

Министерство образования и науки Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Красноярский государственный педагогический университет
им. В. П. Астафьева»

Институт (Факультет) филологический факультет

Кафедра мировой литературы и методики ее преподавания

Прокопиев Василина Михайловна

МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ

Тема Мотив «игры в бога» в романах «Коллекционер», «Маг» Д. Фаулза
и А. Мердок «Море, море»

Направление педагогическое образование

Магистерская программа литературное образование

Допущена к защите
Заведующий кафедрой

К.ф.н., доцент, Липнягова С. Г.

(дата, подпись)

Руководитель магистерской программы

К.ф.н., доцент, Липнягова С. Г.

(дата, подпись)

Научный руководитель

К.ф.н., доцент, Липнягова С. Г.

(дата, подпись)

Студент

Прокопиев В. М.

(дата, подпись)

Красноярск 2015

Оглавление

Введение	3
1. Мотив в современном литературоведении	14
2. «Активная» роль мотива игры в бога на уровне построения системы образов	29
2.1. Реализация мотива игры в бога в романе Джона Фаулза «Коллекционер»	29
2.2. Реализация мотива игры в бога в романе Айрис Мердок «Море, море»	33
3. «Пассивная» роль мотива игры в бога на уровне построения системы образов	42
3.1. Реализация мотива игры в бога в романе Джона Фаулза «Маг»	42
3.2. Реализация мотива игры в бога в повести Джона Фаулза «Башня из черного дерева»	50
4. Классификация вариантов реализации мотива игры в бога	55
Заключение	61
Список литературы	66

Введение

Изначально роман Джона Фаулза (1926 — 2005) «Маг» (The Magus, 1965, 1977) был назван автором «Игра в бога». Название затем было изменено, но идея героя, который выступает в качестве демиурга, режиссера и заставляет окружающих людей вести себя так, как ему необходимо, осталась. Она выражается в образе главного героя и в сюжетообразовании романа «Коллекционер» (The Collector, 1963), повести «Башня из черного дерева» (The Ebony Tower, 1974), и в творчестве Айрис Мердок (1919 — 1999) на примере романа «Море, море» (The Sea, the Sea, 1978).

В настоящей работе мы совершили попытку рассмотреть специфические черты моделирования художественной действительности, которые выражаются посредством разных вариантов мотива игры в бога в повести «Башня из черного дерева», романах «Коллекционер» и «Маг» Джона Фаулза и в романе «Море, море» Айрис Мердок.

Выбор материала обусловлен наличием метафоры игры в бога в первоначальном заглавии романа «Маг», которая присутствует в виде мотива в других произведениях Джона Фаулза. Герой, персонифицирующий эту метафору, чаще всего ассоциируется с образом Просперо, персонажем пьесы Шекспира «Буря». Именно эта параллель возникает в романе «Море, море» Айрис Мердок. Более того, герой романа превращает театр в традиционном понимании в «театр жизни», представляя себя режиссером человеческих судеб.

Американский критик Б.Н. Олшен писал, что для творчества Фаулза особенно характерны два ярко выраженных свойства — это стилевое и жанровое своеобразие, а также повторение определенных тем и концепций. Так, мы видим, что мотив игры в бога у Фаулза «зарождается» в первом романе «Коллекционер» [45; 36].

Феномен «текст о тексте» характеризует метатекст, где в центр

ставится повествование, способное заставить читателя осознать значение и природу самого процесса создания текста [20; 48]. Моделирование реальности тоже можно рассматривать как своего рода создание определенного текста — в философии постмодернизма текст воспринимается как крайне широкое понятие.

Образ героя, играющего в бога, имеет ряд устойчивых характеристик (например, герой — творческая личность: в «Башне из черного дерева» это вариант творца-художника, в «Море, море» — творца-режиссера).

Джон Фаулз родился в 1926 году в городке Ли-он-Си в семье священника. Довольно поздно, в 1950 году, закончил Оксфордский университет (по специальности романо-германской филологии) — из-за того, что его юность совпала со Второй мировой войной. Читал курс кельтского эпоса в одном из университетов Франции, год преподавал английский язык в Греции, на острове Спетсаи.

В 1953-м вернулся в Англию, поселился в провинциальном городе Лайм Регис, посвящая все свое время творчеству, сельскому хозяйству и уединению с природой. Всю свою жизнь он сторонился общественной жизни, предпочитая жизнь уединенную, располагающую к размышлениям.

Писать Фаулз начал на последнем курсе университета — к этому периоду относятся первые наброски романа «Маг». Но первое опубликованное произведение писателя — роман «Коллекционер», который сразу же стал бестселлером.

Своей оригинальностью — композиционной, сюжетной, стилистической — книга поразила даже самых искушенных критиков: детективная история о похищении внезапно разбогатевшим клерком Клеггом студентки художественного училища Миранды — названной по аналогии с героиней шекспировской «Бури», воспринимается как жуткая романтическая повесть.

У Шекспира торжествует добро — Калибан посрамлен, современной же Миранде автор не оставляет никаких шансов на спасение — она гибнет,

уступая свое место новой жертве современного Калибана.

Следующее произведение писателя — «Аристос» — посвящено проблемам искусства и философии. С его точки зрения, только искусство — самая совершенная человеческая деятельность — способна помочь герою его книг обрести истину — личную и социальную.

«Маг» — самое объемное произведение английского романиста — появился на свет только через семь лет после публикации «Коллекционера», что говорит о напряженной работе Фаулза над своим романом.

Главный герой Николас Эрфе — типичный персонаж писателя (творческая личность, англичанин, получивший неплохое образование, не спешит ограничивать себя узами брака, подсознательно чувствует узкие рамки социального кода и стремится к свободе, легко впадает в самообман) — попадает под влияние таинственного «мага» Мориса Кончиса, личности творческой и яркой.

По замыслу автора, Кончис должен был продемонстрировать ряд масок, представляющих людские понятия о боге: ряд человеческих иллюзий о том, чего фактически нет — абсолютного знания и абсолютной власти. Фаулз, считая себя гуманистом, верит в то, что разрушать подобные иллюзии — гуманистическая цель: люди чаще верят в своих воображаемых богов, поскольку боятся столкнуться с жестокой реальностью.

Почти десять лет Фаулз потратил на написание романа «Женщина французского лейтенанта». Это роман-эксперимент — автор постоянно откровенно вмешивается в текст, обнаруживает свое присутствие.

Например, читателю предлагаются несколько возможных концов произведения (в духе постмодернизма, хотя герои романа живут во второй половине XIX века), с ним ведется беседа на страницах романа, обнажается механизм повествования.

«Женщина французского лейтенанта» — попытка средствами искусства напомнить современному читателю психологию людей того

времени и, посмотрев с позиции дня сегодняшнего на викторианские запреты, обнаружить, что минувший век уже вынашивал и культ насилия, и нравственную вседозволенность, и разгул массового искусства. На примере типичной любовной истории автор ставит вопрос о путях обретения личностью истины.

В этом же году переиздается «Маг». Со слов Фаулза, его не удовлетворяла техническая сторона ранней прозы — «Мысленно я постоянно возвращаюсь к написанному, пытаюсь определить, насколько я был прав в оценке людей и событий» [16].

Результатом возвращения к уже написанному стало стремление заново переиграть собственные сюжеты, что и отразилось в повести «Башня из черного дерева», которая становится вариацией на темы «Мага»: «Я хотел демистифицировать образ мага из моего раннего романа. Мне кажется, что этот персонаж излишне таинственен». «Башня из черного дерева» — реалистическая версия «Мага».

В повести мастерски переплетены два плана. Первый — реальный, социально бытовой: «Башня» воспринимается как рассказ о приключении Дэвида Уильямса. Второй — философский, который в свою очередь тоже имеет два плана значения — эстетический (об отношении искусства к жизни) и этический (о поисках человеком нравственной основы своего существования).

У Фаулза искусство — мерило, которое позволяет оценить судьбу личности, социальную и нравственную полноценность.

Айрис Мердок — автор 26 романов, нескольких философских эссе, философ, драматург и поэт, чье творчество многослойно и противоречиво.

Художественное созревание А. Мердок происходило в эпоху резких изменений в английской общественной жизни на фоне новых явлений как в образовательной, так и в языковой сферах, в том числе, — сильного влияния средств массовой информации, которые установили барьер между писателями и читателями, создали условия для изоляции личности от

социальной средой. Потеря веры в основные, традиционные (в том числе религиозные) ценности, и одновременно — растерянность, скептицизм и почти полное равнодушие явилось реакцией на разрушение традиционного образа эстетического восприятия мира через слово.

Все эти негативные явления породили состояние общества, которое диагностировалось самим же общественным мнением как массовое ментальное затмение, повлекшее за собой ностальгию по «старому, доброму» прошлому.

Возникает новый характер, который становится объектом стремления автора воплотить человеческие ценности: любовь, мораль, совесть, тоска по несбыточному («Коллекционер» и «Женщина французского лейтенанта»). Авторам, которые возвели в степень объективной действительности ирреальное и мистическое, приходилось обращаться, как правило, к моральным проблемам, сосредотачивая внимание на тяжелом положении жертвы, попавшей в лапы злодея. Истинных психологических глубин удается достичь современникам Мердок — М. Спарк, Дж. Фаулзу, Дж. Апдайку, Э. Берджессу, У. Голдингу, многие произведения которых пронизывает тональность маниакальной одержимости.

Сама А. Мердок причисляет себя к продолжателям традиции реалистического романа XIX века — образцами она считает Джейн Остин, Чарльза Диккенса, Льва Толстого, Ф. М. Достоевского и других. И. Левидова говорит, что творчество Мердок — «в русле большой реалистической традиции английской литературы. Диккенс и сестры Бронте, да и Филдинг, пожалуй, не имели бы основания отречься от такой наследницы» [28]. Такого же мнения придерживается и А. Кустарев. Но не все согласны с этим.

Например, В.В. Ивашева отмечает смешение реализма с романтизмом в романах писательницы — а также экзистенциальные и готические мотивы [22].

В работе «Английский роман XX века» Н. П. Михальская и Г. В.

Аникин пишут: «и хотя нельзя безоговорочно назвать ее романы реалистическими, в них тем не менее очевидно стремление в современных условиях продолжать реалистические традиции Джейн Остин и Чарльза Диккенса» [33, 189].

В определении метода А. Мердок большинство исследователей сходятся в том, что писательница стремится к продолжению традиций романа XIX века (сохраняется сюжет, присутствуют характеры, образы персонажей), но влияние новых течений в литературе XX века также проявляется в ее художественных произведениях.

Наиболее удачным определением нам кажется особый тип реализма — «мердоковский». Многосложность — отличительная черта стиля писательницы. Она же и определяет жанровое своеобразие ее произведений.

Жанр произведений Айрис Мердок большинство исследователей определяет либо как философский роман, либо как интеллектуальный, либо как «сплав черт философского и плутовского романов, комедии интриги и лирической повести» [33].

Обращение А. Мердок к жанру философского романа не случайно. Писатель и философ, она синтезировала в своих художественных произведениях философские увлечения и мир, созданный игрой воображения художника. Мердок старалась разграничить свои философские работы и художественное творчество, призывая исследователей отказаться от мысли, что романы — художественное воплощение тех или иных идей писательницы.

Выходу в свет первого из опубликованных романов писательницы предшествовало появление ее философской работы «Сартр. Романтический рационалист» (1953). Сама Мердок назвала эту монографию о главе французского экзистенциализма «поучительной увертюрой» ко всему ее творчеству, ко всему тому, что впоследствии явилось предметом ее собственной озабоченности. Однако она считает, что попытки

экзистенциализма наметить новые пути для развития личности оказались несостоятельными, так как в основу была взята личность изолированная, отрешенная от людей (иными словами, личность придуманная и не существующая в мире). Свобода этой личности, ее воля и выбор — это пустые абстракции. Мердок не разделяет отношение Сартра к реальности, к человеку.

«Неспособность Сартра написать великий роман — трагический симптом болезни, поразивший нас всех, — включает свою монографию А. Мердок — Мы знаем, что действительный урок, который следует извлечь, — это то, что человеческая личность бесценна и уникальна, но кажется, что мы в состоянии формулировать это лишь языком идеологии и абстракций» [5].

Это говорит о том, что отношение английского романиста к основным положениям экзистенциализма довольно критично. Однако экзистенциалистский мотив выбора и свободы присутствует в романах А. Мердок — а также страх, ощущение абсурдности своего существования, сосредоточенность на поиске того, что может оправдать человеческое существование.

Переосмысливая такие экзистенциалистские категории как свобода, страх, выбор, воля, она приходит к выводу, что человек не может быть абсолютно свободен, он связан с другими людьми.

По Мердок идея добра — основополагающая, она дает возможность человеку видеть мир реально, не эгоистично. Основное содержание понятия блага лежит в основе концепции искусства Мердок, которое она считает символом или источником добра.

Наслаждение искусством Мердок определяется как явление, полностью противоположное эгоистическому самопогружению. Это дает ей возможность назвать настоящего художника «аналогом» хорошего человека.

Для А. Мердок искусство — высота, с которой природа морали видна

особенно ясно. «Дальше искусства, могу вас заверить, ничего нет», — говорит один из героев.

Она полемизирует со своим великим учителем. Платон считал, что искусство не учит добродетели. Напротив, утверждал он, искусство как подражание уводит человека от истины и правды. Мердок реабилитирует искусство, отводя ему важную роль в формировании человеческого сознания.

Проблемы, интересующие Мердок-философа, не менее интересны для Мердок-писателя. Особенности и правила построения художественного текста дают возможность его автору поместить в роман философскую идею в незаконченном виде и «обыграть» ее, наблюдая, к какому результату она может привести героев романа, взявших эту идею за основу своего поведения, существования. Эта виртуальная реальность текста помогает философу определить жизнеспособность той или иной идеи.

Таким образом, романы писательницы не декларация какой-либо философской идеи, а своеобразная апробация ее, имеющая игровой характер и не лишенная определенной эстетической ценности. Игровое начало имеет огромное значение в художественном творчестве А. Мердок. Невозможно представить себе ее романы без игрового компонента (в отношении игры вообще и в специфически театральном ее аспекте).

Фаулз и Мердок настороженно относились к философии постмодернизма, часто в своих интервью говорили о том, что не понимают Барта и Дерриду, однако это не мешает им использовать постмодернистский инструментарий.

Как у Фаулза, так и у Мердок синтез классических приемов для реализации современных художественных задач во многом объясняет трудность, с которой сталкиваются исследователи их творчества, пытаясь определить принадлежность этих авторов к какой-либо литературной школе. Они не являются строгими приверженцами традиций английского

реалистического романа — но тем не менее не совсем подходят под рамки определения экзистенциальной и постмодернистской литературы.

