

injured party. He knows what it is like when somebody lets you down. As the novel unfolds, the reader is taken aback by his homicidal phantasies and hate which result in a gory death scene. Undoubtedly, there is a link between this terrible outcome and Theo's being damaged as a boy. It is known for a fact that traumas experienced in childhood often cause relationship problems in adulthood.

The novel's other voice, heard mainly through her diary entries, belongs to the title character Alicia Berenson who also has a troubled past. She is a painter who, out of the blue, shoots her husband dead. Being placed under house arrest before the trial she completes a painting called *Alcesta* and then does not say a word. Alicia's motives and the silence that follows are right at the core of the novel. As it progresses, the reader finds out that Alicia's childhood was as damaging as Theo's. The latter observes at some point that they had similar childhoods, similar fathers. After the car accident in which her mother died, Alicia heard her father say something that had a devastating impact on her, that in a way killed her. He wished that she had died instead of her mother. The father's cruel words inflicted serious damage on her psyche, which manifests itself in Alicia's later life when she is an adult. Theo comments on the effects of this traumatizing experience in the following way: "your sense of self-worth would implode, and the pain would be too great, too huge to feel, so you would swallow it, repress it, bury it". He comments further on that as time passes by "you would lose contact with the origins of your trauma, you would forget". However, some things are not so easily left behind – "one day all the hurt and anger would burst forth." They do in Alicia's case, and we see how the emotions that were buried deep down come forth and erupt into violence which has roots in Alicia's childhood trauma.

In conclusion, the novel "The Silent Patient" shows how memories from the past can haunt us and how we can become emotionally unstable because of some traumatic experience resulting from our parents' behaviour. The implications of the novel are far from being a comfort blanket. Indeed, the novel raises further awareness to mental health and the issues that surround it, showing that parents' toxic phrases and actions can be detrimental to the mental strength of their children in the future. What is more, the text seems to widen our sympathies towards those who are vulnerable and teaches us to be receptive and kind in a world where all people are "crazy, just in different ways".

Э. В. Ломако

ПРИЕМ ИГРЫ В РОМАНЕ ДЖ. ФАУЛЗА «ВОЛХВ»

Для английского писателя Джона Фаулза (1926–2005) принцип игры неразрывно связан с его идеями о соотношении искусства и жизни, взаимосвязи художественного восприятия и мировосприятия, неоднозначности изображения жизни средствами искусства. Ведущей темой одного из его лучших романов «Волхв» (*The Magus*, 1966, 1977) является взаимоотношение искусства и действительности, мира и представлений о нем. Для

раскрытия своего замысла Дж. Фаулз не нуждается в изображении реальности. Действительность подобна ребусу, который разгадывает главный герой Николас Эрфе. Действие в романе разворачивается на греческом острове Фракос. Выбор места событий далеко не случаен. Греция для писателя – это прародина европейской культуры, колыбель европейской цивилизации. Она трактуется в романе как место испытания для героя и обретения им самого себя. Отгороженность пространства содержит в себе глубокий мистический смысл. Николас Эрфе, не подозревая ни о чем, участвует в эксперименте, инициатором которого является загадочный владелец виллы Бурани Морис Кончис. Кончис представлен как мастер игры, организатор сознательных мистификаций, который ставит перед Николасом (испытуемым) задачу, состоящую в том, чтобы разобраться в отношениях искусства и морали, интеллекта и чувства, реальности и иллюзии. Образ Кончиса можно рассматривать метафорически – как художника, создающего особый мир, а игра – это не только метафора пути самопознания героя, но и символ творчества в целом.

В связи с особым интересом к процессу игры в романе «Волхв» нельзя не упомянуть концепцию игры, представленную в исследовании нидерландского философа Йохана Хейзинги «Человек играющий» (*Homo Ludens*, 1938), в котором индивидуальная и общественная жизнь, историческое и культурное развитие человечества описываются в терминах игры. Й. Хейзинга утверждает, что игра в культуре – некая заданная величина, предшествующая самой культуре, сопровождающая и пронизывающая ее от истоков вплоть до той фазы культуры, которую в данный момент переживает сам наблюдатель. Й. Хейзинга выделяет элемент игры почти во всех сферах человеческой жизни. Игра предполагает наличие определенного пространства, как правило, замкнутого. Пространство игры, материальное или идеальное, отгорожено от реальности. Пространство игры – это временный мир внутри мира обычного, предназначенный для выполнения какого-то действия. Внутри игрового пространства господствует присущий только ему совершенный порядок. Порядок, устанавливаемый игрой, непреложен. Малейшее отклонение от него мешает игре, лишает ее собственной ценности. Стоит отойти от правил, и мир игры тотчас же рушится. У любой игры есть начало и конец. Однажды сыгранная, она остается в памяти как некое духовное творение или как ценность, передается от одних к другим и может быть повторена в любое время.

