

Микрюкова Е.В.

К ПРОБЛЕМЕ ЧИТАТЕЛЬСКОГО ВОСПРИЯТИЯ РОМАНА ДЖ. ФАУЛЗА "ВОЛХВ".

Работе над романом "Волхв" Джон Фаулз посвятил около двадцати пяти лет. В 1965 году в печати появляется первая редакция романа, а в 1977 году выходит второе, исправленное издание "Волхва" с авторским предисловием, в котором Фаулз обращается к читателю с объяснением причин и сущности внесенных им изменений. Однако он тут же подсказывает читателю, что воспринимать их как непосредственное руководство по прочтению романа не стоит. Пытаясь настроить читателя на соответствующую волну, он говорит: "К романам, даже к тем, в замысле которых сильнее задействован игровой элемент и в большей степени ощущается контроль автора, нельзя подходить как к кроссворду, имеющему единственный возможный набор правильных ответов на поставленные вопросы" (*Fowles, 1985: 9*). Смысл романа как раз и состоит в том, какую модель восприятия использует читатель. Именно в "Волхве" наиболее полно выражено стремление Фаулза к сопряжению принципов дидактической игры с традиционной схемой романа воспитания и философскому осмыслению этого варианта мировосприятия для интерпретации реальности.

"Ни один текст не читается независимо от читательского опыта общения с другими текстами", – эта особенность процесса восприятия, отмеченная Эко (*Eco, 1979: 21*), подразумевает обогащение непосредственно поступающей из текста информации о некоем персонаже или событии при помощи памяти, функционирующей вне данного текста. Это может быть как запрограммированный писателем маневр, так и индивидуальная реакция читателя (подобные вопросы исследует теория интертекстуальности). В своей статье "«Что нам Гекуба?» Читательский опыт литературного заимствования" Питер Рабинович (*Rabinovitz, 1980*) рассматривает не только типы заимствований (в их числе цитации и аллюзии), но и модель их восприятия аудиторией в зависимости от ее знаний об их источнике. В некоторой степени повторяя классификацию Изера, Рабинович делит читательскую и зрительскую аудиторию на два класса – "реальную" и "имплицитную". Однако внутри второго класса он предлагает различать два вида, и причиной тому двойственная природа искусства: мы должны воспринимать произведение одновременно и как вымысел, и как "реальность". Писатель создает свое произведение, рассчитывая на первый вид "имплицитной" аудитории – "авторскую"; но произведение обычно является имитацией какой-либо нехудожественной формы (чаще всего – истории), где рассказчик (имплицитный или эксплицитный) является имитацией автора, также пишущего для собственных читателей, – "аудитории рассказчика". Все компетентные читатели, даже не осознавая этого, принадлежат к обоим видам "имплицитной" аудитории. "Аудитория рассказчика" (как на предыдущем уровне и "авторская аудитория", обладающая определенным набором фоновых знаний) воспринимает и оценивает повествование как пересказ реальных событий; но поскольку все получаемые ею знания об этой реальности исходят именно от рассказчика, в ее воле и компетенции устанавливать степень своего ему доверия. В зависимости от программы литературного или драматического произведения, автор может активнее задействовать первый или второй тип "имплицитной" аудитории. Говоря о романе Джона Фаулза "Волхв", необходимо отметить не только присутствие и активную вовлеченность обоих типов аудиторий (текст Фаулза создает несколько "аудиторий рассказчика", в зависимости от того, кто из героев "сменяет" Николаса как основного повествователя: Кончис или Лили), но и то, что, исходя из их взаимодействия, автор строит свою игру с читателем – "метатеатр", "лабиринт" на уровне повествования.

Рассматривая игру автора со степенью осведомленности двух вышеуказанных аудиторий об источнике заимствования, назовем следующие наиболее актуальные для романа "Волхв" способы "переработки" литературных произведений:

1) Знание "авторской аудитории" об источнике заимствования не имеет решающего значения (автор предполагает возможность информированности читателей о произведении-источнике, но не исходит из нее в своих послылках). Тип "переработки" – адаптация, используемый Фаулзом в отношении таких произведений, как, например, "Большой Мольн" Аллена-Фурнье или "Поворот винта" Генри Джеймса.

