

УДК 821.111ФАУЛЗ.09

С.В. Ісаєнко

АРХАЇЧНИЙ ДРАМАТУРГІЧНИЙ КОМПОНЕНТ У РОМАННІЙ СТРАТЕГІЇ ТВОРУ ДЖ. ФАУЛЗА “ВОЛХВ”

Розглядаються певні особливості структури роману Джона Фаулза “Волхв,” які дозволяють провести паралель між романною стратегією цього твору та деякими традиціями давньогрецької драматургії. Цей архаїчний компонент представлений введеними в загальну сюжетну тканину інсценізаціями, безпосередньо не пов’язаними із сюжетною лінією, що є характерним елементом античної комедії інтриги.

Ключові слова: Фаулз, „Волхв,” жанрова стратегія, паліата, нарація.

Питання про драматургічний компонент прози Дж. Фаулза пов’язувався в літературознавстві переважно з присутністю в його творчості елемента гри (див., наприклад, дисертаційне дослідження [2], [7]) чи з шекспірівською традицією ([3], [5], [6]). Ці питання настільки широко розглядалися, що на перший погляд видаються вичерпаними. Проте є аспект, пов’язаний із стародавньою літературною традицією, який ще не набув розгорнутої теоретичної аргументації. Нижче пропонується аналіз впливу архаїчного компонента на прочитання зазначеного в заголовкові твору.

Дослідження структури тексту роману Фаулза “Волхв” (1978) виявляє своєрідну особливість – наявність введених у загальну сюжетну тканину театральних сцен, безпосередньо не пов’язаних із подіями життя головного героя, молодого англійця Ніколаса. Ці театралізовані постановки ніби є ілюстраціями до оповідей, історій із власного життя, які розповідає хазяїн усамітненого маєтку на маленькому грецькому острові. Автором та режисером цих міні-вистав, які перетворюють реальність острова на ілюзорну гру, є таємнича особистість на ім’я Кончис. Він майстерно грає почуттями молодого героя, вибудовує необхідні йому ситуації, спрямовує події, тобто справді виступає так званим “невроспастом” (за грецькою термінологією, – тим, хто тягне за нитки, тобто керує ляльками).

Той факт, що як місце події, так і безліч натяків у тексті роману викликають асоціації з еллінською культурою, дозволяє провести певну паралель між цими вставними інсценізаціями та деякими традиціями давньогрецької літератури, висвітлити текст скрізь античний компонент. Теза “життя – це гра” виникає за античної доби, але субстрат *ludus*’у був створений ще раніше. У сприйнятті перших виконавців ритуальних дій-симуляцій система свідомості їхніх предків трансформувалася. Вони не відтворювали світоглядну генезу попередників послідовно, а фіксували її за допомогою тих категорій свідомості, що здавна формувалися

поколіннями пращурів (оперуючи ними у структурі понятійності). Так виникала симуляція – перша форма розігрування, доволі примітивна та наївна: система світогляду в даному разі залишається незмінною, але докорінно змінюється система рецепції. Симуляція є однією з перших форм відокремлення суб'єкта від об'єкта (думка О. Фрейденберг [4]). Персонажі в такому *ludus*'і переодягаються не стільки заради глядацької аудиторії, скільки заради містифікації інших діючих осіб, а отже, подібне видовище можна вважати скоріше ілюзійно-балаганним, ніж сценічно-сюжетним.

Напочатку не існувало відмінностей між донаративною суб'єктно-об'єктною мовою та драмою. Оповідь являла собою словесну “картину,” імітацію дійсності, наочний показ. Цей показ у Фаулза виконує нарративну функцію за межами нарації, тобто демонструє вміння відтворити плин часу та перспективу простору мовними засобами. Така оповідь стає чимось зримим, явища сприймаються як факти, вони ніби застигли, позбавлені часу. На цьому ж принципі ґрунтується й обряд, представляючи свою провідну мету через конкретний образ безпосередньо, наочно і у презенсі.

Подібна жанрологічна парадигматика зручно вписується в текст Фаулза. У романі “Волхв” можна виділити щонайменше п'ять відверто інсценованих, структурно відокремлених епізодів. У сучасному розумінні поняття “театр”, “інсценізація” пов'язуються з навмисно пристосованим для цього місцем – сценою, помостом. Проте за часів античності різноманітні “драматичні” вистави відбувалися поза театральними спорудами – на вулицях, майданах, у дібровах. Цей факт виправдовує асоціацію між інсценуваннями, вбудованими в романний текст “Волхва”, та традиціями античної драматургії.

