**Повесть М.А. Булгакова «Собачье сердце» как модификация архетипического сюжета о создании голема**

**Зуйкина Яна Дмитриевна**

**Студентка Московского государственного университета имени**

**М.В. Ломоносова, Москва, Россия**

**Архетипические сюжеты – это первичные повествовательные схемы, которые на ранних этапах развития человечества отличались единообразием. Литературный архетип является моделью, которая может изменяться, но сохраняет неизменным свое ценностно-смысловое ядро [Большакова, 171]. На более поздних этапах развития такие модели становятся опорой для создания самостоятельных художественных сюжетов. Известный архетипический сюжет – создание человека из глины, в котором важную роль играют архетипы культурного героя и трикстера.**

**Говоря об архетипических сюжетах, необходимо сказать о теории архетипов К.Г. Юнга, основоположника аналитической психологии. Согласно концепции ученого, архетипы –** это структурные предпосылки образов, существующих в сфере коллективно-бессознательного, которые определили общечеловеческую символику. Юнг считает архетип «пояснительной парафразой» платоновского «эйдоса» [Юнг, 496]. Он выделил несколько архетипов, которые представляют собой определенные образы и роли, а также ступени процесса «индивидуации» – постепенного выделения индивидуального сознания из коллективно-бессознательного. Важное место в системе Юнга занимает архетип «тени», на котором стоит остановиться подробнее.

Архетип «тени» – это бессознательная часть личности, которая, с точки зрения сознания, содержит в себе все ее негативные стороны. Юнг пишет, что из тени появляется трикстер [Юнг, 316] – «близнец культурного героя, отчетливо ему противопоставленный не как бессознательное начало сознательному, а больше как глупый, наивный или злокозненный, деструктивный умному и созидательному» [Мелетинский, 41]. Трикстер мыслится только в соотношении с нормой, которую представляет культурный герой. Последний, в свою очередь, является посредником между людьми и богами.

Сюжет о создании человека из глины распространен в мифологии разных народов. Изначально в нем еще нет культурного героя, но всегда присутствует трикстер (дьявол), который пытается помешать богу-демиургу создать человека или испортить его. Ярким примером подобного повествования является античный миф о создании человека Прометеем. Здесь титан совмещает в себе функции культурного героя и трикстера, так как является мятежником и борцом за благополучие человечества. Мифы о сотворении богами человека переросли в мифы о создании голема с помощью магии. Данный сюжет представляет перелицовку ветхозаветного мифа о сотворении Адама и отражает страх перед возможностью для существа выйти из-под власти своего создателя (уже человека, а не бога) и уничтожить его [Токарев, 308-309]. Данный сюжет был популярен в произведениях романтиков: Э. Т. А. Гофмана, А. фон Арнима, Г. Майринка, М. Шелли.

Общая схема архетипического сюжета о создании голема может выглядеть следующим образом: сотворение существа из неживой материи для определенной цели – эксплуатация существа – потеря контроля над существом – страдание от существа.

М. А. Булгаков в повести «Собачье сердце» (1925) модифицирует исходный сюжет. Построение повести похоже на типичную для сюжета схему, однако герои произведения восходят скорее не к еврейской легенде, а к роману М. Шелли «Франкенштейн, или современный Прометей» (1818).

Так, в произведениях Шелли и Булгакова героем является не раввин, а ученый, который в ходе неудачного эксперимента, а не ради собственной выгоды, создает чудовище. В произведениях писателей «голем» и его создатель неотделимы друг от друга, в чем проявляется мотив двойничества. Происходит «вытеснение» ученого и заполнение жизненного пространства монстром (убийство родных Франкенштейна и его преследование; моральное уничтожение Преображенского). Ученый у Шелли и Булгакова соединяет в себе черты трикстера и культурного героя, которые проявляются в преступлении моральных законов и законов природы и в желании достичь общечеловеческого блага.

Несмотря на схожесть героев романа и повести, Булгаков изменяет образы ученого и монстра. Преображенский сохраняет в себе черты эгоцентричного ученого-гения, ответственного за свои деяния, но часть его сюжетных функций берет на себя доктор Борменталь. Именно между Шариковым и Борменталем существует открытый конфликт, в ходе которого Шариков пытается убить Борменталя, а Борменталь уничтожает Шарикова. Финал повести воспроизводит структуру варианта легенды о големе, где создатель уничтожает свое существо, поскольку известны версии сюжета, где создатель умирает вместе с монстром. Таким образом, Преображенский и Борменталь представляют собой архетипы трикстера и культурного героя, которые в изначальном сюжете совмещены в одном персонаже.

Фигура Шарикова, как и любого «голема», связана с разрушением и деструктивным поведением. Однако его разрушения локальные и связаны с жизнью окружающих его людей, а не, например, всего города. Трагедия голема как существа, отлученного от человеческих радостей, у Булгакова не имеет никакого значения, так как Шариков, несмотря на то, что, в отличие от типичного голема, создан из живого существа, не способен к самоанализу, а взывание чудовища Франкенштейна к совести своего создателя («Я должен был бы быть твоим Адамом…»), в речи Шарикова приобретает издевательский характер.

В итоге, можно заключить, что архетипический сюжет о создании голема является повествовательным фундаментом повести М. А. Булгакова, а герои произведения и мотив двойничества восходят к роману М. Шелли. Писатель изменяет систему персонажей основного сюжета, разделяя функции культурного героя и трикстера между двумя персонажами и оставляя голему лишь деструктивное начало.

**Литература**

1. *Юнг К. Г.* Архетипы и коллективное бессознательное — М., 2019.
2. *Большакова А. Ю*. Литературный архетип // Литературная учеба. 2001. № 6. С. 169–171.
3. Мифы народов мира: Энциклопедия / Гл. ред. С. А. Токарев. — М., 1980—1982.
4. *Мелетинский Е. М.* О литературных архетипах –– М., 1994.