Произведения этих писателей занимают особое место в литературном процессе XX века — отражая прочные связи с традициями английского реализма, они одновременно являются новейшими философскими, эстетическими и художественными дискуссиями. Особенность феномена Мердок и Фаулза в том, что при наличии внешней атрибутики реализма в их произведениях (среда, характеры, предметы), они пародируют и обыгрывают канонические жанровые модели, используют постмодернистский инструментарий для создания своих текстов и вступают в многоуровневую игру с читателем.

В современном литературоведении поддерживается стабильно высокий интерес к творчеству Айрис Мердок и Джона Фаулза, однако акценты смещены в сторону исследования эволюции эстетических взглядов и философской природы их произведений.

Синтез литературных традиций и новейшей философии, интертекст шекспировской «Бури» и значимые философские контексты — далеко не все, что объединяет этих писателей. Фаулз и Мердок в своих произведениях исследуют также тему пограничных этических и психологических ситуаций, анализируя границы между свободой — своей и чужой, абсолютной и относительной, природу добра и зла в современной действительности.

Творчество Айрис Мердок было предметом исследования в работах Г. В. Аникина, П. Вулф, Д. Джонсон, В. В. Ивашевой, П. Конради, Н. П. Михальской, Р. Рабинович, А.П.Саруханян, М. В. Урнова. Исследователей на изучение философского контекста романов и эволюции взглядов Мердок вдохновляет то, что она преподавала философию, а также написала ряд философских эссе.

Исследования творчества Джона Фаулза в зарубежных работах мы находим у Р. Бардена, П. Конради, У. Палмера, К. Тарбокс, Т. Д'Хайена, в

отечественных — у А. Долинина, А. П. Саруханян, Н. А. Смирновой. В. Г. Тимофеева.

Отечественные исследователи считают, что творчество Фаулза является непосредственным продолжением реалистической традиции, а зарубежные чаще рассматривают его с точки зрения постмодернизма.

Научный интерес к творчеству английского романиста в отечественных исследованиях, как правило, сконцентрирован на изучении параллелей между романами Фаулза и предшествующей литературной традиции викторианского романа XIX века.

Актуальность диссертационного исследования заключается в том, что мы рассматриваем поэтику мотива в контексте современного литературоведения.

Новизна в том, что нами не было замечено научных работ, где бы рассматривался мотив игры в бога в творчестве Фаулза и Мердок. У Фаулза в таких случаях герой-творец обозначается как архетип демиурга, играющего в бога, а у Мердок же вообще такой феномен не отмечается. Помимо этого новизна диссертационного исследования обусловлена важностью выявления диалогического характера данного мотива в романах английских писателей, так как их варианты рассматриваемого нами мотива не полемизируют друг с другом, а дополняют друг друга. Также данное исследование актуально, поскольку оно дополняет общую литературоведческую базу мотивного анализа, так как в нем обозначена трансформация архетипического мотива демиурга.

Цель работы: на примере указанных произведений выявить варианты реализации мотива игры в бога в английской литературе XX века.

Задачи, конкретизирующие данную цель:

- с учетом существующих точек зрения на теорию мотива и семантическое поле метафоры «игра в бога», выявить уровни присутствия мотива игры в бога в названных текстах;
- показать варианты реализации обозначенного мотива на

уровне формирования философской концепции произведений;

- показать роль мотива игры в бога в создании конкретных образов и системы в целом.

Объектом данного исследования является мотив игры в бога в произведениях Айрис Мердок и Джона Фаулза.

Предмет исследования: роман «Коллекционер», повесть «Башня из черного дерева», «Маг» Джона Фаулза, роман «Море, море» Айрис Мердок.

Методологической основой нашего исследования является идеи, высказанные в работах Е. Ю. Гениевой, Н. П. Михальской, И. В. Силантьева, Н. Д. Тамарченко, О. М. Фрейденберг.

В работе нами были использованы следующие **методы**:

- сравнительно-типологический метод;
- структурно-сопоставительный метод.

Практическая значимость исследования заключается в том, что результаты могут быть использованы для разработки и подготовки лекций и семинаров для студентов и старшеклассников, специальных элективных курсов и тематических мероприятий по творчеству Фаулза и Мердок. Также выводы нашей работы могут дополнить курсы по зарубежной литературе XX века.

1. Мотив в современном литературоведении

В последние годы активно разрабатывается проблема мотивной организации художественных произведений, однако термин «мотив» до сих пор не приобрел теоретической определенности. Актуальность мотивного анализа также связана с художественным опытом романа XX века, отмеченного дискретностью и фрагментарностью повествования.

Рассмотрение функций мотива — одна из приоритетных задач современного литературоведения.

И. В. Силантьев трактует термин «мотив» как обобщенную форму семантически подобных событий сюжетных, взятых в рамках определенной повествовательной традиции [41; 75]. Мотивом является собственно действие, организующее потенциальных действующих лиц и потенциальные пространственно-временные характеристики возможных событий, то есть мотивы выражаются в форме конкретных событий, связанных с определенными персонажами и обстоятельствами.

Мотив стоит из сюжетных событий. Сюжет является художественно целенаправленным рядом событий и ситуаций в мире персонажей, или, другими словами, сюжет — это «жизнь персонажей в ее пространственно-временных изменениях, в сменяющих друг друга положениях и обстоятельствах» [60; 164]. Под сюжетным событием имеется ввиду перемещение персонажа — внешнее или внутреннее (поступок, духовный акт) — через определенную границу, которая разделяет части изображенного пространства и моменты художественного времени, связанное преодолением препятствий и либо с осуществлением цели, либо с отклонением от нее [38; 239].

Один из уровней реализации мотива — структурно-композиционный.

А. Захаркин говорит о мотиве как о «выходящем из употребления термине» [19; 67]. Но время показало, что он ошибался — термин не только не вышел из употребления, но получил широкое распространение.

Например, ученые из Новосибирска с 1994 года работают над созданием «Словаря мотивов и сюжетов русской литературы».

В современном литературоведении термин «мотив» не имеет единого научного истолкования. Это отмечают многие исследователи, пытающиеся определить характерные признаки этого понятия и прийти к единому толкованию, но целостной теории мотива пока не существует. В основном, расхождения в трактовке термина объясняются различиями в методологических подходах авторов и целях их исследований.

В. И. Тюпа дает следующее определение: мотив — «один из наиболее существенных факторов художественного впечатления, единица художественной семантики, органическая «клеточка» художественного смысла в его эстетической специфике» [42; 36].

Н.Г. Черняева исходит из других положений, обращая внимание на дуальность мотива: «Мотивема — инвариант отношения субъекта и объекта, мотив — конкретное воплощение отношения субъекта и объекта, а также тех атрибутов, пространственных и прочих характеристик, которые непосредственно включены в действие, алломотив — конкретная реализация субъекта, объекта, их отношения, атрибутов, пространственных и других показателей» [64; 109].

Исследователи пытаются сформулировать некое конкретное определение, в котором будут представлены основные свойства мотива, но само понятие мотива трактуется достаточно условно: мотив не имеет собственной очерченной телесной оболочки, он нечто вроде «души», которая в конкретном тексте может обретать любое воплощение, не замыкая себя при этом в жестко обозначенных границах.

Перед нами не стоит задача подробного анализа теории мотива. Наше внимание будет обращено к практической стороне этой проблемы, то есть к конкретному мотиву и принципам его функционирования в произведениях Джона Фаулза и Айрис Мердок. Для этого необходимо выделить общие характеристики мотива и дать его рабочее определение.

А. Н. Веселовский впервые теоретически обосновал понятие мотива как простейшей повествовательной единицы: «Под мотивом я разумею формулу, образно отвечающую на первых порах общественности на вопросы, которые природа всюду ставила человеку, либо закрепляющую особенно яркие, казавшиеся важными или повторявшиеся впечатления действительности. Признак мотива — его образный одночленный схематизм; таковы неразлагаемые далее элементы низшей мифологии и сказки: солнце кто-то похищает (затмение), молнию-огонь сносит с неба птица» [13; 176].

Главное свойство мотива, по мнению ученого, — неразложимость, основанная на семантической целостности мотива. Под сюжетом же исследователь видит комплекс мотивов: мотив — первичное, сюжет — вторичное.

Дальнейшей разработкой термина занимается А. Л. Бем. Он выделяет некий семантический инвариант мотива («первоначальный» мотив) и определяет семантику его возможных вариантов на основе трех произведений («Кавказский пленник» Пушкина и Лермонтова, «Atala» Шатобриана). В данном случае сходная фабула — любовь чужеземки к пленнику. Соотношение сюжета и мотива выглядит так: «Мотив потенциально содержит в себе возможность развития, дальнейшего нарастания, осложнения побочными мотивами. Такой усложненный мотив и будет сюжетом» [42; 58].

В. Я. Пропп подверг критике положение Веселовского: «Конкретное растолкование Веселовским термина «мотив» в настоящее время уже не может быть применено. По Веселовскому мотив есть неразлагаемая единица повествования <.> Однако те мотивы, которые он приводит в качестве примеров, раскладываются» [39; 76].

Пропп подходит к целостности мотива с точки зрения логической целостности мотива, а не с точки зрения его единой семантики, и раскладывает его на компоненты, затем вообще отказываясь от понятия

«мотив». Речь идет о постоянных и переменных величинах — меняются названия и атрибуты действующих лиц, но не меняются их действия и функции. Пропп вводит новое понятие — функция действующего лица (ФДЛ). Функции действующих лиц и есть те составные части, которыми можно «заменить» «мотивы» Веселовского. Под ФДЛ следует понимать поступок действующего лица, определенный с точки зрения его значимости для хода действия. Можно сказать, что Пропп не заменил понятие мотива, а углубил его, так как многие варианты функций, которые перечисляет Пропп, — типичные мотивы [39].

Б. И. Ярхо дает еще одну трактовку мотива — это «некое деление сюжета, границы коего исследователем определяются произвольно». Исследователь приходит к отрицанию существования мотива: «Ясно, что мотив не есть реальная часть сюжета, а рабочий термин, служащий для сравнения сюжетов между собой» [41; 213].

Б. В. Томашевский вносит значительный вклад в развитие представлений о мотиве, развивая идеи Веселовского. Однако он обосновал и собственную концепцию мотива. Исследователь определяет мотив через категорию темы: «Тема неразложимой части произведения называется мотивом. В сущности — каждое предложение обладает своим мотивом» [49; 103].

По Томашевскому, мотив — это неразложимая тематическая единица произведения, фабула — совокупность мотивов в их логической причинно-временной связи, сюжет — совокупность тех же мотивов в той последовательности и связи, в какой они даны в произведении. Томашевский выделяет «связанные» (определяют основной замысел произведения и главнейшие события, двигающие действие) и «свободные», второстепенные или эпизодические мотивы (касаются деталей действия и могут быть устранены, не нарушая цельности причинно-временного хода событий). Кроме того Томашевский разделяет мотивы на динамические

(изменяют ситуацию) и статические (не меняют ситуацию).

К проблеме мотива обращались А.П. Скафтымов («Тематическая композиция романа «Идиот»», 1924), В.Б. Шкловский («О теории прозы», 1929), М.М. Бахтин («Формы времени и хронотопа в романе», 1937-1938).

В 20-30-е годы XX века были сформулированы все основные положения и направления в теории мотива, затем интерес к теории мотива на несколько десятилетий падает. Новая волна изучения мотива начинается во второй половине XX века.

К проблеме определения сущности мотива обращается Ролан Барт, положивший лингвистическую модель в основу структурного анализа повествовательных текстов. Барт, рассматривая повествовательный текст как иерархическую систему, выделяет первый уровень — уровень «функций» (в том же смысле, который мы видим у Проппа), главный критерий выделения которых — смысл. Барт выделяет два класса функций — дистрибутивные (смысл Проппа) и интегративные (состоят из «признаков», когда единица отсылает не к следующей за ней и ее дополняющей единице, а к более или менее определенному представлению, необходимому для раскрытия сюжетного смысла») [9; 76].

Развитие теории мотива во многом сводилось к попытке усовершенствования системы Проппа с целью сделать ее пригодной для описания и других повествовательных произведений.

Широко известной стала теория А.К. Жолковского и Ю.К. Щеглова. Щеглов определяет место мотивов в поэтике выразительности «в качестве готовых «блоков-полуфабрикатов», используемых на разных этапах деривации. Они представляют собой самостоятельные художественные построения, прямо или косвенно связанные с темой или какими-то ее аспектами (а не являются первичными и неразложимыми, как у Проппа).

Инвариантные мотивы в работах Жолковского понимаются как выразительная реализация темы. Мотив имеет дуалистичную природу, реализуемую в соотнесении обобщенного инварианта мотива

(отвлеченного от конкретных реализаций) и совокупности вариантов мотива (которые реализованы в нарративе).

Н.Д. Тамарченко толкует мотив как повторяющуюся и человечески значительную ситуацию, соотносит понятие инвариантной формы мотива с конкретизирующими вариантами. Конкретизация инварианта происходит также за счет не главных мотивов [38; 214].

Развитие трактовки мотива также связано с теорией интертекста. При интертекстуальном подходе границы текста уже не имеют решающего значения — и именно мотивы обеспечивают смысловые связи внутри и между текстами, объединяют тексты в единое смысловое пространство.

Такая трактовка прослеживается в работах Б.М. Гаспарова — исследователь обращает внимание на принцип лейтмотивного построения повествования. Сущность этого принципа в том, что «некоторый мотив, раз возникнув, повторяется затем множество раз, выступая при этом каждый раз в новом варианте, новых очертаниях и во все новых сочетаниях с другими мотивами.

При этом в роли мотива может выступать любой феномен, любое смысловое «пятно» — событие, черта характера, элемент ландшафта, любой предмет, произнесенное слово, краска, звук и т.д.; «единственное, что определяет мотив, — это его репродукция в тексте, так что в отличие от традиционного сюжетного повествования, где заранее более или менее определено, что можно считать дискретными компонентами («персонажами» или «событиями»), здесь не существует заданного «алфавита» — он формируется непосредственно в разворачивании структуры и через структуру» [15; 34].

Однако важно отличать мотив от лейтмотива. Отличительный признак лейтмотива — это его повторяемость в пределах текста одного и того же произведения, признак мотива — это та же повторяемость, однако за пределами одного художественного текста.

Стоит добавить, что все упомянутые трактовки ориентированы на

прозаический мотив, так как лирический имеет свои особенности, и далеко не всегда свойства прозаического мотива могут соответствовать свойствам мотива лирического.

В Лермонтовской энциклопедии (1981) Л.М. Щемелева характеризует мотив как «устойчивый смысловой элемент литературного текста, повторяющийся в пределах ряда фольклорных (где мотив означает минимальную единицу сюжетосложения) и литературно-художественных произведений» [29; 198]. Исследователь все рассмотренные мотивы относит к философско-символическим, в основе каждого — проходящий через всю лирику устойчивый словообраз, который закреплен автором как акцентированное слово. В этом конкретном случае объединение и лирического и прозаического мотивов объясняется наличием в творчестве Лермонтова произведений и лирических и прозаических — как мы знаем, большинство мотивов поэзии Лермонтова проецируется на его прозу. На это следует обратить внимание, так как многие герои, которые будут нами рассмотрены, являются писателями или непосредственно поэтами (как, например, Николас Эрфе — рефлектирующий герой), и автор включает в тексты романов произведения, сочиненные персонажами.

