*Пшеничная М. С.,**кандидат филологических наук,**старший преподаватель кафедры истории зарубежной литературы и классической филологии
Харьковского национального университета имени В. Н. Каразина*

СИСТЕМА МОТИВОВ И СЮЖЕТНО-КОМПОЗИЦИОННАЯ СТРУКТУРА РОМАНА ДЖ. М. КУТЗЕЕ «ХУДОЖНИК ПЕТЕРБУРГА»

Анотація. Стаття присвячена аналізу специфіки сюжетно-композиційної побудови твору, яка є жанроутворюючим фактором роману Дж.М. Кутзее «Митець Петербурга». Тричастинна побудова твору Дж.М. Кутзее вказує на його належність до роману про митця, а герой-художник, композиційні особливості і система мотивів, які є основними елементами внутрішньої структури цього жанрового різновиду, в черговий раз підтверджують це. На перший план висувається свідомість творчої особистості і внутрішні переживання героя-письменника, а зовнішні обставини життя протагоніста стають спусковим гачком для створення роману «Біси», який герой пише в останньому розділі.

Автор статті аналізує внутрішню композицію твору, яку організовує система мотивів, завдяки чому можна виявити основний зміст роману. Окремо увагу приділено вивченню розгалуженій системі мотивів твору: пошуку, смерті, гри, які підпорядковані і тісно пов'язані з лейтмотивом роману про митця – мотивом творіння. Це пояснюється тим, що акцент зроблено на постаті художника і на свідомості творчої особистості, а події в романі подані крізь призму художньої свідомості героя-письменника, через що вони зображуються як щось штучне, фікційне, подібно до того, як це відбувається в книзі або театрі. Навіть відносини між героєм-Достоевським і Нечаєвим будуються за принципом гри, в яку також втягнуто художню свідомість митця. Все, що відбувається навколо протагоніста, сприймається ним або як результат творчості (люди, яких він зустрічає, здаються йому персонажами своїх романів), або як можливий сюжет для нового творіння.

У романі «Митець Петербурга» тісно переплетені мотив пошуку і мотив смерті. Намагаючись «оживити» пасинка у романі, герой долає і власну смерть, наділяючи себе безсмертям за рахунок увіковічення себе у своєму романі. Через смерть Павла герой опиняється у межовій ситуації, адже тепер він постійно відчуває присутність смерті, що дозволяє йому зіштовхнутись із трансцендентним світом, саме тим світом, картини (ведіння) з якого переслідують його. Сила творчості виривається з потойбічного світу і охоплює письменника немов «біс», який «примушує» героя-Достоевського писати роман.

Ключові слова: композиція, мотив творіння, мотив гри, мотив пошуку, мотив смерті, творчість, роман про митця.

Постановка проблеми. Рассмотрение внутренней композиции произведения, а именно структуры художественного содержания как его внутренней основы, является весьма важным и значимым для понимания текста, поскольку именно она

позволяет определить целостность, совершенство и единство романа.

Анализ последних исследований и публикаций. В научной традиции уже совершались попытки рассмотрения рецептивных мотивов в романе Дж.М. Кутзее, А. Андреадис [1], А.Е. Безубцем-Кондаковым [2], А.В. Кебой [3] и другими, однако системного изучения мотивов «Художника Петербурга», что позволяет определить единый инвариант, организующий внутреннюю композицию произведения, еще не принималось, что и обуславливает актуальность работы.

Цель статьи – изучить сюжетно-композиционную структуру и систему мотивов в романе Дж.М. Кутзее «Художник Петербурга».

Изложение основного материала. Сюжетно-композиционное построение романа Дж.М. Кутзее имеет трехчастную структуру и состоит из *жизнеописания, произведения художника и рассуждений об искусстве*, что присуще роману о художнике (Н.С. Бочкарева [4]). В романе «Художник Петербурга» внимание концентрируется на жизнеописании героя-художника, что приводит к смешению жанра биографии и жанра романа, и к появлению гибридной формы – романа-биографии (роман, в основу которого положено жизнеописание героя). Под жизнеописанием, вслед за Н.С. Бочкаревой, автор понимает не только и не столько повествование о жизненном пути, а именно рассказ о *творческом пути* художника. Следовательно, биография творческой личности рассматривается как «духовное становление человека», а «жизнь как творение «нового мира», житетворчество как процесс» [4, с. 18].

