

КВЕСТОВАЯ СТРУКТУРА ПРОСТРАНСТВЕННО-ВРЕМЕННОГО ЛАБИРИНТА В РОМАНЕ ДЖ. РОЛЛИНСА «КЛЮЧ СУДНОГО ДНЯ»

Е.А. Плетеная

аспирант ХГУ (г. Херсон, Украина)

научный руководитель – Н.И. Ильинская

д-р филол. наук, профессор

общеуниверситетской кафедры

мировой литературы и культуры

имени проф. О.Мишукова

Джеймс Роллинс (1961г.) – современный американский писатель, автор цикла романов «Отряд Сигма», в котором создан «метаквест» со сквозными героями и разветвленным «лабиринтом» задач их опытно-спасательных миссий. Роман-бестселлер «Ключ Судного дня» (2009 г.) входит в этот цикл.

Известно, что «квест» формировался в фольклорно-мифологическом дискурсе как способ сюжетной организации произведения. Традиционно «квест» был связан с концептом «дорога» и имел линейное построение. В отличие от традиции, в романе Дж. Роллинса квест выступает, прежде всего, приемом пространственно-временной организации произведения, а способом освоения квест-хронотопа является «лабиринт». Целостность локально-темпоральной структуры произведения обеспечивает «рамочный» квест, что циклизует время и пространство, ведет от загадки к ее решению в единый локус – Вашингтон.

Характерными отличиями «квеста» Дж. Роллинса являются: сюжетная объединенность мотивов поиска, пафос подвига, сложный рисунок «субъектно-объектных отношений», в результате которых происходит актуализация квест-хронотопа [3, 20]. Традиционный вид сюжета – это описание испытаний субъекта квеста на пути его духовного подъема. В романе Роллинса «Ключ Судного дня» образ героя-одиночки меняется на группу героев, действующих как единый тип-персонаж – это ученые из спецотряда «Сигма». «Тысячеликий» герой (Дж. Кэмпбелл) в романе Дж. Роллинса одновременно реализуется и как проекция «мономифа», и как его современная трансформация в массовой литературе (коллективный герой). Романам Дж. Роллинса свойственны динамика, фантастичность сюжета, неожиданные повороты событий, частые экскурсы в историю, мифологию, в современную науку, – черты, характерны для современной массовой литературы.

Базовой основой для анализа произведения является положение М. Бахтина о «сложной структуре» хронотопа, который состоит из неограниченного количества мелких хронотопов, они могут включаться один в один, сосуществовать, переплетаться, меняться, сопоставляться, противопоставляться [1, 397]. Опираясь на положения М. Бахтина о многоуровневой структуре хронотопа, отметим, что они справедливы и к пространственно-временному уровню романа Дж. Роллинса «Ключ Судного дня». Основные сюжетные коллизии квеста зеркально отражаются в разных

пространственно-временных координатах (Д.У. Данн), образуя сложный рисунок хронотопных связей в романе. Так, начало квеста («выезд») связан с чрезвычайным происшествием: в Риме в соборе Святого Петра от взрыва погиб археолог из Ватикана отец Марко Джованни и был ранен священник Вигор Верона.

С целью расследования преступления из Вашингтона в Рим отправляется командор Грейсон Пирс, оперативник спецотряда «Сигма». Он и его коллеги по отряду «Сигма» являются квесторами в произведении. Ими было установлено, что перед смертью отец Марко успел спрятать среди реликвий собора, на надгробии папы Урбана, кожаный мешочек со странными символами: кельтским крестом и друидской спиралью, в котором, как он надеялся, содержится спасение человечества от страшной болезни.

В структуре произведения четко выделяются два типа хронотопа, которые, разворачиваясь почти автономно, соединяются в результате проделанной героями общей миссии, то есть в «кодах» рамочного квеста.

Первый пространственно-временной уровень квеста реализуется через акциональный (Р. Барт), или «конспирологический» лабиринт. Сюжет разворачивается «в режиме on-line»: («Настоящее время. 8 октября, 23 часов, 55 минут») [2, 23]. Расследование продолжается в течение одной недели и хронометрируется как оперативный протокол спецоперации. Местом действия становятся три континента (Африка, Северная Америка и Европа). Выполняя задания, герои-спецназовцы преодолевают лабиринт политических заговоров и научно-промышленных секретов новой биогенной инженерии, которые ставят под угрозу судьбу человечества. Они проникают к руководству организации и, ежесекундно рискуя жизнью, возвращаются к результатам расследования в штаб-квартиру отряда «Сигма» (Вашингтон).

«Конспирологический лабиринт» в романе Роллинса является аллюзией на архетипический мотив «Тесей в лабиринте Минотавра». Задача для современных Тесеев из отряда Сигма – проникнуть в законспирированное «логово» концерна «Виатус» (Осло, Норвегия). Концерн секретно использует в своих технологиях гены агрессивных бактерий-«экстремофилов» для создания сверхстойких генномодифицированных сортов кукурузы и других пищевых культур. Однако «нестабильный» ген-агрессор может уничтожить все человечество. Амбициозные геополитические стратегии тайного ордена под названием «Гильдия» направлены на жесткий контроль численности человечества. Новый техногенный Минотавр вновь требует человеческих жертв.