Обзор различных исследований понятия как мотив показал, что единого взгляда пока не существует. Это подтверждают и литературоведческие словари — в основном, авторы дают сводное толкование, при этом перечисляя возможные трактовки понятия.

Исследователи продолжали развивать теорию мотива с разных точек зрения, однако продуктивного синтеза этих подходов нами не отмечено. В основном современные ученые совмещают в своих работах различные трактовки мотива.

Сочетание различных трактовок кажется наиболее продуктивным с точки зрения и теории, и практического применения.

Основной признак, который позволяет считать какое-либо смысловое «пятно» мотивом, — это пространственно-временная повторяемость. Эта

повторяемость не ограничивается рамками конкретного текста, а должна распространяться на их множество.

Повторяемость может быть семантической, но она не обязательно должна быть выражена формально. Еще одно важное свойство мотива — способность к модификации как в содержательном плане, так и с точки зрения формы (но при безусловном сохранении связи с ключевым понятием).

Наличие общего инварианта предполагается дуальной природой мотива — так, кроме индивидуальных значений, возникающих в каждом конкретном случае реализации варианта мотива, существует и надконтекстуальное значение, которое хотя и не складывается формально из суммы всех индивидуальных значений, но дополняется ими.

В качестве рабочего определения термина мотив мы предлагаем использовать следующее:

Мотив — это относительно устойчивый формально-содержательный компонент, формирующийся вокруг ключевого слова (понятия), характеризующийся пространственно-временной повторяемостью, способный к модификации и стремящийся к накоплению так называемого надконтекстуального значения.

В структуре мотива помимо инварианта (заключающего в себе основную семантику) заложены и возможные варианты, которые реализуют инвариант в конкретных художественных текстах.

Семантика мотива актуализируется за счет передачи основного значения инварианта и возникновения новых значений, появляющихся в конкретном произведении. Однако эти новые значения не ограничиваются данным произведением — они переходят в общее поле значений инварианта как его возможные реализации. В каждом конкретном произведении значение мотива складывается с учетом других его конкретных реализаций.

Лексический «объем» реализации мотива может быть разным, а

варианты одного мотива могут сильно отличаться друг от друга — по степени развернутости в текстах. Можно отметить тенденцию в эволюции мотива от краткого изложения к развернутому описанию и наоборот — но функциональность мотива и семантика не меняются при таких изменениях.

При анализе мотивов нужно учитывать и тот факт, что многие мотивы потенциально бинарны — это синтез противоположных друг другу значений: страху противостоит отсутствие страха, разговору — молчание. Между такими крайними точками не всегда можно провести четкую границу — возможны промежуточные варианты. Например, страх может быть разным — паническим, средним, легким. Градация от одного к другому тоже несет свою семантическую нагрузку и в каждом конкретном случае обусловлена идеей автора. Например, об отсутствии страха говорится гораздо реже, чем о его наличии, указание на отсутствие страха (избавление от страха) обычно семантически акцентирует именно сам факт отсутствия.

Стоит отдельно сказать о том, что не все мотивы имеют одинаковую структуру — некоторые мотивы явно предикативны, в других предикативности на первый взгляд нет. Отсюда следует вывод о том, что мотивы могут иметь значительные отличия по структуре. Предметом художественного изображения может быть не только окружающая предметная действительность, но и внутренний мир человека — поэтому мотивы могут быть и психологическими.

Как для Фаулза, так и для Мердок справедливы слова о том, что они одновременно следуют традиции и создают новаторскую метапрозу. Писатели не отрицают влияния на свое творчество современных литературных и философских течений, но все же отдельно подчеркивают связь с реалистической традицией европейской литературы.

Фаулз отличается необычной эрудицией и разносторонностью интересов в век узкой специализации, в стилевой утонченности, в специфике его повествовательной манеры, в тонком даре рисовать

окружающий мир и вскрывать мельчайшие психологические нюансы переживаний героев, в его очень осторожном отношении к слогу — как Фаулз сказал в одном интервью, что он никогда не упрощает языка.

Каждое произведение Фаулза имеет внутреннюю связь с предыдущими и подчинено общей логике развития его творчества — после каждого последующего текста ранее им написанное предстает в новом свете. Например, значимость и истинный авторский замысел «Башни из черного дерева» раскрывается более полно после публикации «Мага».

Английская литература второй половины XX века в целом характеризуется постмодернистской направленностью литературно-художественного процесса. Современная цивилизация дает для человека все больше поводов и возможностей для того, чтобы сознательно выступать в качестве «актера». В некоторых романах Фаулза и Мердок мы выявили героев, играющих в бога, к тому же автор сам выступает как некий бог, находящийся вне своего творения.

Моделирование действительности, создание запланированных ситуаций, в которые вынуждены попадать герой произведения, приходит в современную культуру с изменением акцента в соотношении Природы и Искусства, где личный субъект приходит на место Природы — гений, творец, экстраординарная личность, человек, играющий в бога.

Гений-творец изначально — личность, к которой природа особенно благосклонна, потому что он (как и природа) способен к творчеству, хотя его создание стоит намного выше любых практически полезных применений. Человек, привыкший создавать и творить, не может так просто все оставить и уйти на покой, так можно рассматривать мотив игры в бога — моделирование действительности героем-творцом — как вариант постмодернистического принципа игры.

Изначально роман Фаулза «Маг» был назван автором «Игра в бога». Название затем было изменено, но метафора осталась. Она реализуется как в конкретных образах (герой-бог, демиург, режиссер), так и в системе

образов в целом (мир как игра и как театр, управляемый героем, играющим в бога).

Исследуемый мотив позволяет автору «вскрыть» болезни современного общества, «сконцентрированные» в главных героях произведений, показать их пагубность. Через образ играющего в бога авторы пытаются «излечить» заблудших, разрушить их иллюзии и вывести в реальный мир, который отличается от того, что они (герои) себе представляют.

Под богом мы понимаем демиурга, человека, стоящего над остальными, способного распространять свою волю на других. Мотив смертельного исхода пронизывает произведения Фаулза, персонифицируясь в образе играющего в бога. У Мердок играющий в бога герой — эгоцентричный режиссер, привыкший управлять людьми. Семантика слова как батюшки и отца отсутствует.

Герои, играющие в бога, — творческие личности, жизнь которых связана с искусством. У Фаулза это — Генри Брэсли, знаменитый художник («Башня из черного дерева»); Морис Кончис, хозяин виллы, представлен читателю как психиатр, использующий приемы ситуативной психиатрии — в частности, воспроизведение определенных ситуаций и наблюдение за тем, как наблюдаемый ведет себя в тех или иных случаях («Маг»); Фредерик Клефт, клерк и коллекционер («Коллекционер»); у Мердок — Чарльз Эрроуби, известный театральный режиссер и актер («Море, море»).

Моделирование действительности, создание запланированных ситуаций, в которые вынуждены попадать герои произведения, приходит в современную культуру с изменением акцента в соотношении природы и искусства, где личный субъект приходит на место природы — гений, творец, экстраординарная личность, человек, играющий в бога.

Гений-творец изначально — личность, к которой природа особенно благосклонна, потому что он (как и природа) способен к творчеству, хотя его создание стоит намного выше любых практически полезных

применений. Человек, привыкший создавать и творить, не может так просто все оставить и уйти на покой, моделирование действительности героем-творцом мы рассматриваем как вариант постмодернистического принципа игры.

Под текстом в философии постмодернизма можно понимать не только конкретное текстовое произведение, а произведение искусства в целом — к примеру, в «Башне из черного дерева» Генри как художник «цитирует» Гогена и Мане в реальной жизни («Еще одно напоминание — на этот раз о Гогене: коричневые груди и сад Эдема. (...) Девушки опустили на колени и стали распаковывать корзины с припасами... Гоген исчез, уступив место Мане» [2]; а в «Море, море» Эрроуби видит мир в том числе и через шекспировские пьесы: «После той, первой, девушки все женщины казались мне суррогатом. А может быть, я просто равнялся на шекспировских героинь» [1]).

В исследуемых произведениях читатель включен в игру, которую ведет герой-бог. Важна и сама «постановка» пьесы и игры, большое значение имеет процесс создания. Здесь следует сказать про метатекст, ученый Б. Хатлен определял его как повествование, которое позволяет осознать природу и значение самого процесса создания текста. Именно этот процесс делает автора и читателя героями художественного произведения — метапрозаики не дают читателю выполнять пассивную роль наблюдателя.

Другое понимание метатекста было предложено Лайонелом Абелем в работе «Метатеатр»: «Пьесы, о которых я говорю, имеют в себе нечто общее: все они представляют жизнь, понятию в качестве уже театрализованной до этого. Я имею в виду, что герои появляются на сцене в этих пьесах не просто потому, что они были схвачены драматургом в неких драматических ситуациях, как застигнутые объективом фотоаппарата, а потому что они сами осознавали свою театральность до того, как их заметил драматург» [45; 26].

Эта точка зрения позволяет относить к метатекстам не только тексты о художественных текстах (книга о книге), но и художественные тексты о театрализации жизни. В таком случае театрализуется литература, и происходит процесс театрализации обыденности.

Как правило, реальность представляется театрализованной в художественных произведениях, где одна из основных тем — метафора жизни, подобной театру.

Понятие метатекста напрямую сопряжено с игровым принципом в современной литературе. Такое построение текста обостряет сам игровой принцип: текст приобретает черты повышенной условности, подчеркивается его игровой характер (иронический, пародийный, театрализованный смысл). Существует прием «театр в театре» — вид спектакля, сюжетом которого является представление театральной пьесы. Например, роман В. Вульф «Между актами». Внешняя публика смотрит пьесу, внутри которой публика, состоящая из актеров, также присутствует на представлении.

В подобной эстетике Бог — режиссер, драматург, главный исполнитель. Театр переходит к высшей игровой форме, когда театральная постановка намеренно представляет саму себя — кульминация достигается в театральных формах повседневной жизни, где нельзя отличить жизнь от искусства.

Философское обоснование идеи театрализации искусства выдвинуто в современной философии рядом исследователей постструктуралистской ориентации (Р. Барт, Ж. Деррида, М. Фуко, Ю. Кристева и другие). Согласно этой концепции, именно литература как игра служит единственным средством преодолеть однозначность смыслового прочтения произведений.

Театральные постановки, которые ставит герой-режиссер, а также формы и средства, через которые он это делает, не сразу воспринимаются героем-актером как пьесы — вымысел заменяет для них реальность, они не

видят границы, предпочитают вымышленный мир настоящему. Таким образом, вымысел может существовать независимо от сознания — быть материальным (театральное действо).

В.Б.Зусева-Озкан в своей монографии «Поэтика метаромана» приводит в пример слова Липовецкого: «Метапроза — род саморефлективного повествования, которое повествует о самом процессе повествования». Признаки метапрозы: тематизация процесса творчества; автор-творец, который находит своего текстового двойника в образе персонажа-писателя; зеркальность повествования (позволяет соотносить автора-творца и героя-писателя); «обнажение письма» (процесс конструирования образа). Исследователь пишет о том, что любой метатекст решает проблему искусства и жизни, противопоставляет две действительности (реальную и вымышленную) [20; 17].

Принцип игры выступает лишь как частный случай более общего принципа — моделирования художественной действительности, что вообще характерно для литературы XX в.

Именно в XX столетии интертекстуальность становится центральной концепцией определенного образа мира, а именно — мира как текста. Через призму интертекстуальности мир предстает как огромный текст, в котором все когда-то уже было сказано, а новое возможно только по принципу калейдоскопа: смешение определенных элементов дает новые комбинации.

Интертекстуальность нам видится как средство «режиссирования», моделирования действительности, создания пьесы — сюжеты, образы и мотивы из других произведений искусства позволяют нам замечать, что автор-творец воспроизводит их в своей «пьесе». Это не просто отсылки к другим текстам, это игра с их сюжетами на разных уровнях.

Манипулирование выдержками из чужих произведений — это характерный момент постмодернизма, подтверждающий мысль о том, что эта система развивается большей частью на основе обобщения и

творческой переработки художественного наследия.

Итак, мы определили мотив как это относительно устойчивый формально-содержательный компонент, формирующийся вокруг ключевого слова (понятия), характеризующийся пространственно-временной повторяемостью, способный к модификации и стремящийся к накоплению так называемого надконтекстуального значения.

Рассмотрим мотив игры в бога — действительность моделируется так, как это необходимо герою, играющему в бога — режиссеру, творцу, волшебнику.

Метафора «игра в бога» впервые появляется в первоначальном названии романа Фаулза «Маг». Название было изменено, но эта метафора проявилась не только в конкретном романе, но и в других произведениях английского романиста — через образы, мотивы, сюжетообразующие элементы. Также образ и мотив игры в бога появляется намного раньше — еще в первом романе «Коллекционер».

Реализацию мотива в образе героя, играющего в бога, представляется возможным рассматривать с точки зрения:

- театральности — герой-режиссер;
- живописи — герой-демиург, творец, художник;
- мистификации — герой-маг, волшебник.

Игра как занятие, обусловленное совокупностью определенных правил и приемов поведения, подразумевает выбор роли и ее исполнение — в исследуемых текстах этот игровой компонент есть у каждого образа, только в каждой конкретной реализации он дополняется элементами театральности, художественности (герой-художник), мистификации.

Автор использует мотив не только для организации художественного мира произведений, но и для выражения философских идей.

2. «Активная» роль мотива игры в бога на уровне построения системы образов

2.1. Реализация мотива игры в бога в романе Джона Фаулза «Коллекционер»

У Фаулза мотив смертельного исхода пронизывает весь роман «Коллекционер», персонифицируясь в полотне романа в образе играющего в бога Клегга. Под богом в данном случае понимается античный образ Гадеса-Аида.

Мечта Клегга о Миранде перевоплощается в строгий и обдуманый план действий, он первоначально моделирует в своем сознании картину мира-мечты с точки зрения коллекционера, который обладает властью. Поимка жертвы позволяет Клеггу примерить на себя маску античного божества, способного на жестокость. Хотя сам герой-бог, репрезентирующий сущность абсолютной власти, не считает, что пленение жертвы может быть воспринято болезненно.

Темы власти и безумия находятся в тесной связи с пониманием игры как одного из способов подчинения и подавления, часто в завуалированной и скрытой форме.

Е.Ю. Гениева пишет, что «Коллекционер» — роман-детектив, а взаимоотношения художницы и коллекционера, по ее мнению, схожи с экзистенциальными драмами в духе Сартра или ранней Мердок [16; 98]. Элементы детективного жанра и дневниковая форма романа позволяют не только автору самоустраниться, но и держать сюжет в напряжении до конца произведения.

