

## **Прием «литургической «игры» в британском романе второй половины XX века (на примере произведений У. Голдинга, А. Мердок, Д. Фаулза, П. Акройда)**

Пономаренко Юлия Васильевна

Аспирантка Московского государственного гуманитарного университета имени М.А. Шолохова, Москва, Россия

Британский роман второй половины XX в. глубоко исследует проблему укорененности человеческого сознания в прошлом, личном и общенациональном, обращаясь к образам «поэтического» Средневековья.

Формальным признаком присутствия средневековой традиции в тексте П. Зюмтор считает присутствие «типов», «форм, стремящихся к максимально высокой концентрации смысла» [Зюмтор: 94]. О.М. Фрейденберг определяет это явление следующим образом: «То, что было признаком поэтики особого этапа, становится знаком этого этапа» [Фрейденберг: 438]. Применительно к британскому роману можно говорить об использовании типов либо собственно средневековой поэтики, либо более поздних их вариантов, генетически восходящих к Средневековью.

Так, знаком эпохи Средневековья становится присутствие в тексте т.н. «архитектурных» типов: собора, замка, старого особняка, которые неизменно присутствовали в образной системе рыцарского романа, получили новую жизнь в английском готическом романе рубежа XVII–XIX вв. и имеют общие корни в образах дома и храма, заключающих в себе средневековое видение соотношения микрокосма и макрокосма.

Упоминание о приемах, «позволяющих создавать эквивалент пространственных ощущений», мы встречаем у П. Зюмтора применительно к различным средневековым поэтическим кодам [Зюмтор: 36]. Наиболее чистым случаем он считает «литургическую «игру», вписывающуюся в пространство архитектурного сооружения» [Зюмтор: 36]. Использование приема «литургической «игры» относится к средневековой литургической драме («лат. *ordo*, «служба» или *ludus*, «игра» [Словарь: 157]), которая приближала и опрощала священную историю, «не посягая на ее сакральность» [Словарь: 158], а также являлась развитием храмовой службы в театральном ключе.

В британском романе прием «литургической «игры» связан с жанром философского романа-«притчи», об актуальности которого для британской литературы XX в. пишет Н.А. Смирнова [Смирнова: 73-75]. Формальным признаком применения данного приема является использование «архитектурного» средневекового типа как способа организации художественного пространства.

Прием «литургической «игры» формирует самостоятельную разновидность романа-«притчи» со следующими особенностями: 1) архитектурно организованным пространством; 2) цикличностью событий; 3) аллегорически оформленным изображением универсального действия; 4) драматургичностью, основанной на единстве места, времени, действия.

Подобную средневековую притчу, построенную вокруг архитектурного центра, мы видим в «Шпиле» Уильяма Голдинга (1964), «Единороге» Айрис Мердок (1963), «Коллекционере» (1963) и «Башне из черного дерева» (1974) Джона Фаулза, «Доме доктора Ди» (1993) Питера Акройда.

В основе художественного пространства этих произведений лежит заимствованная из рыцарского романа модель «чудесного» мира [Бахтин: 82]. «Архитектурный» тип становится центром этого мира и центральной метафорой текста: мы имеем «буквально...редкую возможность войти в метафору» [Смирнова: 50]. Собор, замок, старый особняк представляет собой «чертеж» мироздания и, одновременно, сознания своих обитателей.

В каждом из рассматриваемых романов время соответствует авантюристическому времени рыцарского романа [Бахтин: 81]. Этому сопутствует цикличность действия, повторение событий, возвращения, встречи с прошлым, что является традиционным

способом изображения Вечности. Сочетание цикличности действия с архитектурным ограничением рождает специфический хронотоп философского романа-«мистерии»: характеристики времени меняются, оно становится плотным сгустком культурной и человеческой памяти, свидетелем неизменности законов бытия.

Присутствие вечности в рассматриваемых романах передается также посредством узнаваемой сюжетной формулы-основы, степень обобщенности которой соответствует отражению вечных процессов мироздания. Сюжетное действие становится авторской интерпретацией фундаментальных законов бытия и превращается в действие, каждая деталь которого имеет сакральный смысл. Роль основы могут играть устойчивые мифологические и литературные сюжеты, в т. ч. реализованные в образной системе Средневековья. В тексте каждого романа вычленяется узнаваемый сюжет: цикл церковного богослужения («Шпиль» Голдинга), пленение невинной женщины чудовищем и освобождение ее рыцарем («Единорог» Мердок, «Коллекционер» и «Башня из черного дерева» Фаулза), цикл рождения, развития и смерти гомункулуса («Дом доктора Ди» Акройда).

Применение приема «литургической «игры» приводит к театрализации действия. Перенос театрального действия с реальных подмоствок на воображаемые и мистериальность романа XX в. исследуются Н.А.Смирновой и соотносятся ей с понятием «магического театра» [Смирнова: 58–65]. В данном случае театральность реализована в понятии «игры», которое, во-первых, подразумевает сочиненный или постановочный характер и позволяет рассматривать все перипетии героев повествования символически, и, во-вторых, предполагает вариативность развития действия.

На примере пяти романов британских писателей второй половины XX в. мы рассмотрели особенности приема «литургической «игры», с помощью которого авторы реализуют общую задачу: указание на универсальное во временном с помощью категорий средневекового мировосприятия. Результатом этого становится появление философского романа-«мистерии», т. е. изложенной в прозе средневековой драмы о круговороте Бытия.

#### Литература

*Бахтин М.М.* Эпос и роман. СПб., 2000.

*Зюмтор П.* Опыт построения средневековой поэтики. СПб., 2003.

Словарь средневековой культуры. М., 2007.

*Смирнова Н.А.* Тезаурус Джона Фаулза. Нальчик, 2000.

*Фрейденберг О.М.* Поэтика сюжета и жанра. М., 1997.