Перша сцена, єдиним та передбачуваним глядачем якої стає Ніколас, відбувається в безлюдній, вкритій дикими хащами частині острова. Невидимий режисер являє йому образи Роберта Фулкса, англійського сільського пастора середини XVII століття та дев'ятирічної дівчинки, яку той спокусив. Сцена поставлена з відверто невибагливою простотою – фігури чоловіка та дитини постають перед юнаком статично, не розігруючи ніякого дійства. Але правдоподібність костюмів і те, що видіння явлене серед білого дня, справляє на героя неабияке враження. Він усвідомлює, що мета цієї демонстрації, “уламка колишньої Англії”, “який загубився на цьому грецькому острові, в сосновому лісі, на язичницькій землі” [8, с. 144], – “провести його через певний іскус” [8, с. 146].

Дорічно порівняти твір Фаулза з таким специфічним жанром античної комедії інтриги, як так звана паліата. Аналізуючи природу таких показів-видінь у паліаті, О. Фрейденберг [4, с. 56] вважає, що вони за своєю суттю є оповідями. Характер нарації їм надає подвійне просторово-часове тло. Вони зберігають архаїчні риси буквального “перенесення” місця та часу, створюючи *time*, зоровий обман. Однак паліата перевищує такий суто видовищний аспект, узагальнюючи, перетворюючи зоровий обман на сюжетний, тобто такий, що створює інтригу. Прологіст у паліаті спочатку говорить про те, що буде показано,

а потім здійснює демонстрацію. Єдина оповідь складається з “мови” та “показу.”

Таким прологістом у романі слугує сам маг-режисер Кончис. Він передує демонстрацію сцени та забезпечує підготовленість героя до неї, запропонувавши йому ознайомитись із старовинною брошурою “Повчання грішникам. Передсмертна сповідь Роберта Фулкса, убивці.” Це розповідь про священника, який зробив маленьку дівчинку своєю коханкою, а немовля, що народилося від цього зв’язку, вбив. Своєї провини вбивця не визнає, а перекладає її на дівчину: “Біля смертних врат клянуся, що винні у скоєному лише її очі та долоні” [8, с. 143]. Історія Фулкса, що викликає відверте обурення, вочевидь необхідна режисеру подій для того, щоб у молодого героя виникли асоціації з власною неспроможністю взяти на себе відповідальність у складних життєвих ситуаціях.

Природа “візіонарних” оповідей в античній літературі є власне зоровою. Вона свідчить про походження оповіді від безпосереднього показу. У грецькій комедії такі візіонарні картинки посідали значуще місце. За своєю тематикою вони випадали із загального контексту словесно-дійової системи, але були наповнені певним сюжетним рухом, оскільки ілюстрували оповідь. Такі картини були завжди безсловесні, але набували безмовного значення. Вважається, що вони були необхідні для тлумачення та інакомовлення теми загальної нараці [4, с. 64]. Пізніше візіонарний образ отримує понятійну функцію алегорії та символу. У цьому розумінні до такої візіонарної оповіді доречно застосувати запропонований Гумбрехтом термін „презентифікація”, що означає особливу симультативну ситуацію, яка провокує виникнення “зосередженої інтенсивності”, внаслідок якої суб’єкт проходить крізь катарсис “переживання”. Передбачається, що з виключно фізичного сприйняття впливе набуття досвіду, тобто “саморозкриття Буття з екзистенціальної точки зору” [1, с. 96-120]. Візіонарна оповідь дуже часто набувала форми міражу, який імітував дійсність. У таких “правдивих” оповідях все залишається удаваним, позірним. Подібні речі зустрічаються в гомерівських гімнах (тут обманюють, набувають удаваного вигляду не комедіанти і фокусники, а верховні боги – Афродіта, Деметра, Діоніс, Гермес).

Учасниками ще однієї інсценізації, розіграної для Ніколаса, стають персонажі давньогрецької міфології: Аполлон, Артеміда, німфа, сатир. У цьому епізоді давньогрецькі алюзії набувають подвійного наповнення, оскільки *ludus* паліати перетікає в сатурналії внаслідок загальної смислової генези (див.: [4, с. 54]). Справа не тільки в тому, що паліата має певний субстрат у сатурнальних образах. Вона висвітлює походження сатурналії, яке коріниться в суб’єктно-об’єктному сприйнятті світу, в невід’ємності уявного-справжнього, у відсутності абстрактного розуміння часу. Тобто необхідною рисою розігрування *ludus*’у стає певна умовність. Здійснюється така “естетична епіфанія” (вислів Гумбрехта) у вигляді абсолютного дистанціювання по відношенню до світу повсякдення [1, с. 105]. Про “острівне” положення “естетичного переживання,” говорив ще М. Бахтін у своїй відомій

монографії (“Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса”, 1965), аналізуючи природу “карнавальності”.