Фаулз моделировал условную действительность своих романов по принципу провидческого творческого начала — синтезировал собственно индивидуальное творческое воображение с мифом (продуктом коллективного бессознательного).

Моделирование художественного отображения действительности

происходит с опорой на мифологические модели; мифологические образы и сюжеты в контексте романов Фаулза приобретают новые черты и значения. Миф создает именно модель текущей реальности, предельно достоверную, воспроизводящую из себя реальность.

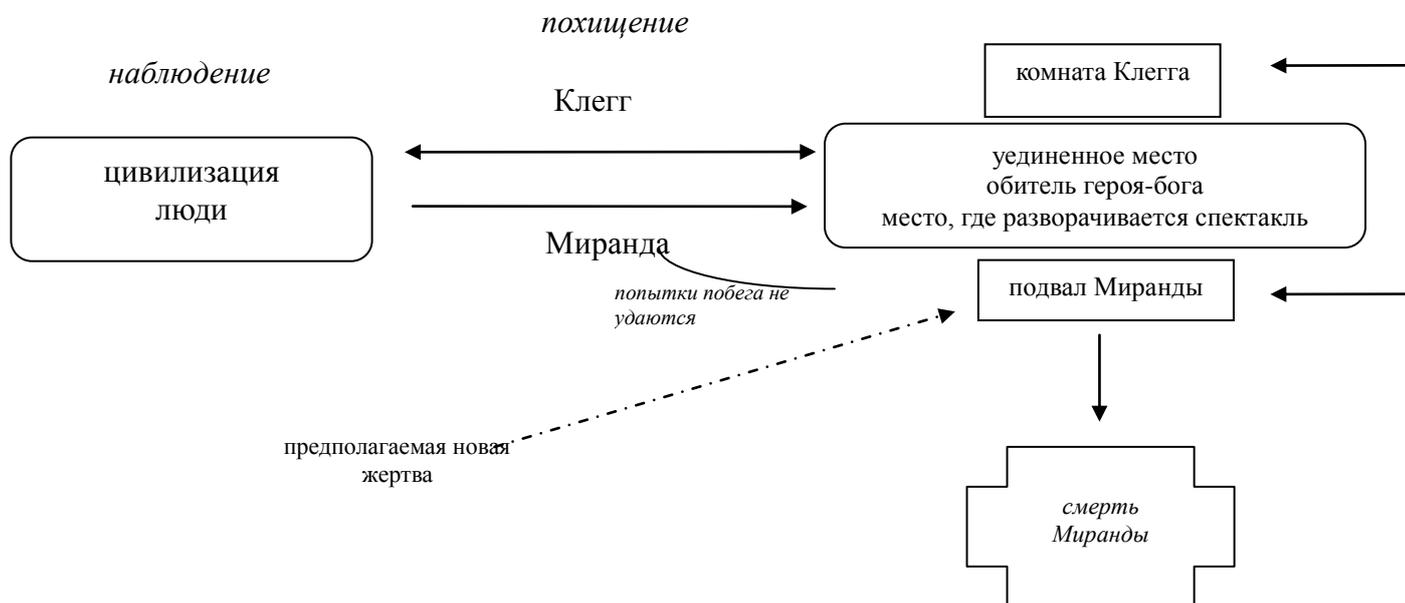
Помимо реализации мотива на уровне построения образов, метафора «игра в бога» присутствует на сюжетном уровне.

С точки зрения Клегга, жизнь — игра, победитель имеет право на демонстрацию власти, именно он хозяин положения: «Чувство такое было... Что в моих руках — власть. Даже не знаю, с чего вдруг. Ну, вроде все ее ищут, а я один знаю, в чем дело» [4].

В «Коллекционере» идеи, которые преследует Клегг именно как бог, как режиссер, определяют основную тему и сюжет всего романа. Это можно представить схематически.

Клегг выбирает уединенное место за городом, привозит туда свою жертву, помещает ее в подвал, специально заранее подготовленный, дабы ограничить передвижение по дому и убрать все возможности побега. Он предполагает, что Миранда будет следовать его плану, ведет себя слишком жестоко, его манипуляции очевидны, хотя смысл их непонятен для пленницы. Миранда вынуждена полностью подчиниться и играть свою роль так, как то предусмотрено Клеггом, что вызывает у нее чувство отрицания.

Идея игры в бога помимо образа Клегга выражена через сюжетообразующие элементы — сюжетные события: выбор жертвы, наблюдение, похищение, содержание, избавление. Во всех этих событиях Клегг стоит «над» Мирандой, имеет над ней власть.



Мотив также выражен через пространство и время. Время исчезает — непонятно, сколько длиться спектакль и как долго это будет продолжаться. Пространственно дом героя-демиурга находится вдали от людей и цивилизации, хотя и в зоне доступа — Клеgg по необходимости ездит в магазины. Миранда же полностью ограждена от мира забором вокруг дома — если во двор ей еще можно изредка выходить, то за него — нет. Дом подвластен лишь Клеggу, туда не проникают чужие люди, пространство замкнутое, что позволяет коллекционеру вести игру с пленником так, как он сам того хочет. Все это — искусственно созданный подземный мир.

Миранда не только поддерживает эту игру (она вынуждена это делать), но и сама близка к пониманию жизни как игры: «жизнь — это что-то вроде шутки, глупо принимать ее всерьез...» [4]. Но она отвергает ложь и притворство, которыми полон Клеgg. Для нее главное — способность творить. Если для коллекционера игра это везенье и охота, то девушка сторонница художественного понимания игры.

Игровой код в инсценировках коллекционера сопоставляется Мирандой со спортивной игрой, с футболом: «Это как в футбольном матче. Обе стороны стремятся победить, и та и другая могут даже ненавидеть друг друга как противника в игре...» [4].

Миранда, включаясь в игровое действие, обозначает литературные роли для Клегга: Калибан, старик-водяной из истории Синдбада-Морехода, Холден Колфилд («Я вам дала почитать эту книгу, потому что думала, он вам близок. Ведь вы тоже — Холден Колфилд. Он никуда не вписывается. Вы — тоже...» [4]).

Игру героиня воспринимает как искусство, которое может оказать воспитывающее воздействие на Клегга — она пытается ввести принципиально иные художественные образцы (роман Д.Дж. Сэлинджера «Над пропастью во ржи», повесть Э. Хемингуэя «Старик и море»). Она не сдается и пытается сама встать на место режиссера — моделирует театральные-игровые ситуации (например, соблазнение), однако все ее попытки терпят неудачу, что связано, вероятно, со слишком юным возрастом и наивностью героини, которая в игре видит творческую сторону, а не практическую.

Репрезентация власти героем сближает сущность героя, играющего в бога, с безумием, что отвечает концепциям постмодернизма — неограниченная власть порождает безумие, приводящее к трагическим последствиям. Изменяющаяся Миранда — образ совести, затем — полная ее утрата. Героиня Миранда воплощает душу Клегга, которую он губит.

Клегг не осознает опасность своей игры для себя и для окружающих, он не меняет свою жизнь, не выходит из этого «мрака», он слеп.

Автор в конце романа дает читателям намек о том, что судьбу Миранды повторят другие девушки — что говорит о загубленной душе коллекционера, не имеющей шансов на спасение.

2.2. Реализация мотива игры в бога в романе Айрис Мердок «Море, море»

В творчестве Айрис Мердок наиболее полно исследуемый нами мотив проявляется в романе «Море, море». У нее мотив игры в бога имеет несколько другую специфику, чем у Фаулза.

Эрроуби — театральный режиссер, актер, который без объективных причин в самый успешный период своей жизни решает уйти на покой. Он покупает старый дом у моря, планирует написать там нечто личное и более значимое, чем театральные сценарии.

Однако стать отшельником в полном смысле этого слова ему не дают люди «из прошлого» — Хартли, Лиззи, Перегрин и другие.

Режиссер — главный в театральном мире: «если правда, что неограниченная власть развращает, тогда я — самый развращенный из людей. Театральный режиссер — самодержец (иначе он не выполняет своего назначения)», «Меня вполне устраивала закрепившаяся за мной слава тирана и деспота» [1]. Это говорит о власти Эрроуби-режиссера над актерами, он управляет всем миром театра, включая то, что происходит на сцене.

С «Бурей» (и с «Магом») роман Мердок объединен идеей всемогущего волшебника. В словах «Теперь я отрекусь от волшебства и стану отшельником; поставлю себя в такое положение, чтобы можно было честно сказать: мне только и осталось, что учиться быть добрым» [1]. Чарльз заявляет о решении удалиться от мира, славы, успеха и измениться. Тема театра вырастает в метафору мира («Весь мир — театр»), а фраза «Театр — это сборище одержимых» предполагает распространение одержимости на все современное общество. Для Эрроуби жизнь — это театр, и театр — это жизнь, происходит фактическое совмещение пространств.

Похищение Мэри Хартли Смит доказывает, что психология

режиссера, который за долгую жизнь слишком привык распоряжаться судьбами персонажей и актерами на сцене, осталась неизменной.

Эрроуби совершает этот поступок с мыслью о своем собственном счастье («Я всегда хотел тебя, и только тебя») и с иллюзией о том, что у него Хартли будет лучше. В этом мы видим переключку с сюжетом похищения Миранды Клеггом — с точки зрения Клегга, он тоже делал для своей пленницы благое дело. Оба героя обустроили специальную комнату, ни в чем им не отказывали, кроме главного — свободы.

Если Клегг у Миранды ассоциируется с Калибаном, то Эрроуби в большей степени — с образом Просперо («Людей как таковых ты не уважаешь, ты их не видишь, ты, в сущности, не учитель, а вроде как хищный волшебник» [1]) и режиссера, который трансформируется в образ бога.

Таким образом, в романе Мердок «Море, море» мы можем отметить два варианта развития мотива игры в бога.

Первый — это бог как театральный режиссер, который руководит окружающими людьми как актерами. Второй — бог-волшебник, проводник. У Фаулза функция проводника направлена на заблудших героев, у Мердок — внутрь, герой пытается вывести себя из плена иллюзий. Эрроуби — эгоцентричный бог, который не берет во внимание человеческие судьбы, а делает все для удовлетворения лишь своих потребностей. Свои дневниковые записи он называет «исповедью себялюбца», кающегося в эгоизме.

Хартли стала для него актрисой, вынужденно играющей роль его первой любви. Эрроуби на первый план ставит свои собственные чувства и желания, порой сиюминутные, которые и сам не осознает до конца. Однако иногда он задумывается о том, что он делает — и до его сознания доходит то, что все это сиюминутный спектакль, не имеющий никакого развития и продолжения.

Чарльз сам видит и чувствует роль, которую ему приходится играть

— «Я уже чувствую себя каким-то злодеем. Ты меня поставила в такое положение, что я вынужден играть тирана», но к концу своей «исповеди» он начинает замечать, что он ведет себя жестоко и эгоистично с другими — «эта роль мне глубоко противна».

Разыграв похищение, Эрроуби ставит себя в безвыходное положение. Это происходит из-за того, что для него, как для театрального режиссера, оказывается внезапным отказ Хартли играть свою роль послушной пленницы — она по законам трагедий должна идти навстречу избавителю, но она не принимает правила игры, которая может ее погубить.

Эрроуби на протяжении всего романа неоднократно видит во снах смерть Хартли. Если рассматривать сны как отражение человеческого бессознательного, можно сказать, что Эрроуби подсознательно видит два варианта сложившегося положения, которое сам он создал: смерть Хартли во сне может обозначать либо то, что он ее убивает собственными руками — спектакль, разыгранный с благой целью, оборачивается западней; либо же этот образ говорит о том, что его первая любовь, которую он пытается «поймать» и заставить играть эту роль, уже давно мертва — перед ним совсем другая Хартли, которая прожила свою жизнь без него, а все то, что он в ней видит — лишь иллюзия ушедшей в прошлое любви. Он знает Хартли давно, она изначально не связана с театром — и не может выжить в жестоких театральных условиях, которые создает Чарльз.

Эрроуби сам осознает провал своего плана и сценария, который теперь ведет лишь к неминуемой гибели главной героини. Но хоть он и достаточно жесток, взять на себя ответственность за смерть своей возлюбленной — в отличие от Клегга — Эрроуби не в силах. Иллюзия постепенно рушится — Хартли предстает ему в жалком виде опустошенной истерички: «А что я, черт возьми, буду делать в Лондоне с плачущей, истеричной Хартли в моей тесной квартирке, где стулья навалены на стол и фарфор стоит нераспакованный?» [1].

После гибели Титуса Чарльз не в силах смотреть на замученную

пленницу все же отпускает ее домой, смиряясь с провалом собственного спектакля в реальной жизни.

Появление Эрроуби сильно повлияло на Хартли и ее жизнь: встреча со старой любовью, к тому же все еще одержимой ею, заточение, гибель сына и вынужденный отъезд — все это говорит о том, что Чарльз, заигравшись в бога и режиссера, не просто влияет на чужие судьбы — он их губит и вынуждает бежать. Хартли, которая не справилась со своей ролью, Эрроуби не нужна.

Мотив игры в бога реализуется и через описания вещного мира — так, описание дома и деталей место действия и театральные атрибуты, декорации. Первоначально Эрроуби описывает именно место действия, затем уже вводит в повествование главного актера — себя.

Роман написан в форме дневниковых записей, что позволяет читателю воспринимать все происходящее глазами главного героя. Цель дневника — попытка разобраться в собственной сущности.

В постскриптуме мы видим Эрроуби, вернувшегося в Лондон спустя некоторое время после описанных событий. Теперь он смотрит на все пережитое в доме у моря спустя время, анализирует ситуацию, понимает, что театр стал для него не только призванием и работой. Театр расширил свои границы на весь мир, заменил реальность иллюзией.

