектуальной игрой с цитатами, текстами, художественным пространством и временем. Категории времени и пространства являются важными моделирующими средствами литературы, так как они определяют формы пространственно-временной организации произведения – хронотоп (термин М. М. Бахтина). Писатели демонстрируют виртуозную игру со временем и пространством, используя временные сдвиги, сопряжение разновременных пластов, расширяют пространственную организацию за счет времени. Время и пространство задают параметры художественного мира произведения. Их взаимодействие отражает структуру авторского сознания, его миропонимание, систему философских представлений, а их интерпретация – это поиск средств выражения авторской идеи.

Образцом сложной организации художественного времени и пространства является роман «Волхв». Значимую роль в реализации идейного замысла произведения играет хронотоп «остров». Дж. Фаулз использует пространство острова для того, чтобы соединить и современную эпоху, и время Шекспира, и XVIII век, и Античность. Остров служит и катализатором духовных возможностей главного героя романа Николаса Эрфе. Время и пространство даны через восприятие героя. Автор не только создает внешнюю среду, в которую он погружает своих персонажей, но отображает и их внутренний мир, их мысли и эмоции, связанные с личностными переживаниями по поводу конфликта в заданной пространственно-временной точке сюжетной линии. Лейтмотивом эмоционального поведения главного героя произведения является внутренняя дисгармония. Переживаемый им личностный кризис заставляет его покинуть Лондон и отправиться в поисках самого себя в другое место для того, чтобы начать новую жизнь. Этим местом становится греческий остров Фраксос. Именно на острове Николас Эрфе проходит через моральные испытания и начинает постигать смысл собственной жизни. Образ острова имеет двойственный смысл. С одной стороны, это место изоляции и одиночества, а с другой – безопасное место, где можно укрыться от мира хаоса. Остров является конечной целью героя, который проходит через определенные испытания.

К трактовке острова в романе «Волхв» нас приближает эссе Дж. Фаулза «Острова» («Islands», 1978), вошедшее в сборник «Кротовые норы» («Wormholes», 1998). В этом эссе автор знакомит читателей с островами, где он бывал, но его более всего интересует аспект взаимоотношений острова

и человека. Дж. Фаулз и свои собственные романы воспринимает «как некие острова, как нечто изолированное, отстраненное, отделившееся от [него], как остров от материка» [1, с. 490]. Для него «способность все превращать в остров, все от себя отстранять» становится признаком писательского мастерства [Там же]. Выбор греческого острова в качестве места действия в романе «Волхв» не случаен. Этот остров имеет непосредственное отношение к авторской биографии: Дж. Фаулз, подобно главному герою Николасу Эрфе, переживал состояние дисгармонии при столкновении «двух совершенно разных, фактически просто исключают друг друга миров» во время работы на острове Спеце [Там же, с. 131]. Сюжет романа «был неожиданно рожден в результате вполне банального посещения виллы на одном из греческих островов» [Там же, с. 45]. «Остров, – пишет Дж. Фаулз, – всегда присутствует там, где имеет место магия, то есть столкновение человека с такой истиной или такими обстоятельствами, которые он не может с точки зрения логики ни предсказать, ни ожидать» [Там же, с. 490]. Выбранное место действия – вилла Мориса Кончиса – под воздействием «магии острова» претерпевает свойственную литературе постмодернизма мутацию и превращается в жилище мага, устраивающего испытание главному герою, а сам остров превращается в место театрального действия.