В процессе развития действия в романе «Волхв» Николас Эрфе проходит трудный путь самопознания, участвуя в событиях, ход которых он не в состоянии контролировать, так как полностью находится во власти «мага» Кончиса. Кончис втягивает героя в игру, которая является игрой по принуждению. Эксперимент Кончиса Дж. Фаулз характеризует как «эвристическую мясорубку», в какой побывал Николас. После возвращения в Лондон Николас понимает, что он стал другим: он перестал быть игрушкой в чужих руках. Кончис невольно заставляет героя задуматься над тем, что есть реальность и что есть иллюзия. Кончис выбрал местом действия своего

«спектакля» Грецию. Одно из объяснений подобного выбора может быть связано с античной трактовкой роли драматического искусства и игры в целом: человек должен проводить свою жизнь, следуя своей природе и играя в игры, чтобы снискать милость богов, ведь люди во многих отношениях всего лишь куклы в руках богов и они лишь в малой степени причастны истине. На Фраксоте разыгрываются сцены с участием богов, что может напомнить читателю о представлениях в древнегреческом театре. Николас видит сначала Аполлона, затем сатира, преследующего нимфу, затем Артемиду, которая с разрешения Аполлона убивает сатира. Сцена с Аполлоном наполнена соответствующей сценографией: звучит рог, зрители находятся на террасе, а сценой служит пространство виллы с видом леса вдалеке. Игра света в «спектакле» создает необычный эффект – «актеры» выглядят как мраморные статуи, элементы костюмов – сандалии, хитоны – напоминают о временах античности. Кончис превращает игру в реальное действие, заставляя Николаса думать, что он играет ту или иную роль. Николас начинает сравнивать себя с героями античных мифов и шекспировских пьес – Одиссеем, Тесеем, Эдипом, Гамлетом, Мальволио, Меркуцио. Это ощущение Кончис стремится поддерживать постоянно, поэтому он переносит Николаса из одного времени в другое, играя с пространством острова.

Все, что происходит на вилле Кончиса, выдержано в традициях домашнего театра, не претендующего на талантливых актеров и настоящие декорации. Театр в романе – это форма «игры в театр». Кончис предлагает Николасу сделать вид, что он как будто бы верит в происходящее. В игре всегда есть элемент веры. Актер является одновременно и исполнителем роли, и зрителем. Но Кончис идет еще дальше – он разрушает границу между актером и зрителем. В театре Кончиса отсутствует не только аудитория, но и драматург пьесы, которая разыгрывается. Кончис моделирует определенные ситуации, много рассуждает о поведении людей, которые сталкиваются с неведомым, являющимся, с его точки зрения, важнейшим фактором и побудительным мотивом духовного развития.

Небезынтересной представляется мысль о том, что идеи Кончиса находят свое отражение в работах польского режиссера и театрального критика второй половины XX века Ежи Гротовского (1933–1999), главной задачей которого стало познание духовных тайн внутреннего существования человека. Идею театра без зрителя, сцены, как особого пространства, спектакля, который не имеет сценария и режиссера, Е. Гротовский воплотил в своем паратеатре. Паратеатр подразумевает наличие естественной среды, отсутствие всяческой «театральности», в нем нет деления на актеров и зрителей. Зрители, как и актеры, – свидетели происходящего. Е. Гротовский разрабатывает концепцию объективной драмы и занимается изучением разных техник исполнительства – традиционных, архаических, «экзотических». Он ищет то, что скрыто под пластами цивилизации, что можно рассматривать как некий духовный аналог биологического генетического кода. Поэтому объективная драма, по Е. Гротовскому, предполагает изучение

важнейших элементов, издревле присущих ритуально-драматическим действиям, которые целиком поглощают человека, воздействуя на его «психофизику»: эмоции, психику, органику. Дж. Фаулз помещает своего героя в подобную ситуацию, когда снимается внешний налет «цивизованности». И в романе, и в экспериментах Е. Гротовского мы имеем дело с пробуждением исходных чувств, присущих человеку, когда на него не влияют цивилизация и социум. Кончис ищет свободы человеческого духа, а игра и есть проявление свободы. Е. Гротовский в ходе своих экспериментов приходит к идее «перформера» – особым образом подготовленного человека, который был бы способен, сам сущностно меняясь, вести процесс изменений в других людях. Кончис у Дж. Фаулза идеально подходит для роли «перформера». Идею «перформера» и идею фаулзовской «игры в Бога» объединяет процесс инициации. Е. Гротовский, работая с актером, выводил его на другой уровень ощущений. Пробуждая в человеке неосознанный потенциал, он начинал работу с ритуальных, архаичных вибрационных песен, т. е. с того, что считается древним наследием. Кончис с помощью гипноза хочет вывести Николаса на определенный уровень восприятия событий, при этом он называет себя «духовидцем», а Николаса – «призванным». Кончис способен превратить любое пространство, в котором он находится, в театральную сцену. Все происходящее на острове напоминает репетицию спектакля, который никогда не будет разыгран на публике. Николасу предназначено пройти через определенные испытания, которые каждый раз выводят его на более тонкие уровни психики. После возвращения в Англию он начинает постепенно «разматывать» клубок, сплетенный из загадок Кончиса.

Игра, захватившая героев, на первый взгляд не имеет никаких правил. Но это обманчивое впечатление. Каждая сцена романа несет в себе скрытый смысл и является определенной ступенью инициации героя. Находясь в атмосфере игры, герой, проходящий «эксперимент», сначала теряет чувство реальности, а затем снова обретает его. В романе «Волхв» Дж. Фаулз предлагает читателю собственную трактовку таких сложных и значимых для человека проблем, как свобода выбора, поиск собственного «я», избрание «подлинного поведения».

В. Г. Минина

ТЕМА ВОЙНЫ В ПОВЕСТИ Г. СВИФТА «МАТЕРИНСКОЕ ВОСКРЕСЕНЬЕ»

Произведения о Второй мировой войне составляют значительный пласт английской литературы, в которую пришло уже четвертое поколение писателей, посвятивших себя военной тематике. Первыми были те, как отмечает белорусский литературовед О. А. Судленкова, кто, как И. Во, Э. Поуэлл, Дж. Олдридж, У. Голдинг, принимали непосредственное участие в войне