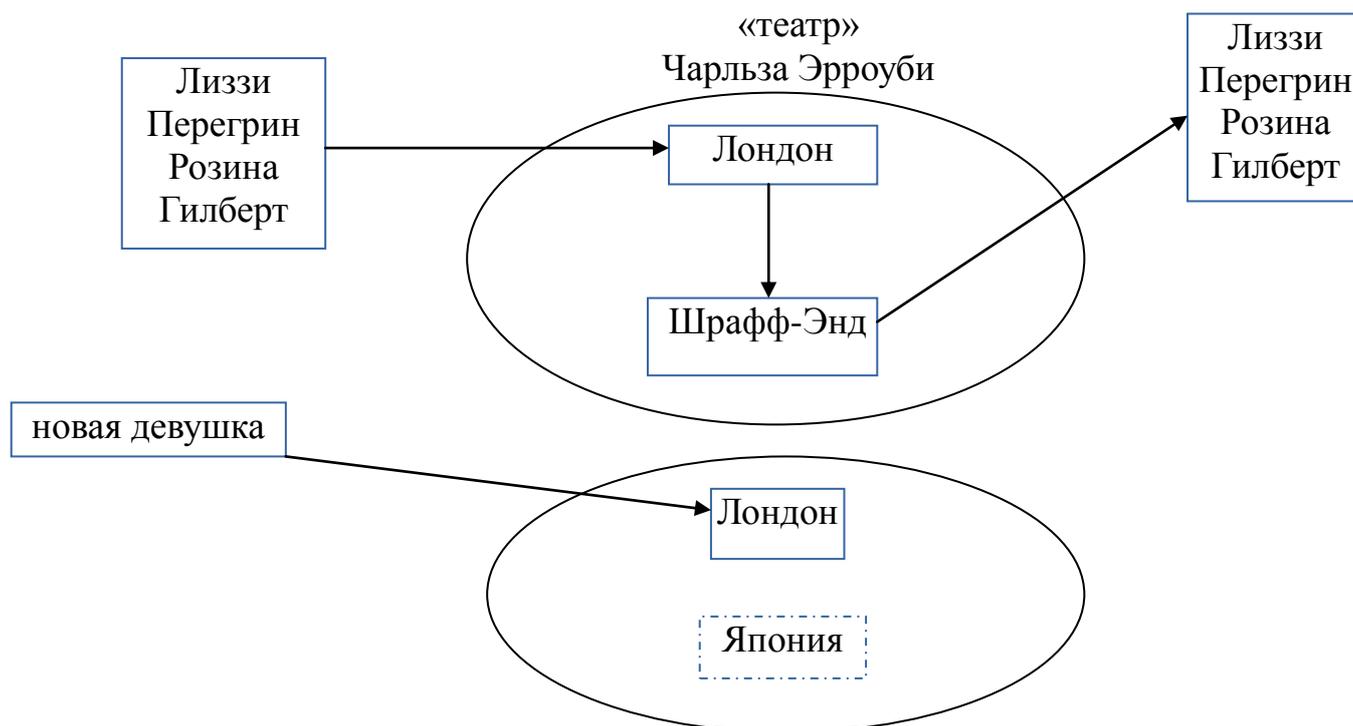
«Это я предавался фантазиям, я, великий маг и волшебник. Теперь-то, задним числом, я понимаю, сколько всего привнес от себя, когда читал мною же выдуманный текст, а не смотрел на реальные факты. <...> Чтобы избавиться от бремени моей злосчастной любви, я бессознательно схитрил, как то свойственно всякому законченному эгоисту, и в целях самозащиты стал относиться к ней как к несчастной сварливой истеричке; и эта брезгливая жалость, в которой я пытался усмотреть некое духовное сострадание, помогла мне вырваться на волю. Я не выдержал вида хныкающей жертвы, запертой в ужасной комнате без окон, которая до сих пор мне снится. Воображение моей любви поставило крест на реальной

Хартли и утешилось высокой абстракцией нерассуждающего «всеприятия». Этим я и спасся» [1].

В «Море, море», как и в «Коллекционере» Фаулза, главный герой сам играет в бога, занимает активную позицию, что позволяет отнести этот вариант реализации мотива к первому типу нашей классификации.

Чарльз — взрослый мужчина (60 лет), что сближает его с Эрфе и Брэсли, но традиционно понимаемый образ старца отсутствует. Спектакль, разыгранный им самим, позволяет ему ясно взглянуть как на окружающую действительность, так и на самого себя. Очищение, через которое он проходит, — внутреннее, психологическое. Спектакль тоже можно определить как психологический — без подчеркнутой костюмированной театрализации. Тем не менее Эрроуби не меняет свою жизнь — он слишком привык жить режиссируя.

Как режиссер герой проявляется не только в линии Эрроуби — Хартли, но и в линиях с остальными героями романа: Эрроуби — Лиззи, Эрроуби — Перегрин, Эрроуби — Розина, Эрроуби — Гилберт. Все люди, пришедшие из театрального мира Чарльза, так и остались для него актерами — вместо сцены театра они теперь исполняют свои роли в Шрафф-Энде. Они приходят и, отыграв роли, приготовленные для них Чарльзом, уходят — так как становятся ему уже не нужны.



Отношения с каждым из людей Эрруоби воспринимает как пьесу, все в его жизни играют какую-то роль: роль друга, возлюбленной, первой любви и так далее.

Друзей он перечисляет — как в афише спектакля: «Великие меня покинули: Клемент Мэйкин умерла, Уилфрид Даннинг умер, Сидни Эш уехала в Стратфорд, провинция Онтарио, Фрицци Айтель погиб — процветает в Калифорнии. Остались единицы: Перри, Алоиз, Маркус, Гилберт, считанные женщины...» [1].

Про Лиззи он пишет: «Я тогда режиссировал шекспировский сезон. Она влюбилась в меня во время «Ромео и Джульетты», я понял это во время «Двенадцатой ночи», мы познакомились ближе во время «Сна в летнюю ночь». Потом (но это было позже) я полюбил ее во время «Бури», а еще позже бросил ее во время «Меры за меру». Сразу предупредив ее о том, что никогда на ней не женится, Чарльз, после ее появления в Шрафф-Энде, недоволен тем, что она живет с Гилбертом — он эгоцентричен, не

хочет ни с кем делить то, что считает своим. Он «путает» Лиззи, зная, что она его любит, и ставит ее перед выбором: «Мне нужно твое безраздельное внимание, делить тебя я ни с кем не намерен, я поражен тем, что ты об этом просишь! Если хочешь видеть меня, избавься от Гилберта, но уж тогда окончательно. Если хочешь остаться с Гилбертом, тогда ты меня больше не увидишь, я не шучу, больше мы не встретимся никогда». И она вступает в его игру и начинает вести себя по всем законам театральных пьес («устраивает сцены»). Ее речь — не речь обычной женщины, это речь актрисы, которая играет свою роль: «Ох, Чарльз, милый, милый...».

Перегрин — «один из тех людей, что составили себе четкое представление о той жизни, какой они хотят жить, и о роли, какую хотят играть, и живут, и играют».

Да и сам Чарльз Эрроуби примеряет на себя еще одну роль — роль Шекспира. Автор подчеркивает это указаниями не только на постановку пьес Великого Барда, но и на биографические «схождения».

Образ Эрроуби — зеркальное отражение Шекспира в современности со всеми предположениями и догадками: «Родился я в Стратфорде-на-Эйвоне, вернее — вблизи этого города, а еще точнее — в Арденском лесу» [1].

Родиной Шекспира и его предков считается графство Уорикшир в Англии. По преданию, северо-запад графства от реки Эйвон покрывал Арденский лес, размеры и точные границы которого неизвестны — его начали вырубать в средние века, и уже во времена Шекспира от легендарного леса осталось только имя. Эрроуби не мог родиться в лесу, которого нет со средних веков, упоминание про Арденский лес — аллюзия на Шекспира.

Лиззи Чарльз помнит также по шекспировским ролям: «Почему-то я всегда представляю себе Лиззи в мужском костюме. Вначале она обратила на себя внимание как мальчик-герой в провинциальных пантомимах. Она тогда была очень тоненькая, чем-то похожа на мальчика, расхаживала в

высоких сапожках и очень коротко стриглась. Ее заветной мечтой, так и не сбывшейся, было сыграть Питера Пэна. Она вполне сносно (хоть и недолго) исполняла роли шекспировских трагедистов» [1].

С «Бурей» мотивом моря и идеей всемогущего волшебника. Постепенно читателю открывается цель отшельничества Эрроуби — он уезжает, чтобы измениться: «Теперь я отрекись от волшебства и стану отшельником; поставлю себя в такое положение, чтобы можно было честно сказать: мне только и осталось, что учиться быть добрым». Но его психология режиссера остается прежней.

Эрроуби постоянно признается в том, что «всей своей жизнью <...> конечно, обязан Шекспиру» [1].

Образ Шекспир в мире Чарльза занимает центральное место, он — его бог: «В театр я пошел, разумеется, ради Шекспира. Те, кто впоследствии знал меня как постановщика шекспировских спектаклей, и представить себе не могли, как властно этот Бог с самого начала направлял мои шаги» [1].

«Море, море» переключается с образом Великого Барда и всем творчеством Шекспира.

В романе неоднократно возникает образ шкатулки, в которой сидят демоны: «А высоко на кронштейне красуется затейливая деревянная шкатулка в виде пагоды — в таких, если верить Джеймсу, ламы держат в плену демонов. (Когда я спросил Джеймса, сидит ли демон и в его шкатулке, он только посмеялся)», «А замысловатая деревянная шкатулка с плененным демоном так и висит на своем кронштейне». В конце шкатулка падает и демоны «вышли»: «О черт, эта окаянная шкатулка свалилась-таки на пол! Кто-то стучал молотком в соседней квартире, и она соскользнула с кронштейна. Крышка отлетела, и, если было там какое содержимое, теперь оно наверняка вышло на волю. Хотел бы я знать, что еще ждет паломника на кишасщем демонами пути земной жизни?» [1].

У Эрроуби не получилось начать новую жизнь, так как он не стал другим человеком: он остался все тем же режиссером, изменив лишь «материал» — живые люди заменили ему актеров. Однако период Шрафф-энда подошел к концу, Чарльз отыграл свой спектакль, и теперь его ждут другие сцены, спектакли, актеры.

3. «Пассивная» роль мотива игры в бога на уровне построения системы образов

3.1. Реализация мотива игры в бога в романе Джона Фаулза «Маг»

Романы «Коллекционер» и «Маг» имеют весьма сложные связи друг с другом. Как Клегг, Эрфе социально определен как сирота, он также одинокий мужчина, который преследует женщину, воплощающую его романтический идеал. Как Миранда, Эрфе — сноб, вышедший из среднего класса, с видимостью экзистенциальных идей, которые он использует в оправдание своих желаний. Кончис, загадочный «маг», сотворил изысканные постановки на «своем» уединенном острове — он как Клегг, заключивший молодую Миранду в изолированное и подвластное лишь ему место. Зачарованный и изолированный в поместье Кончиса Эрфе находится в его власти, но в то же время Николас начинает постигать истинное значение и предназначение свободы. Кончис представлен в другом варианте бога — если Клегг олицетворяет собой зло, а его спектакль неминуемо влечет за собой смерть главного актера, то в «Маге» бог — волшебник, обманщик, искуситель и, одновременно с этим, спаситель, помогающий Николасу в новом свете увидеть и понять реальность.

Композиционная структура «Мага» имеет доминантную аллюзию в качестве заглавия.

Роль бога, мага, учителя и судьи играет миллионер, купивший участок острова Фраксос. Его вилла «оживала» летом, когда ее владелец приезжал из-за границы. Кончис создает для своих гостей типичные экзистенциальные ситуации, используя для этого театрализованные представления с галлюцинациями, черпая сюжетную основу для них в греческой мифологии.

К. Юнг писал, что образ волхва и колдуна бессознателен, он

пробуждается, когда наступает время беспорядка, когда роковые ошибки уводят общество с истинного пути. По Юнгу, этот образ морально нейтрален — становится злым или добрым (точнее парадоксальной смесью того и другого) в контакте с сознательной мыслью. Фаулз в предисловии к роману писал, что «сильного влияния Юнга, чьи теории в то время глубоко меня интересовали».

Мотив игры в бога позволяет проникнуть в личность и повлиять на мироощущение героя, это приводит к переоцениванию жизненных идеалов, потребностей, установок, интересов. Можно сказать, что герой должен пройти обряд инициации.

Границы реального и воображаемого размываются, в контексте романов оживают «цитаты» из прошлого, из литературы (У. Шекспир). Но цель этой интертекстуальной игры — разоблачение нового «потерянного поколения».

В отличие от «Коллекционера», где главный герой сам играет в бога, в «Маге» мы видим другую ситуацию — главный герой, Николас, встречает героя-демиурга, попадает под его влияние и вынужден играть предназначенную роль. Кончис разыгрывает спектакль, благодаря которому Николас должен постичь истинное значение свободы и любви.

Кончис страшен тем, что обладает умением творит мифы, вызывать и разрушать галлюцинации, никогда не открывая до конца истинные замыслы. Слово «волхв/маг» можно понимать не только как мистическую фигуру человека, играющего в бога, но и как намек на использование постмодернистского принципа игры. Морис Кончис — мастер игры, который способен мистифицировать, опираясь на духовный потенциал. Задача, которую он ставит перед своим гостем, выявляет возможности Николаса к самопознанию и самореализации.

Кончиса можно рассматривать как великого игрока, как режиссера, как писателя, создающего свой художественный мир — «Теперь Кончис показался мне романистом без романа, творящим при помощи людей, а не

слов» [3]. Он разыгрывает перед Николасом спектакли с действующими лицами, которых на самом деле уже давно нет в живых, инсценирует различные сюжеты и сам становится действующим лицом в противоречивых ситуациях, где Эрфе должен сделать выбор.

В юности Кончис с его слов был патриотом, пошел добровольцем на фронт первой мировой войны, дабы выполнить свой долг перед отечеством, скоро осознал бессмысленность кровавой войны и стал дезертиром. На основании истории о патриотизме Николасу предлагается испытание — смоделированная версия выбора между патриотизмом и гуманизмом, которая представлена в виде игры в кости. Николас хоть и клянется оставаться честным в этой рискованной игре, меняет свое мнение — у героя не хватает воли наложить на себя руки, что вынуждает его отказаться от собственной клятвы. Кончис поясняет, что обязательства перед отечеством — это своего рода игра, в которой нет гуманизма, поэтому каждый может изменить свое решение. В этой на первый взгляд простой игре отображена экстремальная ситуация, определяющая всю последующую судьбу героя — человек должен решить, отбросить ему общественные обстоятельства, которые подавляют его, или выбрать общие правила игры, следовать общепринятым правилам и нормам, забыв о совести и личной свободе. Фаулз расширяет эту модель, выбор ею героя предполагает определенную нравственную позицию.

Центральным для романа становится вопрос нравственного выбора Николаса, хотя большую часть герой не рефлексировал о своем отношении к действительности, так как он занят участием в игре, выбор зачастую моделируется играющим в бога Кончисом.

Спектакль, разыгранный магом, прекращается неожиданно — все оказывается мистификацией и читатель, как и главный герой, так и не понимает, кто же на самом деле Кончис и все его помощники. Николас, сыграв свою роль и пройдя все игры, для него предназначенные, проходит через очищающие обряды-спектакли, которые завершаются показательным

судом над ним. Все это для того, чтобы он мог вернуться к реальной жизни повзрослевшим и утратившим иллюзии человеком.

Конец спектакля открывает для Николаса жестокую правду — в отличие от игры, реальность требует интеллектуальной и духовной зрелости, а его ориентиры сбиты. Весь этот спектакль на острове помогает ему прозреть.

