

## О РАЗЛИЧНЫХ ПОДХОДАХ К АНАЛИЗУ ПРОИЗВЕДЕНИЙ Г. Ф. ЛАВКРАФТА

*М. Н. Шудейко*

## ABOUT DIFFERENT APPROACHES TO ANALYZING THE WORKS OF H. P. LOVECRAFT

*M. N. Shudeiko*

The article deals with the creative work of Howard Phillips Lovecraft, who is one of the most influential figures of American neogothic literature. His works are notable for the close interconnection of all the plots, which is achieved through the elaborate fictional mythology created by the writer. Lovecraft's works are quite diverse in genre – gothic novellas, science-fiction novels, mythological stories among them. This rich diversity of the author's creative work presents an opportunity to use different approaches to analyzing his writings – linguostylistic, archetypal, biographical. Lovecraft's literary heritage has influenced not only the development of literature, but of other spheres of culture, such as creation of computer games.

**Key words:** neogothic literature, gothic novella, gothic novel, archetypal criticism, archetypal images, biographical criticism.

На современном этапе развития мировой литературы наблюдается необычайное разнообразие литературных стилей. Следует отметить не только создание авторами новых жанров и стилей, но и обращение к появившимся более столетия назад. Неоготический жанр давно стал неотъемлемой составляющей не только литературного искусства, но и кинематографии, а в последние годы он завоевывает территорию уже и компьютерных игр. Анализ творчества американских писателей, произведения которых принадлежат к жанру неоготического романа и неоготической новеллы, позволяет выявить тенденции развития данного литературного жанра на протяжении всего XX века; определить особенности формирования стиля; увидеть закономерность влияния неоготики на литературу XXI века. Все это, в свою очередь, дает представление о культурных традициях целого поколения и духовных ценностях определенного исторического периода.

Говард Филлипс Лавкрафт был и остается одной из самых ярких, значимых и влиятельных личностей американской неоготики. Лавкрафт родился в 1890 г. в г. Провиденс (штат Род-Айленд) и был единственным ребёнком в семье. Его отец умер в 1898 г. в психиатрической лечебнице Провиденса (причиной болезни было нервное истощение). В тот же год Говарда отправили в частную школу, откуда по прошествии года забрали, так как он был очень болезненным ребёнком. В 1921 г. мать Лавкрафта умерла в той же психиатрической лечебнице, что и её муж. Через некоторое время, на собрании журналистов-

любителей в Бостоне, Лавкрафт встретил Соню Грин, впоследствии ставшую его женой. Супруги переехали в Нью-Йорк, но впоследствии Говард вернулся в родной Провиденс. Он много писал – новеллы, романы, а также работал в соавторстве.

С детства Лавкрафт увлекался мистикой и ужасами: уже в детском и подростковом возрасте писал рассказы и стихи в этих жанрах. Интерес к готическим романам и новеллам привил Лавкрафту его дедушка, Уиппл Ван Бюрен Филлипс, который рассказывал ребёнку страшные истории, придуманные им самим. Позже Лавкрафт на долгое время предпочёл сверхъестественному написание эссе. Однако впоследствии писатель вернулся к избранной им в ранний период стезе. Первое его сознательное произведение – рассказ «Зверь в пещере» (*The Beast in the Cave*, 1905) – появилось, когда ему было четырнадцать. Первой работой, опубликованной в журнале «Таинственные рассказы» в 1923 г., был его рассказ «Дагон» (*Dagon*, 1917). За публикацией «Дагона» последовал роман «Гробница» (*The Tomb*, 1917), за ним – огромное количество его прозаических произведений.

Наиболее плодотворный период творческого пути Лавкрафта начинается с 1927 г., что примерно совпадает с его возвращением в Провиденс из Нью-Йорка. В это время написаны такие известные новеллы, как «Данвичский ужас» (*The Dunwich Horror*, 1928), «Сны в ведьмином доме» (*The Dreams in the Witch-House*, 1932) и романы «Случай Чарльза Декстера Варда» (*The Case of Charles Dexter Ward*, 1927) и «Тень над Иннсмутом» (*The Shadow Over Innsmouth*, 1931). Лавкрафт также оставил после себя множество незавершённых произведений в том же жанре.