Топография «конспирологического» хронотопа образует лабиринт из вымышленных и легендарно-мифологических мест. Автор использует исторические топонимы, сопровождает текст географическими картами. Динамика квеста задается четкими задачами спецоперации, хронометрическим обозначением каждого ее этапа. В середине рамочного хронотопа квеста есть отдельные «хронотопы» стадийных квестов (М. Бахтин, Н. Фрай). В романе Дж. Роллинса такие локальные квесты построены как разнородные «испытания в лабиринте»: «Лабиринт Колизея», «Лабиринт концерна «Виатус», «Лабиринт

"Хранилища Судного дня"» и др. Структура каждого стадиального квеста соответствует основным трем этапам: «задача» – «испытание» – «возвращение» (Н. Фрай, Дж. Кэмпбелл). Этап «возвращения» трансформируется в переход к новому квест-хронотопу.

Второй пространственно-временной уровень произведения реализуется через «культурологический» лабиринт, который имеет характер «ризомы» (Ж. Делез, Ф. Гваттари). Он разворачивается в «горизонте» разнообразия ассоциаций, множественности версий, в том числе и ложных. Топонимическая карта путешествий субъектов квеста имеет легендарно-мифологические координаты, а квест-коды основаны на апокрифах, археологических гипотезах, легендарных текстах. Объектами «культурологического» лабиринта в квесте Роллинса выступают различные артефакты. Среди них – легендарная «Книга Судного дня» (1086) Вильгельма Завоевателя, содержащая описания владений и отметки мест загадочных эпидемий. На пути к решению интеллектуальной загадки героям-квесторам встречаются такие объекты, как гроб друида Мерлина, могила лорда Ньюборо, обитель святого Малахия, усыпальница Черной Богородицы и др.

Заметим, что среди объектов мифологического квеста особую функцию выполняют артефакты эпохи легендарного Короля Артура и рыцарей Круглого стола (меч Экскалибур, остров Авалон, город Камелот, замок феи Морганы). В произведении Дж. Роллинса мотив розыска «Ключа Судного дня» спецгентом Грейсоном накладывается на архетипический мотив поиска легендарным рыцарем Парцифалем Святого Грааля, мистической Чаши Крови Христовой – символа вечной жизни.

В структуре классического квеста исследователи традиционно выделяют элементы, которые связанные с функциями героя в произведении (В. Пропп, Н. Фрай, Дж. Кэмпбелл). В романе Дж. Роллинса выявлены все основные типы персонажей. «Герои» в произведении – это Пойнтер Кроу, директор «Сигмы», а также ассоциативный двойник короля Артура; Грейсон Пирс – проекция образа Парцифаля; Монк Коккалсом – современный парафраз образа Тесея. «Помощники» героя – в романе это культуролог Рейчел Верона, отец Рай, мальчик-проводник Лайл и др. «Врагами» выступают лидеры концерна «Виатус» и таинственного террористического ордена «Гильдия». На своем пути герои встречают «вредителей» – суперагента Крису Магнуссен, профессора Бойль и др. Среди «дарителей» ведущую роль играет святой Малахия с его подарком – лекарством против загадочной болезни.

Итак, в романе Дж. Роллинса «Ключ Судного дня» рамочный квест-хронотоп содержит несколько стадиальных хронотопов, построенных как лабиринт испытаний. Субъектом в романе предстает коллективный образ героя отряда «Сигма», который трансформирует мономиф «тысячеликого героя» (Дж. Кэмпбелл). Предикатом выступает «лабиринт», образованный из загадок на пути к изобретению способа спасения человечества. В квест-хронопах доминируют «конспирологический» и «культурологический» типы лабиринта, по которым просматривают прецедентные тексты – миф о Тесее и Минотавре, романы о рыцарях Круглого стола и легенды о Святом Граале.

Список литературы

1. Бахтин М. М. Формы времени и хронотопа в романе / М. М. Бахтин // Бахтин М. М. Вопросы литературы и эстетики / М. М. Бахтин. – М.: Худ. лит., 1975. – С. 234–407.
2. Роллинс Дж. Ключ Судного дня / Джеймс Роллинс [пер. с англ. С. Саксина]. – М.: Эксмо, 2015. – 640 с.
3. Тихомирова О. В. Міфічний квест у літературній спадщині Дж. Р. Р. Толкіна. [Текст]: автореф. дис... канд. філол. наук. 10.01.04 / О.В. Тихомирова; Київ. нац. лінгв. ун-т. – К., 2003. – 22 с.

Аннотация

В статье рассматривается пространственно-временной уровень квеста в романе-лабиринте Дж. Роллинса «Ключ Судного дня». Субъектом квеста в романе предстает коллективный образ героя отряда «Сигма», что в современной массовой литературе трансформирует мономиф «тысячеликого героя» (Дж. Кэмпбелл). В квест-хронотопе доминируют «конспирологический» и «культурологический» типы лабиринта. Автор интерпретирует / профанирует художественные клише мифологических текстов с позиций массовой культуры.

Ключевые слова: квест, квест-хронотоп, мономиф, «конспирологический» лабиринт, «культурологический» лабиринт.

Abstract

The article deals with the space-time level of the quest in the novel-labyrinth «The Doomsday Key» by J. Rollins. The subject of the quest in the novel is presented by a collective image of the detachment's hero «Sigma», which transforms the monomyth «The Hero with a Thousand Faces» in modern popular literature (J. Campbell). «Conspiracy» and «culturological» types of labyrinths dominate in the quest-chronotope. The author interprets / profanes the artistic clichés of the mythological texts from the position of mass culture.

Keywords: quest, quest-chronotope, monomyth, «conspiracy» labyrinth, «culturological» labyrinth.