В романе отсутствует окончательная истина. Театр, в который попал Эрфе, представляет из себя калейдоскоп моделей ситуаций и чужих судеб — герой проживает чужие жизни, руководствуясь чужими мыслями. Все это похоже на некий код, который следует расшифровать, но это невозможно, так как недавняя истина запросто оборачивается ложью. Символически Николаса можно воспринимать как человечество, а его иллюзии — как вековые заблуждения.

В «Маге» мы видим аллюзию на миф о пещере — аллегории Платона для пояснения своего учения о идеях. Пещера олицетворяет собой чувственный мир. Люди как и узники считают, что видят реальность, но такая жизнь — иллюзия, так как об истинном мире они могут судить лишь по теням на стене пещеры. Получить более полное представление о мире может только философ, ставящий перед собой вопросы и находящий ответы. Но знание, которое он получит, невозможно открыть людям — толпа не в состоянии оторваться от иллюзий повседневного восприятия. Познание сущности вещей не даётся само по себе, оно требует труда и усилий, необходимо пройти целый путь от незнания к знанию. Кончис не рассказывает Николасу о реальности и иллюзиях — он должен сам осознать эту разницу, но «Маг» может направить героя.

Кончис после театрализованного суда пропадает, но игра не окончена — хотя Николасу она кажется уже опасной. Играющий в бога незримо продолжает руководить всем — он убеждает «испытываемого», что Алисон не умерла. Николас начинает понимать, что его спасение — в этой девушке, с которой он так жестоко обошелся: «За нами никто не наблюдал.

Никто не стоял у окон. Театр был пуст Это был не театр. Они внушили ей, что это театр, и она поверила им, а я ей. Не затем ли внушили, чтобы довести меня до этой черты, преподать последний урок, подвергнуть финальному испытанию?» [3].

В романе присутствует репрезентация сюжета об Орфее и Эвридике — Николас находится в поиске возлюбленной, в поисках своего романтического идеала. Главный герой сравнивается с Орфеем: « — Вот покажем мистеру Орфе картину — и за работу. — Только не Орфе, а Эрфе», «Ибо теперь главная загадка заключалась вот в чем: почему мне не позволяют увидеться с Алисон? От меня ждут каких-то действий, каких-то Орфеевых подвигов, открывающих путь в преисподнюю, где ее прячут... или сама она прячется»; а Алисон — с Эвридикой: «Именно в Тартар спустилась Эвридика, разлученная с Орфеем» [3].

В конце романа Эрфе прозревает окончательно. Встречаясь с Алисон, он понимает, что происходящее вокруг — не игра, а настоящая жизнь, и никто за ним не наблюдает. Николас осознает и принимает главный урок мага: «Плана не существует. Все — случай. И единственное, что нас спасет, — это мы сами» [3]. Необходимо самостоятельно распоряжаться своей собственной жизнью, а не играть в чужие игры.

Николас олицетворяет поколение, занятое лишь собой, отвернувшееся от окружающих людей и думающее только о собственной индивидуальности. Функция мотива игры в бога заключается в том, что через играющего в бога Кончиса автор показывает болезненность и пагубность нравственного сна, в котором пребывает Николас. Писателю удается вернуть героя, для которого единственной реальностью был «магический театр» Кончиса, к действительности, вывести его из этого сна и лабиринта игры, освободить из плена иллюзии. Все это читатель понимает в конце, несмотря на то, что настоящая жизнь, которая должна следовать за его пробуждением, так и не показана.

Отправной же точкой, по нашему мнению, является разговор о новой

работе в Греции — именно с этого момента Кончис начинает незримо управлять Николасом, изначально интригуя его от лица предыдущего учителя: «Не ходи в зал ожидания».

Благодаря многочисленным мифологическим аллюзиям, которые активно использует Кончис, можно проследить, как жизнь Николаса приобретает новый смысл — бесстрашный Одиссей, воинственный Тесей, обманутый Эдип, переживающий терзания Тантала и муки Сизифа. Николас — жертва обстоятельств, чей-то злой шутки, невольный участник жестокой психологической драмы.

Для Фаулза очень значима проблема обретения и сохранения в космическом хаосе свободы выбора, поиска аутентичности, избрание подлинного поведения. Для героев его романов процесс жизни представляется весьма хаотичным, дисгармоничным; так, сознанием героя Николаса Эрфе владеет ужас перед необъяснимым миром, он бежит от обыденности настоящего и предсказуемости будущего.

Здесь доминирует юнгианское понимание процесса индивидуализации личности — выявление своих сильных и слабых сторон, подготовка к преодолению жизненных трудностей. Николас — уставший от жизни человеку, которому все наскучило. Кончис показывает, что реальность может быть многогранной и непредсказуемой. Он заставляет строить иллюзии, которые разбиваются, пугает его, доводит почти до безумия. Все это делается с целью пробудить в герое интерес к окружающей его реальности, чтобы ему снова захотелось жить той жизнью, от которой он, как ему кажется, устал.

Через мотив игры в бога автор достигает главной цели своего романа — освобождение от ложных понятий об абсолютном знании и абсолютном могуществе. Дары волхвов — знание самого себя, умение отличать иллюзию от действительности. Герою, прошедшему через испытания и искушения, открывается «сверхзаповедь»: «Десять библейских заповедей не выдержали испытания временем; для меня они были пустым звуком, в

лучшем случае — мертвой догмой. Но, сидя в спальне, глядя на блики огня на дверном косяке, я чувствовал, как эта сверхзаповедь, соединившая в себе все десять, овладевает мною; да, я всегда знал о ее существовании, всю жизнь пытался ей следовать, но снова и снова нарушал. Кончис считал, что есть опорные точки поворота, моменты, когда сталкиваешься с собственным будущим. И я понял, что все упирается в Алисон, в мою верность ей, которую нужно доказывать ежедневно. Зрелость, как гора, возвышалась передо мною, а я стоял у подножья этого ледяного утеса, этого невозможного, неприступного «Не терзай ближнего своего понапрасну» [3].

Сам Фаулз отказывался комментировать догадки о смысле своего романа: «Сказанное, надеюсь, снимает с меня обязанность толковать "смысл" книги. Роман, даже доходчивее и увлекательнее написанный, не кроссворд с единственно возможным набором правильных ответов — образ, который я тщетно пытаюсь ("Уважаемый мистер Фаулз! Объясните, пожалуйста, что означает...") вытравить из голов нынешних интерпретаторов. "Смысла" в "Волхве" не больше, чем в кляксах Роршаха, какими пользуются психологи. Его идея — это отклик, который он будит в читателе, а заданных заранее "верных" реакций, насколько я знаю, не бывает» [3].

Романы «Коллекционер» и «Маг» могут быть прочитаны как путь самоидентификации главного героя.

В отличие от «Коллекционера», где главный герой — бог, в «Маге» главный герой встречает героя-бога и попадает под его влияние. Мотив реализуется через образ Кончиса (бога, мага, волхва, волшебника, колдуна, режиссера) и через сюжеты о театральных представлениях и галлюцинациях, используемых в тексте с целью вывести главного героя, заблудшую душу, из плена иллюзий к истинному себе. Также мотив влияет на создание образной системы в целом — греческий остров Фраксос отдален от цивилизации (особенно далек он от родного Лондона) и

большого количества людей, вилла Кончиса — еще более уединенное место, театр, который существует только ради одного актера — Николаса. Герой, сыграв свою роль и пройдя все испытания, осознает и принимает уроки Кончиса, автор также дает намек на то, что он изменит теперь свою жизнь. Однако точно утверждать мы не можем, так как финал открытый.

3.2. Реализация мотива игры в бога в повести Джона Фаулза «Башня из черного дерева»

Повесть «Башня из черного дерева» — реалистический вариант «Мага». Автор говорил, что «хотел демистифицировать образ мага из моего раннего романа» [11], так как ему казалось, что этот персонаж «излишне таинственен».

В повести мастерски переплетаются два плана — реальный, социально-бытовой и философский, об отношении искусства к жизни и о поисках человеком нравственной основы своего существования.

В названии повести — аллюзия на метафору искусства как башни из слоновой кости Флобера. По Фаулзу, "Башня из черного дерева" — искусство XX века. Основные эстетические проблемы искусства конца века воплощены в судьбах художников — героев повести. Революция в искусстве XX века началась с живописи, и именно на художественном материале Фаулз ставит проблемы творчества. В повести идет дискуссия не только о фигуративной и абстрактной живописи, но и о том, какие личные качества необходимы художнику для того, чтобы выразить себя и свое время.

Молодой английский художник-абстракционист Дэвид Уильямс приезжает в Бретань к Генри Брэсли, легендарному всемирно известному живописцу старшего поколения, чтобы написать предисловие к альбому, посвященному творчеству великого художника. Уильямс искренне восхищается творчеством Брэсли, много слышал о нем — теперь нужно лишь сверить свои наброски с реальностью.

Однако здесь, во владениях Брэсли, Уильямс теряет связь с реальностью и не сразу осознает, что попадает в заколдованный, волшебный мир. Котминэ находится там, где разворачивалось действие бретонских легенд о принцессах, драконах и рыцарях — и сам становится участником такой легенды, разыгранной на современный лад. Но Дэвид не

готов ни к испытаниям старика, ни к тому, что Брэсли разобьет его устоявшиеся представления об искусстве. Мышь — заколдованная принцесса, Дэвид — странствующий рыцарь, Брэсли — могущественный волшебник, режиссер. Главный герой не справляется с испытанием, не находит в себе смелости ответить на призыв Мыши, его сдерживают соображения супружеского долга и страх перед жизненной переменой.

Котминэ и его обитатели воплощают в повести творческую свободу и полноту жизни. Дэвид после спектакля, в котором играл одну из главных ролей — роль рыцаря, возвращается к нормальной жизни. Он познал, кем мог бы стать, и теперь будет жить с горечью утраты своего возможного и более полного "я". Без поездки в Котминэ он и не догадывался бы об этих своих возможностях, спектакль Брэсли помогает ему осознать свой потенциал.

Конфликт повести раскрывается в столкновении Брэсли и Дэвида. Между ними не только мужское соперничество за Мышь, но и дискуссия об ответственности или безответственности художника, о зависимости между личными свойствами художника, его биографией и его творчеством. Как и во всяком постмодернистском тексте, ни один из героев повести не поддается однозначному толкованию. В каждом новом эпизоде по мере развития сюжета персонажи открываются с новых, неожиданных сторон — здесь ярко проявляется постмодернистское положение о невозможности полноты восприятия и отсутствии абсолютной истины.

Дэвид на протяжении всей повести «пробивается» к самому себе, к своей подлинной личности, через испытания, которые делает для него Брэсли. По сравнению с «Магом», в «Башне из черного дерева» меньше таинственности и мистификации, не случайно Фаулз писал, что это реалистичный вариант романа.

В данной повести вариант мотива игры в бога отличается также и усилением творческой составляющей — здесь в бога играет художник. Удвоение смысла, возникновение нового смысла после повторного

прочтения, многоплановость, бесконечное цитирование различных произведений искусств — все это отличительные черты произведений постмодернизма. Одним словом, тексты постмодернизма допускают несколько уровней прочтения: на первом уровне читатель рассматривает тексты лишь на сюжетном уровне, наивно, видя лишь конкретную историю (по этой причине постмодернисты обращаются к авантурным и детективным сюжетам, пограничным ситуациям, что дает возможность усиливать напряженность). Однако за этим есть еще несколько повествовательных уровней, которые открываются «просвещенному» читателю, который принимает предлагаемые автором правила игры и разгадывает все заложенные в произведении смыслы. Брэсли — художник старой школы, непонимающий абстракционизм и отвергающий его, пытающийся показать Дэвиду, что все это — иллюзия, но он еще и духовный, нравственный наставник молодого и неопытного художника, который отвергает не только форму абстракционизма, но и более глубоко — его философию.

Семантика сюжета повести прочитывается и через отсылки к великим полотнам художников. Это не просто перечень картин, это игра с их сюжетами. Фаулз использует язык другого вида искусства и визуальные ряды чтобы углубить смысл произведения.

Автор упоминает великих современников Брэсли — Пабло Пикассо, Жоржа Брака, Андре Дерена, Хоакина Миро. Отношение к ним как к противникам или соратникам — средство характеристики его позиций в искусстве. В диалогах и внутренних монологах автор часто использует неполные и назывные предложения, в Котминэ речь является не главным средством общения, здесь непосредственные чувственные впечатления важнее. Поэтому затруднения в выражении своих мыслей начинает испытывать даже рационалист и лектор, приехавший писать предисловие. Автор подчеркивает косноязычие и сквернословие Брэсли, который особенно резок в определениях абстракционизма как разрушения

искусства.

Имена художников прошлого возникают в другом контексте. Брэсли как художник воспроизводит картины великие картины в реальной жизни с целью не только окружить себя красотой, сторонником которой он является, но и показать абстракционисту Дэвиду истинное и настоящее, с его точки зрения, искусство. Читатель знакомится с миром Котминэ через восприятие Дэвида, который как ученый имеет профессиональную зоркость, а как художник — цепкую зрительную память. Именно поэтому в описаниях пейзажей и интерьеров автор использует ассоциации с полотнами великих мастеров прошлого, что предполагает в читателе хорошее знакомство с историей европейской живописи. Так, купание обнаженных девушек в пруду, затем завтрак с ними на траве — это сначала Гоген, а потом Мане; ужин при свете керосиновой лампы в теплом освещении — Жан Батист Шарден или Жорж де ла Тура. Каждая из этих ассоциаций как бы выхватывает отдельное мгновение, время замирает, читатель вместе с главным героем видит перед собой картину. Конечно, за всем этим стоит Брэсли — не скажи он девушкам идти обнаженными к пруду, Дэвид не увидел бы Гогена. Мотив игры в бога в повести реализуется также через сюжетные события, воспроизводящие такие «картины».

Антонио Пизанелло (XIV век), одержимый артуровскими легендами, — источник вдохновения Брэсли. Автор описывает картины художника, которых не существует в действительности — они есть только в художественной действительности и описания этих картин дается в сравнении с реальными знаменитыми холстами Пизанелло и Учелло. Это позволяет автору ничего не говорить о технике изображения, но подчеркивать психологизм и философичность картин Брэсли — особенно в сравнении с абстракционизмом.

Внимание Фаулза к визуальным видам искусства — живопись, скульптура, театр — обусловлено не только традициями английской

литературы и культурной ситуацией XX века, но и связано с эстетическими взглядами самого автора, изложенными в его публицистических и теоретических работах, где он отдает предпочтение визуальным искусствам. Фаулз активно участвует в экранизации собственных романов, что подтверждает его интерес к визуальным образам. Отсюда герои его произведений — творческие личности, часто путающие вымышленный мир, мир искусства, с реальной действительностью.

В повести «Башня из черного дерева» структура мотива такая же, как в «Маге»: главный герой встречает Брэсли — бога, художника, творца, волшебника, колдуна — и вынужден играть в его игры. Мотив реализуется в образе играющего в бога Брэсли, в формировании образной системы повести в целом, при пространственно-временной организации текста (время замирает, а Котминэ представлено заколдованным местом на лоне природы, отдаленным от цивилизации).