Творчество Говарда Филлипса Лавкрафта оказало огромное влияние на развитие готической традиции в литературе XX в. Манере письма Лавкрафта подражали многие его современники. И сейчас у него много последователей, на него продолжают ссылаться в своих произведениях современные авторы (среди которых Стивен Кинг, Томас Лиготти и другие).

Творческое наследие Лавкрафта велико и в высшей степени разнообразно – от коротких рассказов до романов, от готического жанра до научной фантастики. Именно поэтому его произведения интересны с точки зрения разностороннего анализа и различных критических литературных подходов, что и будет представлено ниже на примерах нескольких работ писателя.

Одним из наиболее известных произведений Лавкрафта является готическая повесть «Случай Чарльза Декстера Варда» [1]. Она рассказывает о молодом человеке по имени Чарльз – любителе антиквариата и генеалогии, – который узнаёт о том, что два столетия назад один из его предков, Джозеф Кэрвен, был колдуном. Чарльз решает разузнать обо всех возможных подробностях

жизни своего загадочного родственника. Но в процессе поисков он обнаруживает, что Кэрвен был некромантом. Это открытие вызывает ряд кардинальных изменений как во внешности, так и в душе главного героя. Семейный врач Вардов, доктор Виллетт, пытается помочь молодому человеку, стремясь восстановить историю Кэрвена, как до него это сделал Чарльз, чтобы выяснить причину его безумия. Виллетт понимает, что его подопечный убит вызванным им из могилы Кэрвеном и именно оживший предок Вардов сейчас находится в лечебнице под именем Чарльза. В конце концов, доктору удаётся уничтожить зло в лице Кэрвена и его сподвижников и восстановить справедливость.

Данное произведение автора особенно ярко демонстрирует, что Г. Ф. Лавкрафт имел свой особенный стиль, который многие его последователи пытались имитировать. Художественное своеобразие готической повести Г. Ф. Лавкрафта «Случай Чарльза Декстера Варда» состоит в использовании множества различных лингвостилистических приёмов, таких как: употребление архаизированной лексики и нарочито усложнённый язык, разнообразие эпитетов со значением «зловещий» или «страшный», детальные описания окружающей обстановки. Многочисленные намёки на некромантию и изощрённое физическое насилие делают атмосферу в романе ещё более жуткой. Символизм персонажей, являющихся основой трёх сюжетных линий романа, играет не менее важную роль. Лавкрафт обращается также к мотиву готического двойничества, помещая двух героев в идентичную внешнюю оболочку и наделяя их диаметрально противоположными чертами характера. Вероятно, именно эта специфическая манера письма с течением времени делает Лавкрафта всё более популярным писателем.

Еще одним крайне любопытным произведением Лавкрафта является роман «Сомнамбулический поиск неведомого Кадата» [2]. В нем описывается эпизод из жизни – или скорее, из сновидческой жизни – Рэндольфа Картера. Трижды видит Картер во сне прекрасный предзакатный город, но не успевает понять, прежде чем его вырывают из сна, где же этот город находится и что он значил для него раньше. Картер решает предпринять путешествие к неведомому Кадату, где живут Великие боги грез, и просить их опять впустить его в город его сновидений и объяснить, что за волшебное место так манит его. Герой преодолевает множество препятствий на своем пути, встречает врагов, приобретает верных союзников и находит неведомый Кадат. Достигнув Кадата, Картер сталкивается лицом к лицу с ползучим хаосом Ньярлатхотепом, который рассказывает Рэндольфу, что Великие Боги сами прельстились великолепием города, приснившегося Картеру, и отправились туда, дабы стать его хозяевами. Ньярлатхотеп объясняет, что город этот Картер придумал сам, составив его образ из воспоминаний юности и тех мест, которые когда-либо были ему дороги.

И, достигнув, наконец, входа в свой город грез вновь, Рэндольф Картер просыпается.