Произведение искусства художника – это роман «Бесы», который в итоге начинает писать герой-Достоевский, а рассуждения об искусстве представлены в виде обсуждений литературных произведений (рассказа Павла, романа протагониста «Преступление и наказание»). Фокус в романе переносится на сознание творческой личности и внутренние переживания героя-писателя, а внешние обстоятельства жизни протагониста (смерть Пасынка, встречи с Нечаевым) становятся спусковым крючком для создания романа «Бесы», который герой-Достоевский пишет в последней главе.

На первый взгляд роман «Художник Петербурга» строится по принципу детектива, в котором доминирует мотив расследования (герой-Достоевский пытается выяснить причины гибели Павла), но при более внимательном рассмотрении текста можно увидеть, что на первый план выдвигается мотив творения, с которым тесно переплетен такой рецептивный мотив творчества Ф.М. Достоевского как мотив игры. В целом

сюжетно-композиційну структуру роману організовує система мотивів, яка і виявляє основне зміст твору.

Під мотивом прийнято розуміти якийсь «компонент твору, який має підвищену значущість (семантичність). Він активно причає до теми і концепції (ідеї) твору, але їм не тождествен» [5, с. 279]. Російський філолог Б.Н. Путилов вважає, що мотив виконує сюжетотвірну функцію і «включає в себе зерно подальшого розвитку і часто конфліктне початок» [6, с. 179]. Исследователь пише: «Мотиви мають продукувальну силу, причому породжувані ними ситуації, колізії не довільні, а внутрішньо обумовлені <...> мотив <...> може задавати цілий пучок подальших значень, а його власний глибинний зміст відкриється лише «обратним» шляхом через осмислення всього сюжету з його розв'язкою» [6, с. 179–180]. По словам Б.Н. Путилова, мотив варіює, трансформується в своїх значеннях, «іграє» різними семантичними відтінками і, вступаючи в контакт з іншими мотивами, утворює єдиний семантичний інваріант. Тому в творі виникає цілий пучок мотивів, оскільки вони взаємопов'язані і в сюжетному плані, і семантично [6, с. 181].

Оскільки в романі Дж.М. Кутзє акцент робиться на особистості художника і на свідомості творчої особистості, то магистральним мотивом в творі, який підпорядковує собі всі інші мотиви, буде мотив творчості. Події в романі подані крізь призму художнього свідомості героя-письменника, тому відбуваються описується як щось мистецьке, фікційне, подібно тому, як це відбувається в театрі або в книзі. Герой каже про те, що «веде себе як персонаж з книги» [7, с. 35]. Максимов стверджує, що після закриття справи герою-Достоевському не доведеться більше з ним зустрітись: «<...> я своє існування припинив точно так, як перестає існувати книжковий персонаж, стоїть тільки закрити книгу» [7, с. 188]. Так, діючі особи в романі вважають себе невід'ємною частиною творчості, складовою мистецького світу.

Перша зустріч героя-Достоевського з Нецаєвим зображується як сцена в театрі: Нецаєв, переодітий в жіночий одяг, якого протагоніст спочатку приймає за оперну співачку; герой-Достоевський з'являється як «забутий репліку актор» [7, с. 123]; обидва – «два гравця <...>, а третій з них знаходиться в кімнаті [чужонка], спостерігачка, <...> вона теж грає свою партію?» [7, с. 127]. В оригіналі використовується багатозначне слово «player», яке можна перекласти як «гравець», і як «актор», а фраза «play the part», що стосується до чужонки, вказує на те, що і перші двоє швидше актори, а не гравці.

В цілому відносини між героєм-Достоевським і Нецаєвим мають ігровий характер, про що каже і сам протагоніст: «Він уже не розуміє тепер, <...> чи він грає з Нецаєвим, Нецаєв чи з ним» [7, с. 242]. Ігра між героями виглядає так: герой-Достоевський грає роль проповідника, спробує навести революціонера на шлях істинний; Нецаєв ж організовує ігру, метою якої – змусити письменника брати участь в діяльності організації «Народної розправи» і стати автором пропагандистських листівок. Для цього Нецаєв влаштовує цілий спектакль: зав'язує очі герою-Достоевському і веде його в підпілля, де знаходяться голодні дитинки і їх

мать-проститутка, щоб «погрузити» письменника в світ «знижених і ображених», про яких той пише. «Не пора ли вам хоча спробувати жити однією життям з убогими, замість того, щоб сидіти вдома, да писати про них» [7, с. 247], – запитує героя-Достоевського Нецаєв і далі заявляє: «Вам не доводиться повертатися додому і занести в записну книжку цей підвал і цих дітей» [7, с. 247].

