УДК 130.2

РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ АРХЕТИПА ТРИКСТЕРА В РОМАНЕ К. КИЗИ «ПОЛЕТ НАД ГНЕЗДОМ КУКУШКИ»

© ***Платицына Татьяна Владимировна***
кандидат культурологии, доцент, Бурятский государственный университет
Россия, 670000, г. Улан-Удэ, ул. Ранжурова, 6
E-mail: tplatitsyna1@gmail.com

В данной статье рассматривается персонаж романа Кена Кизи «Над кукушкиным гнездом» РэндлМакмерфи, репрезентирующий, по мнению автора, культурный архетип трикстера. Автор проводит анализ характера Макмерфи, раскрывающегося в романе, и выделяет черты, присущие данному антропоморфному трикстеру в большей степени – стремление помочь людям («доброе ядро»), способность к трансформации, самонадеянность, бессознательность; в определенной степени − качества культурного героя, хвастовство, ярость, гнев, способность уничтожить, лень; в меньшей степени – обладание креативной силой, любопытство, посредничество, глупость. В статье приводятся соответствующие примеры из произведения. Автор приходит к выводу о том, что Макмерфи обладает теми же чертами, что и архаический трикстер, будучи при этом более трагичным и более зависимым от современных социальных условий.
Ключевые слова: антропоморфный трикстер, трансформация, медиативность, смеховая культура, трюк, культурный герой, бессознательное.

Роман Кена Кизи «Над кукушкиным гнездом» был написан в 1962 году и стал блестящим дебютом американского писателя. Психиатрическая больница, в которой автор видит отражение социальной действительности, превращающей личность в исправно действующий автомат, находится во власти тирана – старшей сестры. В клинику поступает новый больной Макмерфи – игрок, гуляка, бунтарь. Его бунт против тирании, попытки разрушить зловещий порядок и пробудить в больных чувство собственного достоинства составляют сюжетный стержень романа.

Для Макмерфи, как и для других трикстеров, характерно совмещение животных, человеческих и божественных черт. В момент появления героя в больнице рассказчик описывает его голос следующим образом: «будто он <…> парит метрах в двадцати над землей и кричит тем, кто внизу. Сильно говорит» [1, с. 27]. Это сравнение с первых страниц изображает Макмерфи как субъекта, равного божеству, имеющего власть над остальными. Походка героя сравнивается с поступью сильных конских ног, что имплицитно добавляет ему характеристики сильного, выносливого животного: «у него железо на каблуках и стучит по полу, как конские подковы» [1, с. 27].

В конце романа, когда герой, не сдержавшись, нападает на старшую сестру, разрывает на ней форму, пытается задушить, и падает на пол, он снова похож на зверя: «В нем был страх затравленного зверя, ненависть, бессилие и вызов – и, если ты когда-нибудь гнался за енотом, пумой, рысью, ты слышал этот последний крик загнанного на дерево, подстреленного и падающего вниз животного, когда на него уже набрасываются собаки и ему ни до чего нет дела, кроме себя и своей смерти» [1, с. 282]. Но как мифический Койот, который мог снова возвращаться к жизни, если от него остался хоть один волосок, Макмерфи продолжает жить в обитателях лечебницы и подвигать их на рискованные действия, в начале романа им не свойственные.

Кизи не раз упоминает фанфаронство Макмерфи, его ярмарочную удаль, способность устроить праздник из каждого события, и, конечно же, залихватский громкий смех ярмарочного зазывалы. Этот персонаж, как и трикстеры американских индейцев, принадлежит смеховой культуре. Его смех «расходится кругами, шире, шире, по всему отделению, плещет в стены <…> все в отделении ошарашены его смехом <…> смех еще дрожит вокруг него, как звук продолжает дрожать в только что отзвонившем большом колоколе» [1, с. 28]. «Разговор его, подмигивание, громкий голос, важная походка – все это напоминает <…> ярмарочного торговца <…> позади него развеваются флаги, и рубашка на нем полосатая, и пуговицы желтые, и все лица поворачиваются к нему, как намагниченные» [1, с. 29]. Его затеи делали настроение палаты праздничным, «как на большой ярмарке», а после операции герой становится «дурацкой куклой из ярмарочного балагана» [1, с. 285].

Для Макмерфи «игра» оборачивается трагическими последствиями. Своими трюками он предлагает более слабым по духу собратьям изменить «мир» психиатрической лечебницы. Он нарушает все мыслимые и немыслимые правила, переходит границы дозволенного, и в этом проявляется бунтарский, непокорный дух трикстера, способного изменить мир, и культуртрегера, который жертвует своей жизнью.

С другой стороны, в некоторых случаях создается впечатление, что смешливость ярмарочного зазывалы – всего лишь маска, а истинное лицо открывается лишь тогда, когда никто не видит, или когда уже нет сил скрывать его. Бромден случайно замечает выражение лица Макмерфи, когда они вместе едут с рыбалки (а Макмерфи думает, что его никто не видит): «лицо Макмерфи<…> страшно усталое, напряженное и отчаянное, словно он что-то еще должен сделать, но времени не осталось» [1, с. 230]. Таким образом, Макмерфи в какой-то степени близок образу шута, однако своей игрой он изменяет существующий порядок и окружающих его людей.