2) Предполагается знакомство определенной части "авторской аудитории" (компетентных читателей) с оригиналом, в то время как "аудитория рассказчика" о нем не знает. Тип "переработки" – пародия, задействованный Фаулзом весьма необычным образом. Во многом именно благодаря ему становится возможна "Игра в Бога", то есть философско-дидактическая игра, опирающаяся как на сферу этического, так и на сферу эстетического. При задействовании данного типа "переработки" знакомство компетентного читателя со строго определенным автором набором трудов по философии и психологии искусства не обязательно; для Фаулза важно наличие опыта рефлексивного осмысления проблемы соотношения искусства и реальности. Компетентный читатель имеет также некоторое преимущество перед Ником ввиду разделяющей их временной, а следовательно и "информационной" дистанции. Те истины и принципы, которые лежат в основе метатеатра и к осознанию которых должен подойти Николас, уже могут быть знакомы читателю. Развенчание представлений о том, что есть высшая истина и каково лицо Бога, Кончис строит по принципу пародийного изображения расхожих теорий.

3) И "авторская аудитория", и "аудитория рассказчика" знакомы с ассимилированным текстом и воспринимают оригинал как художественный вымысел. Тип "переработки" - критический анализ (часто сопровождается интерпретацией оригинала, а отношение персонажей к нему помогает сформировать наше отношение к читаемому тексту). Данный тип прежде всего характерен для используемых Фаулзом мифологических аллюзий и шекспировских ассоциаций.

В пределах одного произведения, тем более, если это роман, могут использоваться комбинированные способы заимствований, что, при постоянном перемещении читательской точки зрения от одной аудитории к другой, как раз и создает многочисленные "пустоты"¹ и делает авторскую игру с "горизонтом читательского ожидания" многоплановее. Каждый из используемых писателем "сценариев", основанных на параллели искусство/реальность – автор/творец, призван заставлять читателя задуматься о том, следует ли его интерпретировать как метафору "формы" или "миропорядка". С позиций "авторской аудитории", сознающей, что перед ней произведение искусства, такой сценарий имеет отношение только к "форме"; с позиций "аудитории рассказчика", разделяющей веру в реальность описанных событий, – он говорит о жизни вообще.

Роман по форме представляет собой своеобразный триптих: полотно повествования условно делится по пространственно-хронологическому принципу на три части, каждая из которых имеет свои структурные особенности и призвана воплотить определенный этап жизни главного героя. "План выражения" и "план содержания" взаимосвязаны таким образом, что механизм отождествления-отстранения читателя становится ключевым моментом при интерпретации. Отметим важность выбора Фаулзом моментов перемены рассказчика: читатель попеременно вынужден примыкать то к одной аудитории, то к другой. На стыке переходов читателя от "аудитории Николаса-как-рассказчика" к "аудитории Кончиса-как-рассказчика" и становится возможным параллельное осознание читателем его изначальной принадлежности к "авторской аудитории".

Фаулз строит роман, сознательно разрушая многие традиции и конвенции (см.: Тимофеев, 1988), принадлежащие не только к сфере литературы, но и к сфере искусства вообще. Внедрение в ткань повествования других видов искусства происходит не только через их непосредственное включение в развитие сюжета (мини-спектакли/"маски" - появление Роберта Фулкса, погоня сатира, оккупация острова; фильмы, показанные Николасу на суде). "Волхв" демонстрирует и воплощенные в "слове" театральные и кинематографические приемы. Характерной особенностью как театра, так и кино является информационная полифония: зритель получает синхронно несколько сообщений, исходящих от декораций, костюмов, освещения, размещения актеров на сцене или в пространстве и т.п. Многокодовость драматического искусства дает возможность обращаться как к знатоку (= компетентный читатель), который достаточно подготовлен, чтобы расшифровать большинство кодов, так и к среднему зрителю (= неискушенный читатель), который владеет лишь небольшой частью кодов. Специфика театра и кино таковы, что каналы информации в них обязательно дополняют и дублируют друг друга, и это делает построенный с учетом вышеперечисленных особенностей пересказ пьесы/фильма эффективным средством направления процесса читательского восприятия. Если рассматривать любую из пьес или любой из фильмов, продемонстрированных Николасу Кончисом, в основе их всегда будут ненарушенные конвенции, поэтому в них не стоит искать подражания "реальному" миру романа (как его воспринимает и конструирует в своем сознании "аудитория" Николаса). Спектакли Кончиса всегда связаны с тем, что узнает или переживает Николас, но призваны показать или подсказать ему не то, что происходит или произошло в антиконвенциональном метатеатре, а то, как должно это интерпретировать. Таким образом, и набор, и роль конвенций являются элементом игры с читателем (на "вышем" уровне - отношения читателя и автора) и воплощением принципа игры на уровне самого текста. С момента знакомства Николаса с Кончисом начинается театральное действие, но ни Николас, ни соответственно читатель какое-то время (далее по ходу романа компетентный читатель отстраняется от главного героя и перестает следовать по выбранному им пути интерпретации) не осознают, что все происходящее - это игра. Мини-спектакли же играют по отношению к описываемым событиям роль иконических знаков.