Створюється враження, що Нецаєв свідомо відтворює сцену з роману «Злочин і кара» (важливо відзначити, що саме перед своїм з'явленням Нецаєв каже про Раскольнікова), яка може стати епізодом подальшої творчості письменника. Однак можна передбачити, що саме в свідомості героя ці діти і їх мати асоціюються з персонажами з його роману. Герой-Достоевський навіть не може повірити, що її зовуть Соней («Жінка – неужели її і прямо зовуть Соней?» [7, с. 251]). В ігру втягнуто мистецьке свідомість письменника, який у всьому бачить або джерело творчості, або його плоди. Той же дослідник Максимов асоціюється з героєм-художником з одним з персонажів романів письменника (з Порфирієм Петровичем з «Злочин і кара»). Сам герой таких чітких аналогій не проводить, але ці персонажі (Максимов, Соня, діти в підпіллі) з'являються перед ним в образах, невіддільних від самих.

В романі мотив ігри пов'язаний з особливостями особистості героя-Достоевського і втілюється в романі як в формі пристрасті Ф.М. Достоевського до азартних ігор, так і в формі сценічної ігри, яка відображає специфічне сприйняття відбуваючого героєм-художником. В ситуації на кладовищі, побачивши нумерацію могили сина, в свідомості героя-Достоевського виникає асоціація з грою: «Замість того щоб побачити ці сім'ї і чотири, він подумав: «Ніколи не буду більше ставити на сім'ю» [7, с. 12], після чого він падає на коліна, безпорадно плаче і думає: «Що за єврейський спектакль!» [7, с. 14]. Різні втілення мотиву ігри взаємодіють в романі Дж.М. Кутзє, тому конкретні ситуації виявляються багатозначними.

Ігра передбачає наявність гравця, людини собі не належачого, що знаходиться під владою пристрастей, якими і є герой-Достоевський, основною пристрастю якого стає творчість. Само творчість в романі Дж.М. Кутзє метафорично представлено в формі мотиву «бесовщини», який відображає і «нецаєвщину». Протагоніст творить, перебуваючи в стані безумства: «написане може виявитися творінням безумця – отвратительним, непристойним, бешенним» [7, с. 24]. Він розуміє, що одержим творчістю як бешеном, якому не може протистояти: «Він думає про безумство, струсяючи по кімнаті його правою рукою, стекаючи на папір з кончиків його пальців, з пера. Безумство кроється в ньому, він ховається в безумстві <...> Все раптово. Лес і бес. В подібному стані духа він сидить за столом <...>» [7, с. 299, 305].

Процес створення в романі Дж.М. Кутзє отождествляється з бешеном, повністю поглинаючим героя-Достоевського: «Він уже собою не володіє <...>», «Безумство льється рівним потоком, так що йому не доводиться навіть окунати перо в чорнила», «<...> сам я сліду за пером, пляшущим передо мною», «чи хоч він сидить за столом столь спокійно, він – людина, увлечений смертю» [7, с. 24, 300, 312].

Важливим для роману Дж.М. Кутзє стає мотив пошуку, оскільки герой шукає спосіб наблизитися до Павлу, поговорити

с ним. И для этого протагонист использует все возможные средства: он облачается в костюм пасынка, чтобы вызвать видение Павла; он пытается «вычитать» его из дневников сына; сближаясь с Анной Сергеевной, он пытается дотянуться к нему. В такие моменты он проваливается в бессознательное, «видение рушится на него, овладевает им и исчезает» [7, с. 72]. Анна Сергеевна же утверждает, что именно герой-Достоевский должен вернуть Павла к жизни («вам, а не мне возвращать его к жизни» [7, с. 180]) с помощью своего творчества. И действительно, в самом конце романа герой творит образ Ставрогина, прототипом которого отчасти является Павел, и в этот момент он будто сливается с пасынком. Таким образом, герой находит возможность вернуть Павла к жизни и единственным действующим способом для этого становится созидание.

