

Фантастические мотивы в романе О. де Бальзака "Шагреновая кожа"

Боруруева Наталья Валерьевна

студентка

МГУ им. Ломоносова, Москва, Россия

email: borurueva_nata@mail.ru

Для Ц. Тодорова *фантастическое* характеризуется, прежде всего, наличием определенной позиции читателя по отношению к событиям произведения: читатель должен испытывать колебания в выборе между сверхъестественным и рациональным объяснением событий. Именно наличие колебания, сомнения отграничивает фантастическое от смежных жанров: необычного (рациональное объяснение) и чудесного (согласие с существованием сверхъестественного). Кроме того, необходимо отличать фантастическое от поэтического и от аллегории.

Если рассматривать «Шагреновую кожу» О. де Бальзака с этой точки зрения, то нетрудно заметить, что ничего собственно фантастического, сверхъестественного в романе нет, кроме одной детали – кожи странного свойства, которая способна исполнять желания героя, сокращая при этом его жизнь. Но вспомним, что Бальзак отнес «Шагреновую кожу» к философским этюдам, следовательно, в произведении заведомо может наличествовать доля условности. Шагреновая кожа – не фантастическая деталь, ценная сама по себе, а средство для иллюстрации философской идеи, причем эксплицитно выраженной в самом тексте: противопоставление двух типов жизни, долгой, но лишенной желаний и волнений и короткой, но бурной и полной страстей. Таким образом, кожу можно рассматривать, как воплощение человеческой жизни, т.е. как аллегорию. Если отвлечься от философского обобщения и обратиться к уровню сюжета произведения, то тогда кожа воспринимается скорее как чудесное, а не как фантастическое: в начале романа сомнения читателя и героя в чудодейственности кожи отрицать нельзя, однако вскоре они пропадают, существование подобной кожи воспринимается как неоспоримый факт. Другая точка зрения – точка зрения второстепенных лиц. Для героев, не знающих тайны Рафаэля, события необычны, но рационально объяснимы. Вспомним, что кожа действует не непосредственно, исполнение желаний героя происходит естественным образом. Для ученых, к которым Рафаэль обращается за помощью, кожа – лишь новая загадка природы, которую еще предстоит разгадать. Итак, на разных уровнях романа собственно фантастическое отесняется на второй план, «затушевывается» аллегорическим, необычным, чудесным.

Наличие в произведении «*инопространства*» (противопоставленного пространству привычному) – необходимое условие фантастической (в частности, готической) литературы.

Действие «Шагреновой кожи» происходит, в месте, несовместимом с тайнами, и в такое время, когда чудесное кажется невозможным: перед нами Париж 1829 г. Но пространство города неоднородно. В нем присутствуют своеобразные «черные дыры» – прорывы в инопространство, приобретающие магические черты.

Игорный дом – место, приобретающее у Бальзака демонические характеристики. В описании игорного дома автор балансирует на грани между мистической готикой и готикой социальной. Попадая в инопространство игорного дома, человек преобразуется: «вы себе не принадлежите», «вы во власти игры». Здесь царит страсть и «демон игры». Игорный дом наполнен странными персонажами. Читатель погружается в атмосферу таинственности. В игорном доме мы впервые встречаемся с главным героем – Рафаэлем де Валентеном. Его портрет, написанный в традиционной романтической манере, подчеркивает состояние тревоги. И обстановка, и действующие лица словно готовят читателя к свершению мистического действия, однако его не происходит. События не выходят за рамки того, что принято считать обыденным и реальным. Таким образом, автор как бы играет с читателем в готическую, фантастическую литературу. Установки, которые поначалу можно принять за мистические, не реализуются, обращаясь своей противоположностью.

Герой никогда не попадает в инопространство напрямую, путь, ведущий туда, – путь заблуждений и блужданий, физических или нравственных.

Путь, конечным пунктом которого Рафаэль избрал самоубийство, заводит его в лавку антиквара. Лавка – следующая «точка» на карте Парижа, через которую возможен прорыв в инопространство. Пространство лавки имеет больше мистических черт, чем пространство игорного дома. Именно здесь появляется единственный фантастический элемент романа – волшебная кожа. Попав в лавку, Рафаэль видит другой мир. Здесь оказываются возможными виртуальные путешествия во времени и пространстве. Эффект фантастического возникает тогда, когда Рафаэлю кажется, что предметы вокруг него оживают. Автор стремится объяснить фантастические явления, но не дает точного ответа на вопрос, чем спровоцировано видение и видение ли это вообще. Возможность второго толкования событий, порождающая колебания читателя, – основа фантастического жанра. Объяснение таинственных событий сном, видением, опьянением, состоянием бреда – традиционное средство подачи рационального толкования в фантастическом произведении.

Пугающие и загадочные события предшествуют появлению кожи, словно готовят для нее подходящий антураж: очнувшись от видения, Рафаэль видит перед собой слабо освещенный скелет, «с сомнением» качающий черепом. Старик–антиквар, подобно скелету, «выходит» из видения, из сна, пересекая границы миров. Старик похож на призрака, но, несмотря на это, автор оговаривает, что мысль о сверхъестественном явлении исключается.

Итак, лавка антиквара – инопространство, обладающее более явными иррациональными характеристиками, чем игорный дом. В нем становятся возможными деформация времени и пространства (виртуальные блуждания Рафаэля), появляются таинственные персонажи (антиквар, приказчик), в лавке хранится магический предмет (определяющий все последующее развитие сюжета). Рациональными объяснениями автор как бы усыпляет бдительность читателя, готовя почву для его сомнений в магической силе кожи.

Из лавки антиквара Рафаэль попадает *на ужин к банкиру Тайферу* – перед нами третий вариант инопространства. По мнению одного из критиков, «сцена пронизана мистическим исступлением, это буйство фантазмагорий». Рассудок гостей затуманен (влияние выпитого вина – рациональное объяснение), они полностью отдаются наслаждениям пира. Картины оргии сменяются, как видения. Время деформируется, но иначе, нежели в лавке: время не имеет власти над героями. Исповедь Рафаэля находится вне времени, приостанавливая развитие событий. По окончании рассказа время вновь вступает в свои права. Волшебство оргии разрушается описанием утра следующего дня.

Жизнь Рафаэля после заключения договора становится неизбежным движением к смерти.

Кожа не только отнимает жизнь у героя, но и сама уменьшается в размере, при этом процесс необратим, а договор с незримой силой нерасторжим. Чувство страха, часто сопутствующее фантастическому, возникает только из-за осознания неизбежности происходящего.

Произведение, основанное на фантастическом приеме – действии талисмана и имеющее ряд черт, характерных для фантастической литературы (пространства с особенными качественными характеристиками), не является фантастическим в полной мере. Автор пытается дать рациональное объяснение происходящим событиям, которые, таким образом, приобретают статус необычных. Весь художественный строй произведения, в том числе и условная фантастика, служат для раскрытия философской идеи.