Положенная в основу "Волхва" традиционная структура "путешествие - поиск - обретение знания", берущая начало еще в мифологии, приобретает у Фаулза новое наполнение и смысл. Путешествие Николаса имеет два измерения - оно одновременно происходит на "реальном", физическом и на "ирреальном", духовном уровне. Как объясняет эту двойственную природу Сюзанна Онега (*Onega, 1986: 35-36*), соответствия для первого уровня мы находим в традиционном для мифа построении подобной сюжетной схемы; в то время как духовное путешествие героя представляется возможным описать, пользуясь терминами Юнга, как художественное воплощение процесса "индивидуации личности".

Двойственная природа "путешествия" Николаса отражена и на уровне повествования, которое ведется от первого лица и имеет ретроспективный характер: герой рассказывает о событиях, участником которых он был несколько лет назад. С одной стороны, это сразу же дает читателю понять, что Николас вернулся из своего "путешествия" целым и невредимым (завязка романа как приключенческого сразу же исключает одно неизвестное). С другой стороны, то, что Николас судит о своем прошлом и о том, что ему довелось пережить,

уже с высоты обретенного им нового знания, делает доминирующим тоном повествования иронию, сходную с диккенсовской в "Больших надеждах".

Повествование Николаса, ведущееся от первого лица, имеет, как уже было сказано, два уровня. Иногда его рассказ как бы прерывается, поскольку внутри повествования меняется автор, – им становится либо Кончис, истории которого также изложены от первого лица, либо Лили/Роуз (несмотря на значительно меньший объем их историй, они также создают собственную аудиторию). Этот пласт повествования можно назвать самым сложным, так как именно он начинает направлять читательское восприятие романа. Возможные интерпретации прочитанного осознаются читателем как элемент игры, когда он понимает, что привычный для данного жанра всеведущий и всемогущий автор появляется в этом амплу лишь в самом конце романа в небольшом "отступлении", напоминая философские максимы из "Аристоса", а также в заключительном афоризме, трактовка смысла которого далеко неоднозначна. Роман как будто бы имеет единственного автора – Николаса, так как и Кончис предстает перед читателем только через его субъективное восприятие; но и этот вывод не может быть окончательным. Настоящим автором романа, моделирующим и трактующим созданную им же реальность, является Фаулз, и он строит "Волхва" так, чтобы его читатель все время это осознавал.

Восприятие мифологических аллюзий в романе "Волхв", как уже было сказано, требует подключения механизма критического анализа. Творчество Фаулза является попыткой ответа на вопрос об обретении "identity" современным героем, также как и творчество Айрис Мердок или Лоуренса Даррелла. Но если у Мердок и Даррелла миф может воплотиться только вне "рамок" современного общества (готическая изолированность в "Единороге", экзотическая и вневременная реальность в "Александрийском Квартете"), то Фаулз помещает миф в современный мир. Он учитывает неизбежно возникающую при этом "интеллектуальную дистанцию", в силу которой миф является для его героя тайной, но и благодаря которой значимость и эффективность мифа становятся для него столь велики.

Основными тематико-структурными параллелями романа "Волхв" можно считать миф о Тезее, по ходу повествования переплетающийся с мифом об Орфее и элевсинскими мистериями, и шекспировские "Гамлета" и "Бурю". Как считает Ральф Беретс, "...цель данного романа состоит не в попытке переориентировать героя таким образом, чтобы он научился справляться с чувством одиночества и бессилия, а в попытке создать индивидуальный миф, который поможет "избранному" наполнить значением собственное существование" (*Berets, 1973: 89*). Неслучаен выбор мифов, из переплетения которых Кончис создает для Николаса (а следовательно, и Фаулз для своего читателя) индивидуальный миф. И Тезей, и Орфей отправляются в путешествие, смысл каждого из которых давно уже стал метафоричным. В первом случае – пройти лабиринт собственной души и собственного сознания и убить таящегося там минотавра. Николасу, хотя он этого и не осознает, при воплощении этого мифа нужно играть сразу три роли - Тезея, Дедала (ибо вовсе не Кончис соорудил для Ника этот лабиринт, он лишь воссоздал его копию, перенеся ее на уровень "мира сотворенного") и Минотавра. Во втором случае - получить знание, которое поможет вернуть утраченную часть себя, научиться любви и вере.