Сквозным мотивом в романе Дж.М. Кутзее является мотив смерти, который воплощается в сюжетной линии романа и создается за счет образов-символов: собаки, сна, припадка, видения, пропасти. Смерть (гибель Павла) с самого начала романа является испытанием на жизненную пригодность героя-Достоевского, поскольку именно это событие ввергает героя в пограничную ситуацию, заставляет его осмыслить свое существование, определить подлинность своего выбора в этой ситуации. Во второй главе романа на Елагином острове, где находится кладбище, протагонисту встречается «седой, искалеченный пес» [7, с. 12] – символ смерти в древних мифологиях [8, с. 73, 241–242, 1137], не зря этот остров герой называет «собачим». Образ собаки неоднократно встречается и далее в романе: вой собаки будит героя-Достоевского, который тот в полудреме принимает за голос Павла, зовущего его с того света; саму смерть герой описывает как старую собаку: «Смерть, пришедшая раньше срока, не оглушить и пожрать его, а просто побыть подле него. Точно собака, поселившаяся с ним рядом, большая серая собака, слепая, глухая» [7, с. 67].

Герой на протяжении всего романа чувствует себя на пороге смерти, что влияет на и так неустойчивую психику писателя и провоцирует частые припадки. Сами же припадки – «провалы в пустоту – словно смерч вырывают малый кусок его жизни» [7, с. 89]. Именно пограничное состояние (ожидание смерти), в котором теперь permanently пребывает герой, позволяет ему соприкоснуться с трансцендентным миром, с самим Богом. Протагонист как-то осознает: «Невозможно, чтобы увиденное им только что произошло в действительности. То, что он видел, пришло из другого мира, хорошо ему знакомого мира, из другого существования. Он словно в первый раз пережил припадок, сохраняя сознание» [7, с. 273].

Знакомый мир, о котором говорится в романе, является ничем иным как художественным миром романов героя-Достоевского, поскольку увиденное им зачастую ассоциируется с эпизодами его произведений, а видения, картины, предстающие перед ним, становятся источником для творчества. Проникновение героя-Достоевского в потусторонний мир подкрепляется мотивом сна, пронизывающим весь роман, и видениями, внезапно нахлынувшими, а также припадками эпилепсии, которые «вырывают героя из времени человеческого»: «ему снится сон», «он погружается в урывчатый сон», «его посещает яснейшее из видений», «ему порой видится», «вновь возвращается видение», «эти припадки <...> – это провалы в пустоту» и так далее [7, с. 22, 24, 36, 99, 89, 306]. Таким образом, сны, припадки, видения, провалы – это момент выхода героя в бессознательное, экзистенциальный миг про-

никновения героя в небытие, откуда протагонист черпает вдохновение для творчества.

Под конец романа герой ощущает потребность сделать выбор: «Остается лишь сделать выбор<...> выбор, лишенный выбора» [7, с. 298–304]. Несколько раз в романе писателю является картина осквернения девочки, которую он никак не решается записать: «Ему не составляет труда вообразить эту девочку [Матрену], доведенную до иступления», «она могла бы лежать перед ним нагой», «вновь возвращается видение <...> в комнате лежит рядом с мужчиной нагая девочка<...>» [7, с. 97–98, 307].

В последней главе романа после очередной такой картины герой-Достоевский «вскакивает, охваченный нетерпением» и начинает писать текст «Квартира». В этот момент протагонист чувствует, что «в какой-то мере он – Павел Исаев, хотя и называет себя другим именем <...>. Он прошел через врата смерти и возвратился <...>. Он не бог, но уже и не вполне человек» [7, с. 308]. После описания этой сцены он «встает, оставляя два написанных листа лежать на столе», зная, что Матрена прочтет их. Герой сделал выбор, написал недозволенные эпизоды, чтобы вызвать Господа на диалог: «Это покушение на невинность ребенка. Преступление, за которое ему не будет прощения <...>. Теперь Бог обязан заговорить с ним».

Все эти картины, видения, мысли – «привычный старый лабиринт. Все та же его *игра*, только в ином обличье. Он играет потому, что Бог молчит. Играет, чтобы заставить Бога заговорить» [7, с. 301]. Герой-Достоевский взывает к Богу, поскольку, как религиозный человек, он пытается найти основу для своего существования и для существования Павла. Вставные тексты, написанные рукой протагониста, предвещают замечания повествователя: «Он пишет для себя. Пишет для вечности. Пишет для мертвого юноши» [7, с. 312]. Таким образом, он находит основу экзистенции в вечности, и этой вечностью становится его творчество.