Саме потребою відходу від повсякденної реальності мотивується застосування Фаулзом суто театральних прийомів. Друга постановка, на відміну від першої, має відверто театральний характер. Згідно із грецькою традицією, її дія відбувається в діброві. Герой-глядач детально аналізує грим виконавців, сценічні прийоми на кшталт освітлення їх по черзі променем світла, відверто театральну-награну жестикуляцію, “прозаїчну метушливість акторів, які поспішають сховатися за кулісами, поки не засвітилися люстри в залі” [8, с. 187]. Незважаючи на всі ці ознаки штучності, сцена, де сатир (втілення похитливості та жаги насильства) безжально покараний захисницею невинних Артемідою, вражає Ніколаса. Він зізнається: “У глибині моєї душі прокинулася непевність, мабуть, я чистіший та наївніший, ніж хочу здаватись” [8, с. 186]. Ймовірно, саме на такий результат й сподівався маг-режисер.

Для закріплення досягнутого ефекту він представляє герою ще одну сцену, втілення, як це формулює сам Ніколас, “певного зловісного архетипу” [8, с. 204]. В ній зображуються шакалоголовий Нубіс й тендітна дівчина – символи безжальної смерті та беззахисної дівочості. Незважаючи на те, що юнак “відчуває у цій сцені перебільшення, гротескний перебір у дусі поганого комікса” [8, с. 204], побачене жахає його. Невдовзі герой отримує підтвердження того, що сцена-алегорія не була випадковою. Він сам постає перед спокусливим вибором: або поринути в нову пристрасть, або виконати обов’язок по відношенню до дівчини, яку кохав і яка кохає його. Його зрада та її смерть доводять, що алегорія була провісницькою.

Але одразу після перегляду інсценізації читач разом із героєм Фаулза переймається суперечливими почуттями. Тривога, викликана алегорично-погрозовим характером сцени, змішується з відчуттям її умовності, навіть певної пародійності. Гротеск та гіпербола, породжені міфологічною формою мислення, що пізніше знайшли вираження й у паліаті, природно накладаються тут на смисловий малюнок прози Фаулза, чиїх героїв було би надто наївним визначати як позитивних або негативних. Архетипні альянзи перетворюють фаулзівських персонажів та ситуації, які він змальовує, на доетичні, неодновимірні, принципово невизначені. Це підсилюється відчуттям того, що герой роману, як і герой паліати, що підкоряється лише одному рухові руки фокусника-маніпулятора, водночас, парадоксальним чином, може і залишатися собою, і не підкорятися власній волі. Поняття добра та зла стають для нього відносними, взаємозворотними. Миттєві “естетичні переживання” не стають для героя актом дидактичного тиску, а лише спонуканням до усвідомлення певних духовних істин. Такі шокуючі, пробуджуючі почуття переживання доречно було б порівняти з емоціями, що спричиняють сучасні спецефекти [1, с. 140].

Розглядаючи міфологічний потенціал твору Фаулза, звернемося до старих зразків. Так, у II пісні “Іліади” з’являється фігура шута Терміта, яка є свідченням зв’язку культового блазнірства з обманом та позірними діями, а у більш широкому контексті – реалістичної травестії міфу.

Міфологічні персонажі маскуються в побутові: Афродіта з'являється у ролі земної дівчини, Одисей вдає з себе критського купця, у такий спосіб міф трансформується в реальність. „Переодягання” міфу в реалістичний одяг переважно набуває пародійних рис. Відомо, що подібні персонажі функціонували в античному низовому театрі, який безпосередньо походив із докультового фольклору. Зокрема, в балаганних виставах розігрувалися сценки (міми), побудовані не на словесному, а наочному показі. Темою для них ставало певне раптове враження чи ефект: окремі відрізки життя, відтворені наочно та спрощено. Це відповідало специфічному характеру античної нарації, несамостійної та еклектичної.