Николас оказывается неспособен сразу постичь сущность предназначенных ему ролей, хотя он и понимает, что должен играть роль Тезея, но интерпретирует ее неверно: он подходит ко всему с точки зрения разума и ждет, когда ему удастся проникнуть в центр лабиринта. Именно это и должен понять искушенный читатель, внимательно следящий за теми знаками, которые возникают по ходу повествования. Впервые четкая аналогия с мифом о Тезее возникает, когда Николас находит и оставляет себе в качестве напоминания о реальности встречу ниточку от платья Лили. Для читателя, не отождествляющего себя с героем, это служит исполненным иронии указанием на то, что в данном случае нить Ариадны заведет Николаса-Тезея лишь дальше в дебри лабиринта.

В литературе часто используется метафора, представляющая поиск героем собственного "я" как поиск утраченной земли. Николас отправляется в Грецию, отчасти движимый и романтическими соображениями, в надежде обрести там гармонию. Однако оказывается, что без метатеатра Кончиса ее многовековая гармония и мудрость недоступны Николасу, как и прежде, он ощущает себя чужим окружающему его миру. В самом начале грандиозного спектакля Кончис в нескольких словах формулирует истину, которую Нику предстоит постичь, говоря, что Греция сначала заставляет страдать, а потом учит жить, примирившись с тем, что ты есть. "Godgame" представляет собой прежде всего ритуал инициации, но на уровне реальности романа это – комплексное психодраматическое переложение теорий Юнга. Николас не понимает, что критерии искусства неприменимы к реальной жизни, он склонен понимать и трактовать действия героев экзистенциалистских романов буквально. Кончис и его помощники пытаются научить Ника понимать символы, мифы и образы, существующие как в его собственном сознании, так и в литературе, как объекты для интерпретации. Только тогда они способны послужить ключом к реальности, раскрыть существующую в ней связь предметов и явлений. Метатеатр Кончиса призван продемонстрировать элементы коллективного бессознательного, которыми она обусловлена. Лишь пройдя через осмысление всех крайностей, которые воплощены в эстетических, мифологических и исторических образах коллективного бессознательного, и установив

равновесие между ними, герой обретает свое истинное "я". Задача же Фаулза заключается в том, чтобы показать своему читателю, что роман должен восприниматься как метафора для подобного процесса "индивидуации", что именно в этом состоит дидактическая цель романа.

В спектакле Кончис отводит себе роль Зевса и в разных контекстах несколько раз дает понять это Николасу, но тот осознает истинное значение слов Кончиса лишь после суда. Кинематографическая студия, в которой были сняты фильмы, показанные там Николасу, называется "Polymus Films". Если в первом слове переставить буквы, то получится Olympus (англ. Олимп). Отснятые на пленку сцены представляют собой "видение" Богом свершившегося в реальности, а точнее - видение человека тем мифологическим конструктом, который он сам для себя создал.

В предисловии к роману Фаулз говорит о том, что образ Кончиса являет собой человеческие представления о высшем существе, начиная с веры в сверхъестественное и заканчивая современными научными теориями. Разоблачая одну за другой каждую из масок Кончиса, Фаулз тем самым разоблачает иллюзии о существовании абсолютного знания и абсолютной власти. Истина же, и здесь Кончис совершенно очевидно выражает мнение самого автора, заключена в другом: "Не в серпе и молоте. Не в звездно-полосатом флаге. Не в распятии. Не в солнце. Не в золоте. Не в *инь* и *янь*. В улыбке. <...> Истина безжалостна. Но не ее суть и значение, лишь форма. <...> Эта улыбка означает: могло не быть, но есть" (Fowles, 1985: 150). Подобный символ мы встречаем и в романе Айрис Мердок "Отсеченная голова". Улыбка, о которой идет речь, - символ трагической иронии, то есть того, что является основным тоном повествования в романе "Волхв".