Испытание художественной гениальности героя в романе Дж.М. Кутзее тесно связано с «погружением» героя-Достоевского в некий мир, благодаря чему в него врывается стихия творчества и навеивает картины, которые он должен записать. Испытание состоит в том, что картины эти не всегда пристойные и за героем остается выбор писать их или нет. В итоге протагонист подчиняется творчеству, признавая первенство письма и следуя «за пером, пляшущим» перед ним [7, с. 300].

Выводы. Сюжетно-композиционную структуру произведения организывает система мотивов, состоящая из мотива игры, смерти, бесовщины и поиска, которые подчинены и тесно связаны в романе с мотивом творчества. Так, мотивная система романа выявляет основное содержание произведения (роман о художнике) и образовательно единый семантический инвариант – мотив творения.

Перспектива дальнейшего исследования заключается в изучении мотива творения (творчества) и его вариантов в других постмодернистских вариациях романа о художнике.

Литература:

1. Andreadis A. The Master of Petersburg. A novel by J.M. Coetzee [Electronic resource]. URL: <http://www.toseekoutnewlife.com/coetzee.html>.
2. Беззубцев-Кондаков А.Е. Двусмысленность пустыни. Про творчество Дж.М. Кутзее [Электронный ресурс] : Топос. 2009. URL: <http://www.topos.ru/article/6548>.

3. Кеба О.В. Роман Дж.М. Кутсі «Володар Петербурга» як фікційна біографія / Питання літературознавства. № 96. 2017. С. 71–93.
4. Бочкарева Н.С. Роман о художнике как «роман творение»: генезис и поэтика. Пермь : Из-во Пермского университета, 2001. 252 с.
5. Хализев В.Е. Теория литературы. Москва : Высшая школа, 2004. 405 с.
6. Путилов Б.Н. Мотив как сюжетобразующий элемент // Типологические исследования по фольклору. Москва : Наука, 1975. С. 172–183
7. Кутзее Дж.М. Осень в Петербурге : роман / пер. с англ. С. Ильина. М. : Эксмо, 2010. 320 с.
8. Мифы народов мира. Энциклопедия / под ред. С.А. Токарева. Москва : Электронное издательство, 2008. 1147 с.

Pshenychnaya M. The system of motifs and subject-compositional structure of the novel “The Master of Petersburg” by J. M. Coetzee

Summary. The article deals with an analysis of the plot-composite construction's specificity, which is a genre-formatting factor of the novel “The Master of Petersburg” by J.M. Coetzee. The tree-parts construction of J.M. Coetzee's work indicates the belonging to the novel about an artist, and the hero-artist, compositional features and structure of motifs, being the main elements of the internal structure of this genre variety, confirm its genre identity one time more. The consciousness of the creative person and the inner experiences of the hero-writer are highlighted, and the external circumstances of the life of the protagonist become a trigger for creating the novel “The Possessed”, which the hero writes in the last chapter.

The internal composition of the work, organized by motifs' system due to which the main content of the novel can be

revealed, is analyzed. Particular attention is paid to the study of the ramified system of motifs of the novel: search, death, game, which are subordinated and closely related to the leitmotif of the novel about an artist – the motif of creativity. This is due to the fact that the emphasis is on the personality of the artist and on the consciousness of the creative person, and the events in the novel are presented through the prism of the artistic consciousness of the hero-writer, so events is described as something artificial, fictitious, similar to occurrences in the book or at the theater.

The relationship between the hero-Dostoevsky and Nechaev is built on the principle of a game in which the artistic consciousness of the hero-writer is also drawn. Everything around him is perceived by the hero-Dostoevsky either as a result of creativity (people whom he meet, seem to him to be characters of his novels), or as a possible plot for his creation.

The motif of the search and the motif of death are closely intertwined in the novel “The Master of Petersburg”. Trying to “revive” the stepson in his creation, the hero overcomes his own death and provides himself with immortality, perpetuating himself in his creation. Pavel's death plunges the hero into in-between state, where the hero-Dostoevsky feels the presence of death near him, which allows him to come into contact with the transcendental world, the world from which he is haunted by pictures (phantoms) that he cannot resist. The power of creativity, surging up from the other world, embraces the hero-writer like a “demon” and in this state of mind he begins to write his novel.

Key words: composition, motif of creating, motif of play, motif of search, motif of death, creation, the novel about an artist.