Данный роман особенно интересен с точки зрения ритуально-мифологической критики [3]. Используя при анализе романа данный подход, мы пришли к выводу, что Г. Ф. Лавкрафт в своем творчестве широко использовал познания в области человеческой психологии, в частности теорию бессознательного Юнга [4]. Описывая в романе процесс индивидуации Личности и прибегая при этом к архетипам, выделенным К. Г. Юнгом, Лавкрафт также не пренебрегает прочими архетипическими образами для создания более полной картины человеческой психики. Личность развивается, проходя Квест, в ходе которого она встречается с различными своими сторонами – Персоной, Тенью и Мудрым Старцем. Герой романа так и не встречает Аниму. Т.е. интегрированная Самость остается недостигнутой, так как второстепенная роль женских персонажей в первом случае и их абсолютное отсутствие во втором делают Сизигию невозможной.

Квестер безумно боится встречи со своей Тенью, что автор выражает в описаниях чувства страха при помощи специфической лексики. Однако впоследствии Тень оказывается побежденной и, можно даже сказать, прирученной Личностью.

Помимо общеизвестных юнгианских архетипов в своих романах Лавкрафт обращается и к другим мотивам и образам, дополняющим идейную картину произведений. Тема поиска бессмертия является основной в романе, и автор не ограничивает себя в выборе средств для ее раскрытия. С целью глубокого проникновения в суть проблемы – возможно ли обрести бессмертие и как достичь желаемого – Лавкрафт рисует загадочный мир, окружающий персонажей, обращаясь к метонимии и символам; указывает на цикличность бытия как на следствие бесконечного поиска вечного существования.

Далее, с точки зрения биографического подхода [5] к анализу литературных произведений, занимательным кажется рассказ «Фотография с натуры» (*Pickman's Model*, 1926) [6]. Рассказ повествует о Бостонском художнике по имени Ричард Аптон Пикман, скандально известном картинами, во всем правдоподобии изображающими ужасный мир, не подвластный человеческому разуму. Он был изгнан из Клуба искусств за реалистичность его пугающих картин. Рассказчик, коллега Пикмана Тербер, дает читателям достаточно точное и яркое представление о творческих убеждениях Пикмана, описывая не только его картины как таковые, но и представления художника об идеальной мастерской и идеальных моделях. Пикман приглашает Тербера посетить его мастерскую в старинном доме в Норт-Энде Бостона, где тот становится свидетелем незримой борьбы хозяина дома с чем-то непознанным. Произошедшее пугает

его, и он покидает дом Пикмана. И уже после этого Тербер находит в своем кармане фотографию, с которой Пикман, по его собственному утверждению, срисовывал фон для очередной картины. Однако на фотографии не оказалось пейзажа. Вместо этого фотография изображала то самое отвратительное существо, которое Пикман рисовал на картине. И рассказчик готов поклясться, что фотография была сделана с натуры.

Творческая философия Пикмана такова: художник не пытается выразить в своих картинах собственные фантазии – он ищет живое вдохновение. Его картины – выражение опыта поколений, пронесенного душами людей сквозь тысячелетия. Здесь можно наблюдать связь с творчеством самого Лавкрафта – ведь он неоднократно прибегает в своих произведениях к созданной им самим мифологии предшествующих цивилизаций, лицезрение и понимание которых фактически недоступно человеческому разуму. Его персонажи либо на самом деле сходят с ума, либо становятся изгоями в обществе, категорически отвергающем существование сверхъестественного.

Важно также обратить внимание на вдохновение Пикмана и его идеальные условия для творчества. Художник утверждает, что не может быть вдохновения среди современных зданий, не имеющих никаких призраков прошлого. Поэтому и нашел Пикман старинный дом в Норт-Энде, чтобы соприкоснуться с историей, чувствовать атмосферу и пропитываться легендами старого города. Вот еще одна параллель идей Пикмана с жизнью автора рассказа. Большую часть жизни Лавкрафт провел в Провиденсе, в Новой Англии – именно той части США, куда приехали первые европейские поселенцы и с которой связано так много преданий белых американцев. Пожив немного в Нью-Йорке, Лавкрафт вернулся на родину, так как, очевидно, там работа по написанию литературных произведений в жанре хоррор шла более успешно. Кстати, Ричард Пикман тоже происходит из Новой Англии – из города Салема, известного своими судами над ведьмами, одна из которых была четырежды прабабкой художника.