В повести функция исследуемого мотива — отделить действительность от условностей и выдуманного мира, помочь главному герою познать истинного себя, а также показать истинное назначение искусства, подвергнуть критике абстракционизм и выявить все притворство, которым он полон. Герой принимает уроки Брэсли, видит, что может жить более полной жизнью, но автор оставляет конец романа открытым и не указывает, меняет Дэвид свою жизнь или нет.

4. Классификация вариантов реализации мотива игры в бога

При сравнительно-типологическом и структурно-сопоставительном анализе мотива игры в бога в выбранных художественных произведениях мы видим, что он имеет разные варианты реализации.

В «Коллекционере» бог — главный герой романа, он играет «активную» роль, именно он от первого лица руководит всем процессом игры, при этом другие герои оказываются втянутыми в театральное действие, не зная этого.

В «Маге» и «Башне из черного дерева» другая ситуация: главный герой встречает персонажа, играющего в бога, попадает под его влияние и невольно становится участником чужой игры. Здесь мы видим «пассивную» роль главного героя — в том смысле, что он не создатель игры, а всего лишь игрок, вынужденный принимать участие в действе.

Также разный характер игры — в первом случае она отличается жестокостью и приводит к смерти, что свидетельствует о погибшей душе главного героя. Во втором же варианте мотив игры в бога имеет «очищающую» функцию, бог (Кончис, Брэсли) пытается «помочь» главному герою постичь себя и подвести к переоценке своей жизни. В одном случае это удастся, в другом — нет.

Кончис и Брэсли — взрослые мужчины, старики, имеют определенный жизненный опыт, философские и эстетические взгляды на современную действительность, которая на их взгляд «больна», поэтому автор ставит перед ними задачу вывести главных героев из лабиринта заблуждений на истинный путь.

Этот прием срабатывает в игре с Николасом — он прошел «очищение» и в конце романа по-новому посмотрел на мир. Дэвид же остается зажатым социальными устоями и собственным страхом, он боится что-либо менять, несмотря на то, что переоценка всего сулит ему более

полноценную жизнь. С другой стороны, говоря в конце: «Уцелел», он имеет в виду то, что не поддался колдовским чарам Брэсли и Котминэ. Можно сказать, что Брэсли также пытается запутать и одурманить главного героя — для развлечения разыграть сюжеты, которыми живут эти места.

С точки зрения современности Дэвид — нормальный человек. Он женат, успешен, у него есть возможность реализовать себя с творческой и профессиональной стороны — как художника, критика, писателя. Здесь дело не в том, что Дэвид с точки зрения автора как-то неправильно живет (как в случае с Николасом Эрфе), а в том, что он, поддавшись социальным нормам, не может в этих рамках проявить свое истинное и более полное «я».

Таким образом, конец повести можно считать открытым — каждый читатель сам решит, «уцелел» Дэвид в плохом для него смысле, или в хорошем.

У Айрис Мердок главный герой сам играет в бога. В романе «Море, море» Эрроуби как театральный режиссер, чья жизнь была полностью связана с театром, не может просто так уйти на покой и оставить театр в прошлом. Шрафф-Энд помогает Эрроуби вывести «личных демонов» наружу, выпустить их из души как из шкатулки.

Описанную нами классификацию можно представить в виде таблицы, которая наглядно отображает варианты реализации мотива игры в бога.



В романе «Коллекционер» Клегг — творческая личность («ловит» Миранду для «коллекции»), мистификатор (герой-Аид).

В повести «Башня из черного дерева» Брэсли — художник (воспроизводит великие картины прошлого), режиссер (разыгрывает артуровские легенды).

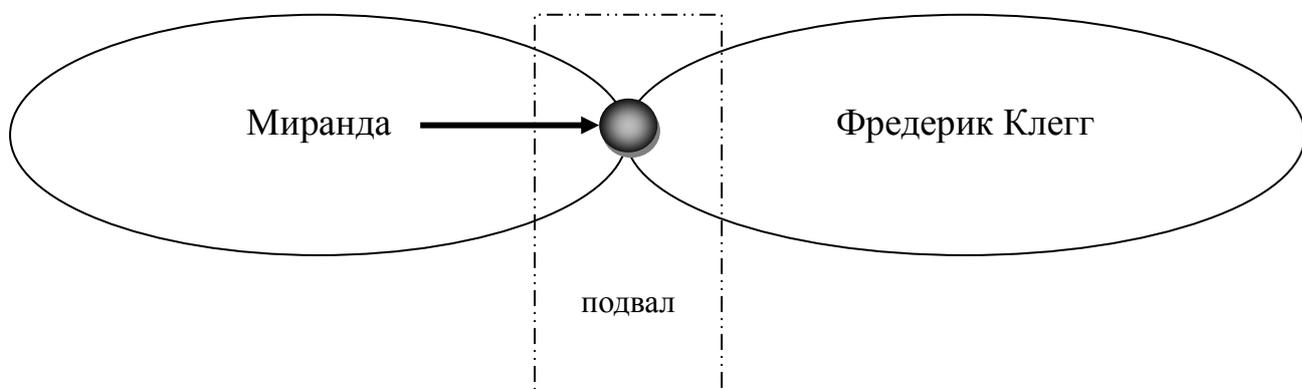
В романе «Маг» Кончис — мистификатор (герой-маг), режиссер (создает экзистенциальные ситуации через театрализованные

представления, в том числе с людьми, которых нет в живых).

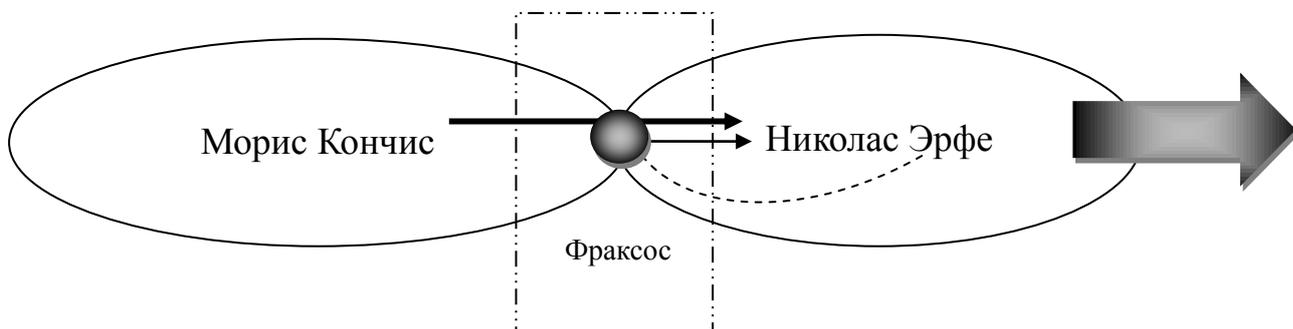
В романе «Море, море» Эрруби — режиссер (распоряжается людскими судьбами по собственному усмотрению).

У каждого из рассматриваемых героев мотив имеет разную степень реализованности.

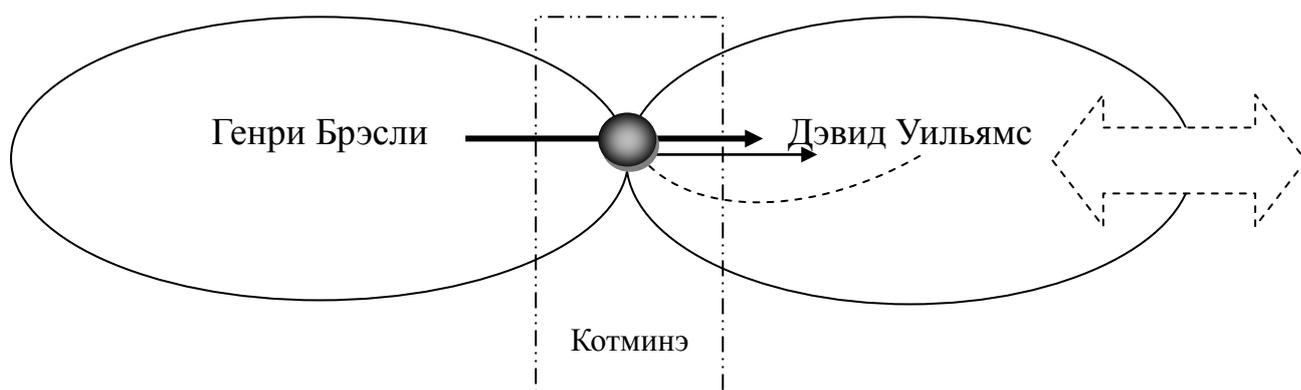
В «Коллекционере» Клегг не воспринимает Миранду как проводника для своей заблудшей души, он остается слеп и не выходит из своего замкнутого и жестокого мира.



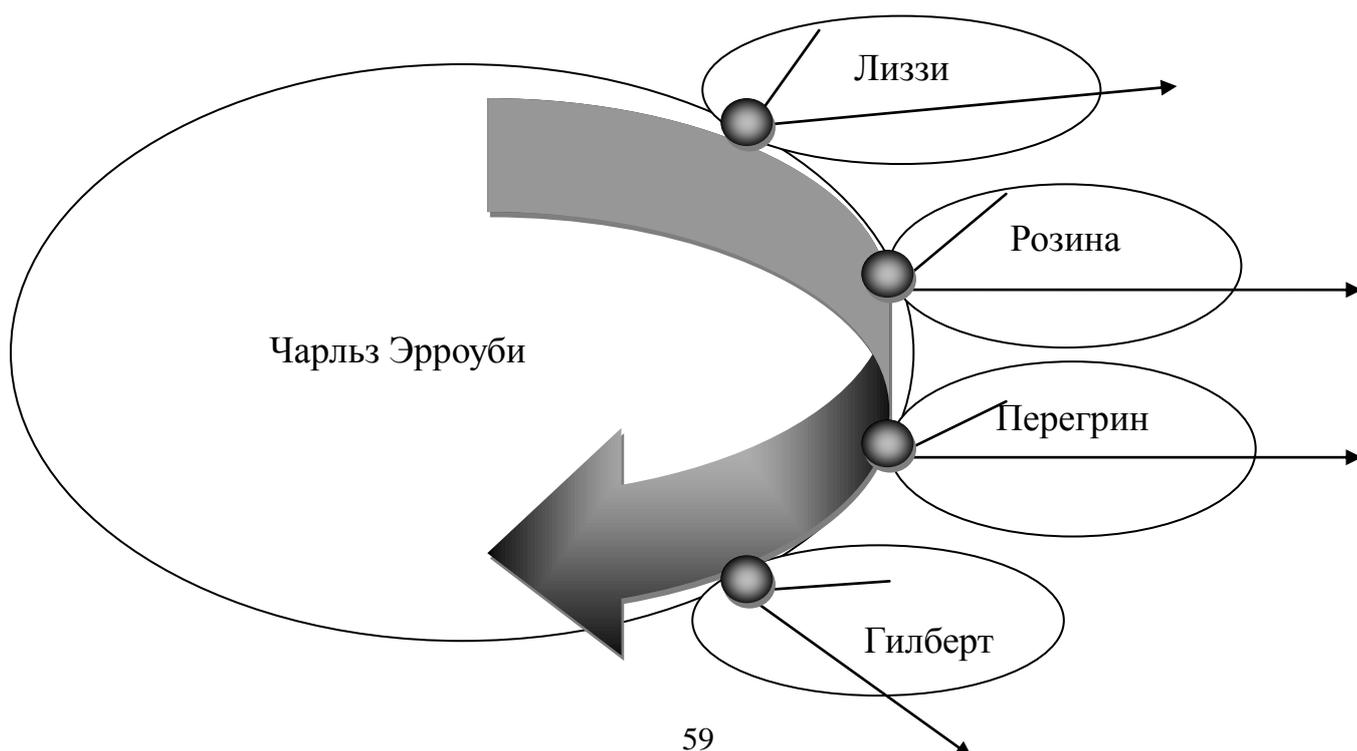
В «Маге» главный герой «принимает» уроки Кончиса и сам переосмысляет действительность.



В «Башне из черного дерева» Дэвид проходит тот же путь, что и Николас Эрфе, меняется сам, но автор не дает представление об окончательном выборе героя изменить свою жизнь.



Эрроуби в «Море, море» является проводником сам для себя — он осознает, что метафора «вся жизнь — театр» распространилась на действительность, переживает творческий кризис и, преодолев его, возвращается в настоящую жизнь и продолжает работать.



Мы исследовали варианты реализации мотива игры в бога в английской литературе XX века и выявили типологию на примере романа «Коллекционер», «Маг», повести «Башня из черного дерева» Джона Фаулза и романа «Море, море» Айрис Мердок.

Мотив игры в бога присутствует в указанных текстах на уровне построения конкретных образом и системы в целом, на уровне сюжетостроения и на уровне философской концепции произведений.

Игра в бога помогает героям переоценить свою жизнь, пройти путь самоидентификации, выйти из плена иллюзий. Результат у каждого из героев свой — кому-то это помогает начать новую жизнь (Эрфе), кто-то осознает свой скрытый потенциал, однако автор не показывает, меняет ли он свою жизнь (Дэвид), кому-то помогает пережить творческий кризис (Эрроуби). Герой, не сумевший воспользоваться этим, не только остается во мраке, но и распространяет мрак на окружающий его мир (Клефф).

Заключение

В ходе исследования вариантов реализации мотива игры в бога в избранных художественных произведениях мы приходим к следующим выводам.

Фаулз и Мердок, отрицая причастность к постмодернизму, все же используют постмодернистский инструментарий — самоустранение автора, игровой принцип, интертекстуальность и интермедийность.

Метафора «игра в бога», возникающая в первом названии романа «Маг», отображает тему произведения и присутствует не только в конкретном тексте, но и в других — в романе «Коллекционер» и повести «Башня из черного дерева» Джона Фаулза, в романе «Море, море» Айрис Мердок.

Герой, персонифицирующий эту метафору, чаще всего ассоциируется с образом Просперо, персонажем пьесы Шекспира «Буря». В романе «Море, море» Айрис Мердок театр занимает центральное место — герой романа превращает театр в традиционном понимании в «театр жизни», представляя себя режиссером человеческих судеб.

Метафора становится мотивом — обладает устойчивым формально-содержательным компонентом, сформировавшимся вокруг ключевого образа игры в бога, характеризуется пространственно-временной повторяемостью, накапливает так называемое надконтекстуальное значение.

Авторы используют мотив для организации художественного мира произведений и для выражения философских идей. Так, Фаулз показывает опасность абсолютной власти, которую усугубляет невежество («Коллекционер»), последствия пребывания в нравственном сне, замещения настоящего мнимым, смешения реальности и иллюзии, побега от действительности («Маг», «Башня из черного дерева», «Море, море»).