Введение хронотопа «остров» представлено как единство пространства и времени: *От Афин до Фраксоса – восемь восхитительных часов на парходике к югу; остров лежит милях в шести от побережья Пелопоннеса, в окрестностях себе под стать: с севера и запада его могучей дугой обнимают горы; вдали на востоке изящная ломаная линия архипелага; на юге нежно-синяя пустыня Эгейского моря, простершаяся до самого Крита. Фраксос прекрасен. Другие эпитеты к нему не подходят; его нельзя назвать просто красивым, живописным, чарующим – он прекрасен, явно и бесхитростно* [2, с. 49]. Использование субъективно окрашенных единиц измерения расстояния и времени при описании пространства вовлекает читателя в игру, где реальный мир преломляется через мир вымысла. Описание острова создает эффект визуализации художественного полотна, привнося в литературное произведение элементы живописи. Перечисление разнородных элементов, составляющих местный пейзаж, задает определенную пространственную сетку координат: *Девять десятых поверхности не заселены и не возделаны: лишь сосны, заливчики, тишина, море* [Там же]. На острове, отрезанным от остального мира *нежно-синей пустыней Эгейского моря*, время как будто бы замирает и превращается в панхронию [Там же].

Изоляция острова – необходимое условие проведения эксперимента в духе постмодернизма. Игра становится не только основным элементом сюжета в рамках хронотопа «остров», но и принципом взаимодействия автора с читателем. Так, Морис Кончис играет с Николасом Эрфе, вовлекая его в череду странных событий, которые кажутся случайными, а Дж. Фаулз

играет с читателем. У читателя возникает эмпатическая связь с героем и он принимает его точку зрения на происходящее. Но на самом деле автор ведет читателя по ложному пути, чтобы со следующим поворотом сюжета опровергнуть стройную цепочку рассуждений, логичность которых до этого момента казалась безупречной. Читатель, вслед за главным героем, снова оказывается в исходной точке в поисках новых объяснений происходящего. А. Ю. Белецкая полагает, что подобный тип композиции сюжета, который она называет «шарнирным», делает сюжетную линию ризоматичной [3]. Вместо единого вектора развития сюжета с четко очерченной интерпретацией читателю предлагается множество сюжетных ходов со множественными, не всегда верными, интерпретациями каждого события.

Логическое объяснение, которое находит читатель, – всего лишь «временная зона устойчивости в постоянно пульсирующей конфигурации романа», которую часто сравнивают с лабиринтом («Лабиринт» – одно из первоначальных названий романа) [Там же]. У Дж. Фаулза образ лабиринта тесно связан с образом острова. Помещая своего героя в пространство острова, автор заставляет его пройти через лабиринт загадок и хитросплетений в поисках самого себя. Символически лабиринт означает долгий и трудный путь посвящения в тайну. В психологическом аспекте лабиринт является выражением поиска «центра», то есть смысла. Центр лабиринта есть истинное самопознание, причем он находится не в раскрытой заранее тайне, а в самом процессе ее раскрытия. Николас Эрфе совершает символическое путешествие по лабиринтам подсознания, итогом которого становится обретение собственного «я».

Повороты сюжета в рамках хронотопа «остров» – это повороты лабиринта, многие из которых ведут в тупик, разделяя роман на малые истории, превращая его в своего рода антинарратив, в котором вместо центрирования идей господствует «дисперсия смыслов» [Там же]. Идеи автора рассеиваются на множество смыслов, оставляя у читателя чувство неопределенности. Чувство неопределенности усиливается за счет наблюдаемых Николасом нарушений законов физики, характерных для реального пространства и времени: невозможность существования одного и того же объекта в двух точках пространства одновременно, невероятная скорость перемещения объекта в пространстве, неожиданное появление и исчезновение людей и объектов. Лишь в конце повествования читатель получает логическое объяснение тому, что казалось мистически загадочным – участие в эксперименте сестер-близнецов и использование потайных ходов. Но в романе так и остается не до конца проясненной причина психологических экспериментов Мориса Кончиса. Игра Кончиса подобна игре романиста, придумывающего текст. Он как «романист без романа», «маг», который сливается с фигурой самого автора. И хотя герой-рассказчик Николас Эрфе признает, что все происходящее – иллюзия, двойственность и недосказанность при этом остаются.