Реализм искусства Пикмана выражен в рассказе не только через восприятие смотрящих на его картины людей, но и посредством прямого описания. Даже в его набросках и эскизах мы можем видеть его стремление к идеальному отражению действительности. Вероятно, именно поэтому Пикман относился к фотографии без какого-либо пренебрежения, как бывало среди художников. Для читателя с хорошо развитым воображением произведения Лавкрафта также покажутся до предела реалистичными, так как его описания не только самих ужасов, но и ощущений, испытываемых его персонажами при столкновении с неизвестным и не лежащим в сфере понимания людей, детальны и правдоподобны. Данный факт снова возвращает нас к идее воплощения творческих идей Лавкрафта в образе Ричарда Пикмана.

Итак, проанализировав рассказ Г.Ф. Лавкрафта «Фотография с натуры» с точки зрения биографического подхода, можно сделать вывод, что автор действительно вложил множество своих собственных идей об искусстве (таких, как идеальное место работы, сюжеты, стиль изображения и прочие) в образ Ричарда Аптона Пикмана.

Также стоит обратить внимание на использование наследия Лавкрафта в современной культуре. В частности, нами рассмотрена, с точки зрения соответствия авторскому замыслу оригинального произведения, компьютерная игра *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*. В основе сюжета этой игры лежит повесть Лавкрафта «Тень над Иннсмутом», а также встречаются элементы из рассказов «Дагон» и «Зов Ктулху». Конечно, многие детали изменены, а идеи переосмыслены, но наблюдать за визуальным воплощением образов Лавкрафта крайне любопытно.

Повесть «Тень над Иннсмутом» [7] рассказывает о молодом человеке Роберте Олмстиде, узнавшем о существовании прибрежного города Иннсмута, жители которого не приемлют нового, во время сбора информации генеалогического характера о своей семье. И это открытие переворачивает его жизнь с ног на голову. Роберт останавливается на ночь в отеле, в котором он с трудом избегает собственной смерти, после чего ему приходится спасаться бегством от разъяренной вооруженной толпы. Пытаясь не думать о преследующих его существах, он бежит все дальше, не оборачиваясь и не теряя ни минуты. Но в какой-то момент он понимает, что преследователи слишком близко, и Роберт решает спрятаться в придорожных кустах. Из своего убежища он наконец получает возможность увидеть, что же гналось за ним от самого отеля. Это отвратительные люди-рыбожабы из старинных местных легенд.

В свою очередь, в игре главным персонажем является Джек Уолтерс – детектив полиции, который после одного таинственного рейда оказывается в психиатрической лечебнице Аркхэма и совершает попытку самоубийства. После выхода из лечебницы Уолтерс становится частным детективом и берется за дело об исчезновении человека в городке Иннсмут. Так же, как и Роберту Олмстиду, Джеку приходится остановиться на ночлег в отеле города и впоследствии убежать от погони, организованной местным населением. Побег оканчивается поимкой детектива агентами ФБР, в сотрудничестве с которыми Уолтерсу удается найти вход в святилище и подводный город Й'ха-нтлеи, где после полной трансформации обитают рыбожабы, потомки Дагона и Гидры. Джек уничтожает святилище с его странными древними идолами, но после узнает, что является потомком расы Йит – заклятым врагом детей Дагона (то есть, и Роберта как их потомка). В результате Джек снова оказывается в Аркхэмской психиатрической лечебнице и на этот раз ему все же удается расстаться с жизнью по

собственной воле. Джек не может смириться со своей природой, да и все увиденное и пережитое не дало бы ему спокойно жить.