Роль Алисон в спектакле Кончиса символизирует саму Реальность, именно ее, как Эвридику, должен вернуть Николас, спустившись в Тартар. Но он отгорожен от реальности панцирем своего эстетизма, поэтому и появляется в спектакле Кончиса Лили – идеальная героиня, созданная по канонам мира Николаса. Под всеми ее масками в конце концов он не найдет ничего, ибо все множество сыгранных ею ролей открывает ему то, чего он не видел в Алисон.

У Фаулза связь с произведениями Шекспира раскрывается прежде всего в способе построения "второй реальности": он использует принцип театральности и модель взаимодействия "реального" и "созданного" миров, которые задействованы и в "Гамлете" (воплощение замысла спектакля в спектакле - "Мышеловки"). Рассмотрим его применительно к роману "Волхв" с точки зрения читательского восприятия. Читатель, принимающий как истинную, несмотря на тон и многочисленные "подсказки" предисловия и первой части, версию реальности Николаса, переживает вместе с главным героем все акты и действия спектакля Кончиса, лишь к концу третьей части романа приходя к указанному в схеме неравенству. Компетентный читатель осознает его изначально и воспринимает события "ирреального мира" не как завязку детективного сюжета, а как полифоническую притчу.

Следующая шекспировская ассоциация вызвана пьесой "Буря". Она является центральной для развития сюжетной линии Николас - Джулия - Кончис. Однако поскольку "аудитория рассказчика" знает об игре в волшебника Просперо и Миранду от самого Николаса, отождествляющего с ними Кончиса и Джулию, задачей "авторской аудитории" становится совмещение этой аллюзии с уже упомянутыми мифологическими элементами (где на уровне "аудитории рассказчика" образуются "пустоты"). Сопоставление Кончиса с Просперо важно, так как именно эта мысль направляет Николаса по ложному пути: трактуя события в Бурани согласно сюжету шекспировской комедии, он долгое время считает, что понимает если не замысел Кончиса, то по крайней мере исход спектакля.

Развитие сюжета в романе "Волхв" обусловлено заложенной в него программой акта чтения. Реакции "среднего читателя" (имплицитного читателя, существующего в сознании автора) направляются по пути эволюции умозаключений и ощущений главного героя: "Этот спектакль... Он зачаровывал меня и вызывал негодование, точно стихотворение, чей смысл все время ускользает, - даже в большей степени, ибо непостижим был не только текст, но вдвойне - цели, которые преследовал его автор" (Fowles, 1985: 196). Роман в своей первой редакции не вселял в автора уверенности, что читатель в финале откажется от подобного мнения. Задача, которую ставил перед собой Фаулз, состояла вовсе не в том, чтобы позволить своему читателю заблуждаться по поводу смысла "Игры в Бога". Во второе издание "Волхва" он внес изменения, которые повлияли на возможные варианты читательских толкований. В своей "Игре в Бога" Фаулз как будто бы не ставит точку, он оставляет Николаса "на распутье перед выбором", но "не указав, в какую сторону идти", так как "конец - это всего лишь точка на бесконечной прямой" (Fowles, 1985: 657). Смысл дидактической игры с читателем состоит в том, что тот неизбежно должен сделать свой выбор.

Литература:

Berets, 1973 – Berets R. The Magus: a Study in the Creation of a Personal Myth // Twentieth Century Literature. – №19. – 1973. – P.89-98.

Eco, 1979 – Eco U. The Role of the Reader. Explorations in the Semiotics of Texts. Bloomington; London, 1979.

Fowles, 1985 – Fowles John. The Magus (a revised version). New York, 1985.

Onega, 1986 – Onega Susana. Form and Meaning in the Novels of John Fowles. London, 1986.

Rabinovitz, 1980 – Rabinovitz Peter J. "«What's Hecuba to Us?» The Audience's Experience of Literary Borrowing" // The

Reader in the Text (Essays on Audience and Interpretation). Princeton, 1980. P.241-263.

Тимофеев, 1988 – Тимофеев В.Г. Литературные конвенции в творческом методе Д. Фаулза. “Женщина французского лейтенанта” // Учен. зап. Тартуского гос. ун-та. Тарту, 1988. – Вып.792. – С.126-135.

¹ Термин введен В. Вульф. “Пустоты” (gaps) заполняются при включении механизма индивидуального сочувствия читателя, но значительная часть определяется и его опытом чтения