Игры автора со временем и пространством появляются также в эпизодах, когда главный герой страдает от дезориентации во времени и пространстве, попадает во временные провалы и не помнит, что происходило с ним и как он оказался в месте, в котором очнулся. Николас испытывает то подъем сил, близкий к состоянию эйфории, то впадает в депрессию. Но большую часть времени он погружен в себя, его одолевают чувства неопределенности и неудовлетворенности из-за невозможности реализовать свои желания, он перестает верить тем, кто его окружает, потому что они постоянно обманывают его. Николас остро переживает свое одиночество, и в этом одиночестве проявляется еще одна ипостась острова, которую автор раскрывает словами Кончиса: *Любой из нас – остров. Иначе мы давно бы свихнулись. Между островами ходят суда, летают самолеты, протянуты провода телефонов, мы переговариваемся по радио – все что хотите. Но остаемся островами. Которые могут затонуть или рассыпаться в прах* [2, с. 149]. Люди, подобно островам, изолированы друг от друга, им не дано понять других, поскольку они не всегда способны понять самих себя. Остров является идеальным местом для познания самого себя и окружающего мира. В романе «Волхв» сложности познания себя и других получают художественное переосмысление и превращаются в искажение пространства и времени, которое наделяет происходящее на острове налетом шизофренического бреда [3]. Игра автора с читателем приводит к тому, что читатель начинает подозревать главного героя в умопомешательстве. Эффект шизофрении возникает из-за экспериментальных поисков автором новых форм как на уровне плана выражения, так и на уровне плана содержания. Сюжетные перипетии и сам остров приобретают свойства симулякра – копии того, оригинала чего в реальности не существует.

Фраксос часто соотносят с реально существующим островом Спеце, но в романе он претерпевает такие изменения, что все детали, описывающие местоположение острова в начале повествования, утрачивают свою достоверность и остров перемещается в «магическое» пространство. Смещение реального и фантастического, стирание граней между сном и реальностью, а также воплощение мифологических концептов Фавна, нимфы и бога, временные сдвиги (имитация событий Второй мировой войны, представления в духе древнегреческого театра, внешняя атрибутика эпохи Ренессанса и XIX века) – все эти черты, присущие «магическому» реализму, искусно использованы автором для наделения хронотопа «остров» той магией, которой ему не хватало на реальном острове.

Вместо причины и следствия сюжет движет предложенная автором деталь-подсказка как свидетельство того, что логика, выстроенная читателем романа, отличается от авторского замысла. Ведущую роль в этом играет двойственность характеров, проявляющаяся в различных психологических типах, изображаемых девушками-близнецами в представлении «метатеатра», в котором на добровольных началах, хотя и не понимая всего замысла, играет

главный герой. На определенном этапе автор создает иллюзию, что Николасу удастся навязать Кончису свою игру и влиять на события, но на самом деле главный герой продолжает блуждать в приготовленном для него лабиринте. В качестве инструмента воздействия на Николаса Кончис использует разные виды желаний: желание дойти до истинной сути происходящего, желание переиграть соперника, которые заставляют Николаса действовать в соответствии с планом эксперимента. Все это влияет на субъективное восприятие времени. Время для главного героя как будто бы замирает, когда минуты ожидания превращаются в долгий и мучительный процесс, когда он оказывается в очередной тупиковой ситуации.

Когда Николас в конце романа снова оказывается в Лондоне, символическое путешествие по лабиринту в поисках самого себя для него не заканчивается, он переходит на новый уровень, где к чувствам неудовлетворенности, сомнения и разочарования примешиваются гнев и чувство вины. Открытость финала подразумевает, что процесс познания героем самого себя бесконечен и невозможно получить ответы на все вопросы.

Многообразие пространственно-временных слоев усиливается благодаря интертекстуальной составляющей романа. Внутренние интертексты – в виде личных и официальных писем, дневниковых записей, отчета о научном эксперименте, газетной статьи, описания произведений искусства, а также попытка словесного воссоздания кинофильма и имитация Страшного суда – создают эффект пастиша. Каждый из этих элементов можно рассматривать как очередное ответвление «лабиринта» острова, нацеленное на то, чтобы еще больше запутать читателя и заставить его поверить в достоверность документального подтверждения его догадок. Внешняя интертекстуальность связана с цитированием или с отсылками к известным литературным и философским произведениям. Интертекстуальная насыщенность романа соотносится с высокой степенью погруженности читателя в информационное поле, где информация представлена в закодированном виде.