Одним из коренных отличий игры от повести является факт самоубийства Джека, в то время как Роберт становится одержим идеей воссоединиться со своими предками и провести вечность в Й'ха-нтлеи. Обычно в произведениях Лавкрафта персонажи либо сходят с ума, либо кончают жизнь самоубийством, столкнувшись с чем-то необъяснимым и неземным. В игре с Уолтерсом, как мы можем видеть, происходит и то, и другое.

Величественный загадочный город Й'хантлеи находится недалеко от Рифа Дьявола, восточнее Иннсмутской бухты. В повести город описывается как место неземной красоты, которое становится домом для тех обитателей Иннсмута, которые полностью прошли трансформацию из людей в рыбожаб. В игре, когда Джек спускается в подводный город, там оказывается только святилище с Матерью Гидрой, экспериментальная лаборатория и тюрьма.

В игре семья Маршей, занимающаяся переработкой золота в городе и правящая им уже несколько поколений (как и в повести), решает предпринять попытку разбудить спящих Древних. У Лавкрафта же эта попытка приписывается абсолютно другим персонажам – обособленному племени с островов близ Новой Зеландии, которых мы встречаем в рассказе «Зов Ктулху». При этом в игре мы встречаем оживших Дагона и Гидру, в то время как Лавкрафт в своих произведениях описал пробуждение исключительно Великого Ктулху.

Рассмотрев интерпретацию так называемого «Мифа Ктулху» Лавкрафта в компьютерной игре *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*, мы увидели, что разработчики основательно использовали детальные описания мест и мифических созданий из работ писателя, а также переплели сюжеты его произведений в новом сочетании, основываясь на логических связях, предложенных самим автором. В общем, данная игра является ярким и – в мире компьютерных игр – даже каноническим примером визуального и эмоционального отражения работ Лавкрафта в современной культуре.

Итак, обратившись к произведениям Лавкрафта и проанализировав их с различных точек зрения, мы можем сделать определенные выводы. Во-первых, Лавкрафт был действительно разноплановым писателем, работавшим во многих жанрах и способным привлечь и заинтересовать различные группы читателей. Во-вторых, его работы интересны тем, что анализировать их можно, используя при этом различные подходы, что помогает понять и почувствовать авторский стиль, рассмотреть персонажей и основные мысли через призму теории архетипов, соотнести биографию автора с его произведениями. И в-третьих, художественное наследие Лавкрафта оказало серьезное влияние на развитие не

только литературы XX–XXI веков, но переосмысление его идей нашло выход также в современной культуре в целом.

### **Литература**

1. Лавкрафт, Г. Ф. Жизнь Чарльза Декстера Варда // Тварь на пороге: повесть, рассказы, сонеты. – СПб, 2005. – С. 123–257.
2. Лавкрафт, Г. Ф. Сомнамбулический поиск неведомого Кадата // Тварь на пороге: повесть, рассказы, сонеты. – СПб, 2005. – С. 364–484.
3. Колядко, Н. В. Mythological and Archetypal Criticism// Современная методология анализа художественного текста = Contemporary Interpretation Strategies: учеб.-метод. пособие для студентов старших курсов [и др.]; под ред. Н. В. Колядко, М. С. Рогачевской, Ю. В. Стулова. – Минск: МГЛУ, 2009. – С. 95–101.
4. Юнг, К. Г. Архетип и символ. – М.: Ренессанс, 1991. – 295 с.
5. Сент-Бев, Ш. О. Литературные портреты. Критические очерки. – М.: Художественная литература, 1970. – 584 с.
6. Лавкрафт, Г. Ф. Фотография с натуры // Тварь на пороге: повесть, рассказы, сонеты. – СПб, 2005. – С. 292–307.
7. Электронная библиотека RoyalLib.com [Электронный ресурс] / Лавкрафт, Г.Ф. Тень над Иннсмутом / Г. Ф. Лавкрафт. – Режим доступа: [http://royallib.com/book/lavkraft\\_govard/ten\\_nad\\_innsmutom.html](http://royallib.com/book/lavkraft_govard/ten_nad_innsmutom.html). – Дата доступа: 20.04.2015.