Реализацию мотива в образе героя, играющего в бога, представляется возможным рассматривать с точки зрения:

- театральности — герой-режиссер;
- живописи — герой-демиург, творец, художник;
- мистификации — герой-маг, волшебник.

В «Коллекционере» идеи, которые преследует Клегг именно как бог, как режиссер, определяют основную тему и сюжет всего романа. Поимка жертвы позволяет Клеггу примерить на себя маску античного божества, способного на жестокость. Репрезентация власти героем сближает сущность героя, играющего в бога, с безумием, что отвечает концепциям постмодернизма — неограниченная власть порождает безумие, приводящее к трагическим последствиям.

Клегг не осознает опасность своей игры для себя и для окружающих, он не меняет свое поведение, не выходит из этого «мрака», он слеп. Автор в конце романа дает читателям намек о том, что судьбу Миранды повторят другие девушки — что говорит о загубленной душе коллекционера, не имеющей шансов на спасение.

Кончис представлен в другом варианте бога — если Клегг олицетворяет собой зло, а его спектакль неминуемо влечет за собой смерть главного актера, то в «Маге» бог — волшебник, обманщик, искуситель и, одновременно с этим, спаситель, помогающий Николасу в новом свете увидеть и понять реальность.

Маг создает для своих гостей типичные экзистенциальные ситуации, используя для этого театрализованные представления с галлюцинациями, черпая сюжетную основу для них в греческой мифологии.

Слово «волхв/маг» можно понимать не только как мистическую фигуру человека, играющего в бога, но и как намек на использование постмодернистского принципа игры.

Композиционная структура «Мага» имеет доминантную аллюзию в качестве заглавия.

Центральным для романа становится вопрос нравственного выбора Николаса. Конец спектакля открывает для Николаса жестокую правду — в отличие от игры, реальность требует интеллектуальной и духовной зрелости, а его ориентиры сбиты. Через мотив игры в бога автор достигает главной цели своего романа — освобождение от ложных понятий об абсолютном знании и абсолютном могуществе.

В повести «Башня из черного дерева» Котминэ и его обитатели воплощают творческую свободу и полноту жизни. Дэвид после спектакля Брэсли познает, кем мог бы стать, и теперь будет жить с горечью утраты своего возможного и более полного "я", спектакль помогает ему осознать свой потенциал.

Дэвид на протяжении всей повести «пробивается» к самому себе, к своей подлинной личности, через испытания, которые делает для него Брэсли. По сравнению с «Магом», в «Башне из черного дерева» меньше таинственности и мистификации.

В повести функция исследуемого мотива — отделить действительность от условностей и выдуманного мира, помочь главному герою познать истинного себя, а также показать истинное назначение искусства, подвергнуть критике абстракционизм и выявить все притворство, которым он полон.

У Мердок мотив игры в бога имеет театральную специфику. В романе «Море, море» повествование ведется от первого лица в форме дневниковых записей, читатель видит мир глазами автора, Чарльза Эрроуби, театрального режиссера и актера, для которого весь мир — театр, а театр — целый мир. Он привык быть главным — отсюда его эгоцентризм, контролировать работу актеров — отсюда его стремление управлять судьбами других людей.

Хартли стала для него актрисой, играющей роль его первой любви. Эрроуби на первый план ставит свои собственные чувства и желания, порой сиюминутные, которые и сам не осознает до конца. Однако иногда

он все таки задумывается о том, что он делает — и до его сознания доходит то, что все это сиюминутный спектакль, не имеющий никакого развития и продолжения.

Качества Эрроуби как режиссера проявляются не только в линии с Хартли, но и с остальными героями романа. Все люди, пришедшие из театрального мира Чарльза, так и остались для него актерами — а отыграв свои роли, становятся ему не нужны, и он их отпускает из своей жизни.

При сравнительно-типологическом и структурно-сопоставительном анализе мотива игры в бога в выбранных художественных произведениях мы видим, что он имеет разные варианты реализации.

На основе изученных текстов роль мотива игры в бога на уровне создания образа главного героя может быть «активной» и «пассивной».

Первый вариант реализации: «активная» роль.

В «Коллекционере» герой-бог не понимает, что его поведение ведет к гибели других людей, не осознает опасность такой игры.

Клеггу повезло – он внезапно получает деньги, которые «подталкивают» его к этой жестокой игре. Возможно, не получи он выигрыш, обычный клерк так и жил бы своей обычной жизнью. Эрроуби всю жизнь посвятил театру и был режиссером, то он с такой же легкостью играет свою роль в реальной жизни, Клегг же оказывается не подготовлен к роли бога – его игра заканчивается неудачей, но, испытав свою игру на Миранде, он не намерен отступить.

В «Море, море» Эрроуби спустя годы видит, что он «пользовался» другими людьми, что видит мир как театр, а людей — как актеров, однако понимая это, он не хочет ничего менять: в финале его приглашают режиссировать «необалет», появляется новая девушка Анджи. Финал открытый, читатель не видит дальнейшую жизнь главного героя, однако все это дает намек на то, что Чарльз, закрыв один «театральный сезон» своей жизни, откроет другой – и все повторится.

Второй вариант реализации: «пассивная» роль.

Главный герой встречает героя-бога, основная цель которого — показать истинные ценности, отличить реальность от иллюзии. Средство — театральные представления с типичными экзистенциальными ситуациями, где герои должны делать выбор сами.

В «Маге» главный герой, проходя через испытания героя-бога, все осознает и находит себя, конец предполагает то, что он изменит свою жизнь.

В «Башне из черного дерева» герой все понимает, но финал остается открытым, и читатель не видит, меняет он свою привычную жизнь или нет. Дэвид видит, что может жить другой, более полной жизнью, однако не хочет выходить из социальных рамок и изменять сложившийся традиционный образ жизни.

Список литературы

1. Мердок А. Море, море. — М.: Эксмо, 2008.
2. Фаулз, Дж. Башня из черного дерева. — М.: АСТ, 2008.
3. Фаулз, Дж. Волхв. — М.: Эксмо, 2008.
4. Фаулз, Дж. Коллекционер. — СПб.: Симпозиум, 2002.
5. Акулич Л. Д. О функционировании символа в художественном тексте (На материале романа А. Мердок «Море, море») // Проблемы автоматического и экспериментально-фонетического анализа текстов. — Минск, 1986.
6. Английская литература XX века: Практикум: учебное пособие; Краснояр. гос. пед. ун-т. — Красноярск, 2006.
7. Аникин Г. В., Михальская Н.П. История английской литературы. — М.: Высшая школа, 1985.
8. Бак Д. П. А. Мердок. Против бесстрастия. // Общественные науки и современность. 1991, №5.
9. Барт Ролан. Введение в структурный анализ повествовательных текстов // Зарубежная эстетика и теория литературы XIX-XX вв. Трактаты, статьи, эссе. — М., 1987.
10. Бахтин М. М. Вопросы литературы и эстетики. — М.: Худож. лит., 1975.
11. Берковский Н.Я. Литература и театр. — М.: Искусство, 1969.
12. Бушманова Н. Дерево и чайки в открытом окне. Беседа с Джоном Фаулзом // Вопросы литературы. 1994, №1.
13. Веселовский А. Н. Историческая поэтика. — М., 1989.
14. Воловец С. Джон Фаулз: И умом и сердцем я за разоружение // Литературная газета. 1983, №48.
15. Гаспаров Б. М. Литературные лейтмотивы. Очерки по русской литературе XX века. — М., 1993.

16. Гениева Е. Послесловие к новелле «Башня из черного дерева» // Иностранная литература. 1979, №3.
17. Головачева И. «Мистифицированный» Лондон в романах А. Мердок // Проблемы метода и поэтики в заруб, лит. XIX-XX веков. — Пермь, 1991.
18. Затонский Д. Постмодернизм: гипотезы возникновения // Иностранная литература. 1996, №2.
19. Захаркин А. Мотив // Словарь литературоведческих терминов / Ред.-сост. Л.И. Тимофеев и С.В. Тураев. — М.: Просвещение, 1974.
20. Зусева-Озкан В. Б. Поэтика метаромана. — М., 2012.
21. Ивашева В. В. Литература Великобритании XX века. — М., 1984.
22. Ивашева В. Английские диалоги. — М., 1971.
23. Ильин И. П. Некоторые концепции искусства постмодернизма в современных зарубеж. исследованиях. — М.: Наука, 1988.
24. Исламова А. К. Становление и развитие эстетической системы Айрис Мердок // Филологические науки. 1990, №1.
25. Красавченко Т. Реальность, традиции, вымысел в современном английском романе / Т. Красавченко // Современный роман. Опыт исследования. — М.: Искусство, 1990.
26. Кустарев А. Белая ворона английской словесности. Памяти А. Мердок. // Новое время. 1999, №7.
27. Левидова И. Старик у моря, или из магов в отшельника (Жизнь и размышления Чарльза Эрроуби) // Мердок А. Море, море. — М. 1982.
28. Левидова И. Читая романы Айрис Мердок // Иностранная литература. 1978, № 11.
29. Лермонтовская энциклопедия. — М., 1981.
30. Липнягова С. Г. Варианты реализации категории театральности в английском романе XIX-XX вв. История и поэтика зарубежных литератур [Текст] : межвузовский сборник научных трудов /

- Федеральное агентство по образованию, ГОУ ВПО «Краснояр. гос. педагог. ун-т им. В.П. Астафьева» ; отв. ред. М.И. Воропанова. — Красноярск, 2008.
- 31.Липнягова С. Г. Театр и театральность в поэтике английского романа XX века : (на примере романа «Процесс Элизабет Кри» П. Акройда) / С. Г. Липнягова // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. — 2006.
- 32.Лобкова Н.В. Проблема игры в романе Джона Фаулза «Маг» // Межкультурная коммуникация. — Н. Новгород, 2001.
- 33.Михальская Н.П., Аникин Г.В. Английский роман XX века. — М., 1982.
- 34.Новикова, Л. Джон Фаулз // «Коммерсантъ». 2001, № 57.
- 35.Образцова А. Г. Синтез искусств и английская сцена на рубеже XIX-XX в. — М.: Наука, 1984.
- 36.Пави, П. Словарь театр. — М.: Прогресс, 1991.
- 37.Пирузян А. Структура романов Айрис Мердок и комедии Шекспира // Английская литература XX века и наследие Шекспира. — М., 1997.
- 38.Поэтика: слов, актуал. терминов и понятий / гл. науч. ред. Н. Д. Тамарченко. — М.: Издательство Кулагиной, Intrada, 2008.
- 39.Пропп В. Я. Морфология сказки. — Л., 1928.
- 40.Саруханян А.П. Айрис Мердок // Английская литература 1945-980 гг. — М., 1987.
- 41.Силантьев И. В. Поэтика мотива. — М.: Языки славянской культуры, 2004.
- 42.Силантьев И. В. Сюжетологические исследования. — М.: Языки славянской культуры, 2009.
- 43.Скафтымов А. П. Тематическая композиция романа "Идиот" // Скафтымов А. П. Нравственные искания русских писателей: Статьи и исследования о русских классиках / Сост. Е. И. Покусаева, вступит.

- ст. Е. И. Покусаева и А. А. Жук. — М.: Художественная литература, 1972.
- 44.Скороденко В. Язык жизни, смерти и правды // Мердок А. Сочинения в 2-х тт. — М., 2000.
- 45.Солодовник Ксения Борисовна. Моделирование действительности в раннем романном творчестве (1960-70-е гг.) Дж. Фаулза: дис. канд. филол. наук : 10.01.03 Екатеринбург, 2006.
- 46.Стеценко Е. А. Концепция традиции в литературе XX века / Е. А. Стеценко // Художественные ориентиры зарубежной литературы XX века / под ред. А.Б. Базилевского. — М.: ИМЛИ РАН, 2002.
- 47.Строев А. Ф. Автор, герой, персонаж // Художественные ориентиры зарубежной литературы XX века. — М., 2002.
- 48.Тишунина Н. В. Театр как вид искусства // Анализ и интерпретация произведения искусства. — М.: Высшая школа, 2004.
- 49.Томашевский Б. В. Теория литературы. Поэтика. М., 1931.
- 50.Урнов М. Айрис Мердок: Литература и мистификация // Вопросы литературы. 1984, № 2.
- 51.Фаулз Дж. Заметки о неоконченном романе / Дж. Фаулз // Кротовые норы. — М.: Махаон, 2002.
- 52.Фаулз Дж. Незрячее око / Дж. Фаулз // Кротовые норы. — М.: Махаон, 2002.
- 53.Фаулз Дж. Природа природы / Дж. Фаулз // Кротовые норы. — М.: Махаон, 2002.
- 54.Фаулз Дж. Предметы коллекционирования: предисловие / Дж. Фаулз // Кротовые норы. — М.: Махаон, 2002.
- 55.Фаулз Дж. Сорняки, жучки, американцы / Дж. Фаулз // Кротовые норы. — М.: Махаон, 2002.
- 56.Фаулз Дж. Что стоит за «Магом» / Дж. Фаулз // Кротовые норы. — М.: Махаон, 2002.

57. Фаулз Дж. Я пишу, следовательно, я существую / Дж. Фаулз // Кротовые норы. — М.: Махаон, 2002.
58. Френденберг О. М. Поэтика сюжета и жанра. Подготовка текста, справочно-научный аппарат, предварение, послесловие Н В. Брагинской. — М.: Лабиринт, 1997.
59. Хализев В. Е. Драма как явление искусства. — М.: Искусство, 1978.
60. Хализев В. Е. Теория литературы. — М.: Высш. школа, 1999.
61. Халипов В. Постмодернизм в системе мировой культуры / В. Халипов // Иностранная литература. 1994, № 1.
62. Хранова В. В. Композиционный лабиринт романа Джона Фаулза «Коллекционер» // Наука. Университет. 2002. Материалы Третьей научной конференции. — Новосибирск, 2002.
63. Хренов, Н. А. Миф в художественной картине мира // Мир психологии. 1998, №3.
64. Черняева Н. Г. Опыт изучения эпической памяти (на материале былин) // Типология и взаимосвязь фольклора народов СССР: Поэтика и семантика. — М, 1980.
65. Ярхо Б. И. Методология точного литературоведения. Избранные труды по теории литератур. — М.: Языки славянских культур, 2006.
66. Шкловский В.Б. О теории прозы. М., «Советский писатель», 1983.
67. Эсалнек Л. Я. Основы литературоведения. Анализ художественного произведения / А. Я. Эсалнек. — М.: Наука, 2003.
68. Энциклопедия символов, знаков, эмблем / Сост. К. Королев. — М.: Эксмо, 2005.
69. Юнг К.Г. Душа и миф: шесть архетипов. — М.: ЗАО «Совершенство» — «Port-Royal», 1997.
70. Юнг К. Г. Психология и литература // http://www.xliby.ru/psihologija/_psihoanaliz_i_iskusstvo/p2.php