Осознание собственного «я» в романе происходит в точке хронотопа «остров», соотносимой со Страшным судом. Пародия на Страшный суд, который устраивает Кончис, создает напряженный эмоциональный фон повествования, где тревожность, ощущение ничтожности, бессилие, гнев являются главными переживаниями Николаса Эрфе. Абсурдность происходящего в игре под названием «игра в Бога» достигает своей кульминации. Момент духовного прозрения героя подобен схождению на него Святого Духа, но религиозные мотивы невозможно приписать произведению, в котором автор рассматривает религию сквозь призму философии, а не веры [3].

Таким образом хронотоп «остров» в романе «Волхв» соответствует одной из концепций постмодернизма, основанной на признании многомерного образа реальности и отсутствия единственно верной трактовки тех или иных событий. В рамках этого хронотопа Дж. Фаулз создает особое пространство игры, в котором читателю предлагаются «лабиринты» идей и смыслов.

ЛИТЕРАТУРА

1. Фаулз, Дж. Кротовые норы / Дж. Фаулз ; пер. с англ. И. Бессмертной, И. Тогоевой. – М. : АСТ, 2004. – 702 с.
2. Фаулз, Дж. Волхв / Дж. Фаулз ; пер. с англ. Б. Н. Кузьминского. – М. : АСТ, 2004. – 700 с.
3. Белецкая, А. Ю. Отражение черт постмодернизма в хронотопе «остров» в романе Дж. Фаулза «Волхв» / А. Ю. Белецкая // Филол. науки. Вопр. теории и практики. – 2019. – Т. 12, вып. 2. – С. 368–372.

В. Г. Минина

г. Минск, Беларусь

РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ЧУВСТВЕННОГО ВОСПРИЯТИЯ МИРА В ПОВЕСТИ Г. СВИФТА «МАТЕРИНСКОЕ ВОСКРЕСЕНЬЕ»

Сюжет повести букеровского лауреата Грэма Свифта (р. 1949) «Материнское воскресенье» («*Mothering Sunday: A Romance*», 2016) незамысловат. Основное действие происходит в течение одного дня – 30 марта 1924 года. Это Материнское воскресенье, когда у прислуги из богатых домов есть возможность один раз в году весь день провести с родителями. Главная героиня Джейн Фэйрчайлд работает горничной, она сирота, поэтому идти в это воскресенье ей некуда. Она планирует сначала совершить велосипедную прогулку по графству, а потом предаться своему излюбленному занятию – чтению. Но в итоге первую половину дня Джейн проводит со своим возлюбленным, обедневшим аристократом Полом Шерингемом, у него в поместье. Семьи Пола и слуг нет дома. Для Джейн и Пола – это должно стать их последней встречей, так как через две недели Пол женится на богатой наследнице. Но встреча оказалась последней в другом смысле – опытный водитель Пол погибает в автомобильной катастрофе. Семья невесты потянула за все необходимые ниточки, чтобы эту смерть признали несчастным случаем, но у читателя складывается другое мнение. Причиной тому – то тут, то там мастерски вставленные авторские характеристики и описания. Более того, по всей вероятности, и героиня не верит в официальную версию, однако так и не озвучивает своего мнения. Выбор, как это всегда бывает в современных произведениях, за читателем.

Повесть написана от третьего лица всезнающим автором. Со временем читатель узнает, что героиня стала известной писательницей, поэтому невольно складывается ощущение, что она сама была автором, описывающим тот памятный день 30 марта 1924 года – настолько сливаются воедино позиции автора и протагониста. К тому же писатель использует художественный трюк – периодически он вставляет в нарратив отрывки из поздних интервью своей героини, перебирающей в памяти события того далекого мартовского дня.