Надалі читач стає свідком ще однієї театралізованої постановки, до якої його, разом із головним героєм, ретельно готують. Спочатку Кончис, виконуючи традиційну функцію прологіста, розповідає епізодичну історію з власного життя часів німецько-фашистської окупації. Молодий, багатий і, як йому здається, захищений від прикрощів долі, Кончис потрапляє в екзистенційний кут, постає перед вибором, що має визначити подальше спрямування його особистості. Обставини змушують його або знехтувати своїми принципами, або пожертвувати життями багатьох невинних людей. Ніколаса глибоко зацікавлює почута історія, він береться розпитувати людей на острові, однак їхні свідчення виявляються доволі суперечливими. Ніби заради того, щоб надати юнакові можливість самостійно визначити ставлення до ситуації, особисто для нього в безлюдній частині острова розігрується сцена, персонажами якої стають учасники змальованих Кончисом подій. Першою реакцією молодого героя стає панічна втеча. Причиною цього є не тільки вражаюча правдоподібність постановки, але й страх перед усвідомленням неминучості. Хоча Ніколас весь час усвідомлює себе головним глядачем і навіть намагається приховати своє потрясіння за глузливою іронією, спектакль досягає поставленої мети. Сам герой визначає наслідки пройденого випробування так: “Я знов відчув себе героєм легенди, сенс якої є незбагненим, але, водночас, осягнути його означає виправдати міф, якими би зловісними не були його перипетії” [8, с. 388].

Очевидне те, що протягом розвитку культури людства знакові події минулого сприймаються як потенційні орієнтири, які можуть екстраполязуватися в майбутнє, відновлюючись у вигляді чергових істотно-культурних уроків, генеруючи різноманітні футуристичні сценарії. Зокрема, простежуючи поглиблення в новітні часи тенденції до “наповнення теперішнього артефактами минулого”, сучасний дослідник слушно вбачає в цьому прагнення сучасної людини вийти за межі реального життя, подолати межу народження, тобто повернутися до стану первісної невинності, втраченої пізніше, досягти первісних стосунків зі світом “крізь парадокс екстазу” [1, с. 123]. Досягнути цього можна, “розмовляючи” з мертвими чи “торкаючись” предметів світу, в якому вони жили [там само]. Такий ефект презентифікації минулого створюють історичні романи та фільми, масові театралізовані історичні постановки, які стають дедалі популярнішими. Справедливо

зазначається, що засоби презентифікації минулого тяжіють до просторового аспекту, оскільки тільки при просторовому показі можна пережити ілюзію матеріального зв'язку з минулим, подолати повсякденність, уявити себе в подібних обставинах, що відкриває можливості для “ризикованої думки” [1, с. 128]. Ці міркування виправдовують й романну стратегію „Волхва”.

Внутрішня суть мімів-інсценізацій, вплетених у прозаїчну тканину творів Фаулза, полягає в роздвоєності, міражі, зоровому “диві,” удаваності, доповнених комедійним шарлатанством. Для нього характерне використання масок, “переодягнення в когось”, на відміну від позбавлених подібної подвійності персонажів архаїчного міфу. Сцени-шаради письменника, що супроводжують ампліфікацію романного письма, стають узагальненнями, квінтесенціями позачасового людського досвіду, театром екзистенції – в повній відповідності до вимог постмодерністської естетичної парадигми.

1. *Гумбрехт Х.У.* Производство присутствия. – М., 2006. – 184 с.
2. *Сачик О.И.* Категорія гри у творчості Джона Фаулза: Дис. ... канд. філол. наук / Інститут літератури ім. Т. Г. Шевченка НАН України. – К., 1997.
3. *Тимофеев В.* Литературные конвенции в творческом методе Дж. Фаулза // Уч. записки Тарт. ун-та. – 1988. – Вып. 792.
4. *Фрейденберг О.М.* Миф и театр. – М., 1988. – 131 с.
5. *Фрейсберг В.* Функции пьесы Шекспира «Буря» в романах Дж. Фаулза «Коллекционер» и «Маг» // Уч. записки Тарт. ун-та. – 1987. – Вип. 771.
6. *Auden W.H.* The Enchanted Flood or the Romantic Iconography of the Sea. – New-York: Vintage Books, 1967. – 151 p.
7. *McDaniel E.* The Magus: Fowles's Tarot Quest // Critical Essays on Modern British Literature. – Boston, Massachusetts: G. K. Hall & Co, 1986. – P. 106.
8. *Fowles John.* The Magus. – New-York: Lauel, 1985. – 668 p.

Summary

The article analyses some peculiarities of structure of John Fowles's novel “The Magus” which allow to draw a parallel between the novel strategy and some traditions of ancient Greek dramaturgy. Such special component seem to be certain installed theatricals, which are not immediately connected to the plot. The last are characteristic element of antique comedy of intrigue.

Key words: Fowles, “The Magus”, genre strategy, palia, narration.

Стаття надійшла до редколегії 16.11.2006