Трансформация происходит не только во внешности Макмерфи. В финале романа он, благодаря шоковой терапии, превращается в «растение», и индеец Бромден душит его подушкой, думая, что Макмерфи не захотел бы существовать в таком виде. Макмерфи умирает, но его гибель произ-

водит духовную трансформацию в душах пациентов психбольницы; он словно бы заново воскресает в каждом из них.

Макмерфи – бунтарь, игрок в карты и любитель заключить пари, выпить и повеселиться с женщинами. Но если другие трикстеры заключают пари ради забавы или еды, Макмерфи готов заключать всевозможные пари из-за денег, обязательного атрибута человеческого общества. В карты он также играет на деньги, в чем проявляется его жадность, невоздержанность. Он также сообщает своим новым «друзьям», что невоздержанность свойственна ему и в сексуальном отношении. Таким образом, Макмерфи присущи сугубо человеческие пороки. Одним из качеств архаического трикстера является лень. Возможно, именно из-за лени Макмерфи предпочитает жизнь гуляки и игрока.

Вся жизнь героя представляет собой цепь нарушений установленного порядка, правил, указаний и законов. Читая его «дело», поступившее в больницу, мы узнаем, что он возглавил побег военнопленных из лагеря; был уволен с военной службы в Корее с лишением прав и привилегий за невыполнение приказа; неоднократно арестовывался за уличные драки; один раз был арестован за совращение малолетней. В лечебнице Макмерфи пытается вести привычную ему жизнь. В нарушение всех правил он вывозит пациентов на рыбалку, устраивает в больнице «попойку» с участием двух проституток, разбивает стекло на вахте старшей сестры и в ярости нападает на нее, за что и отправляется в отделение шоковой терапии. Казалось бы, Макмерфи является неприятным типом, но, напротив, читатель и обитатели больницы проникаются к нему симпатией, и именно он становится для пациентов больницы «лучом света в темном царстве».

Макмерфи, подобно трикстерам американских индейцев, применяет трюк как средство достижения своей цели. В данном случае его цель – пробудить у окружающих желание жить и бороться с авторитетом старшей сестры. Пытаясь доказать своим «друзьям», что убежать из больницы можно, он заключает пари о том, что поднимет стальной пульт весом около 200 килограммов, чтобы выбить решетки на окнах и сбежать. Естественно, у него ничего не получается, и он проигрывает это пари, заранее зная о проигрыше. Но главное то, что ему удается заронить искру надежды на освобождение в сердцах пациентов. Именно таким способом сбежит из больницы Бромден в финале романа. Таким образом, Макмерфи влияет на поступки других людей, пытается им помочь, в чем проявляется «доброе ядро» этого пперсонажа-трикстера.

Нарушая правила, предписанные больничным распорядком (и обществом в целом), герой как будто не осознает того, что за его аморальное поведение может последовать наказание, которое может стоить ему жизни. Макмерфи, ведомый яростью и стремлением отомстить, бессознательно губит свою жизнь, пытаясь уничтожить (почти всем трикстерам присуще стремление уничтожить) старшую сестру.

Однако как и остальные трикстеры, Макмерфи сам становится жертвой своего трюка и попадает в шоковое отделение. После каждого сеанса электрошока, отказываясь «одуматься, отдать себе отчет в своем поведении и вернуться для долечивания», он говорил, что ему «жаль, что <он> может пожертвовать для страны только одной жизнью» [1, с. 256]. И это легкомыслие и самонадеянность, которые тоже характерны для характера трикстера, служат ему плохую службу: герою делают лоботомию, после которой он превращается в ничего не понимающего идиота, пускающего слюни.

Таким образом, почти все качества, характерные для архаического трикстера, присущи и Макмерфи. Отличие его в том, что он в какой-то степени обладает качествами шута, клоуна (недаром он игрок), носящего маску, но его настоящая суть несколько иная. Макмерфи осовременен и его образ отвечает реалиям сегодняшнего дня: ему свойственны праздность времяпровождения, жажда наживы. Нарушая общепринятые нормы, Макмерфи попадает в тюрьму, а затем в психиатрическую лечебницу, где и заканчивает свою жизнь. В этом трагизм героя Кизи – человека, осмелившегося поступать вразрез обществу. Трикстер у Кизи более трагичен, чем архаический трикстер американских индейцев. При этом Кизи изображает духовное влияние Макмерфи на обитателей больницы, «заразившихся» его стремлением к свободе. Разрушив старый мир, герой создал новый, в котором что-то изменилось для каждого пациента.

Литература

1. Кизи К. Над кукушкиным гнездом: роман / пер. с англ. В. Голышева; Предисл. А. Зверева. – М.: Радуга, 1989. – 288 с.

References

1. Kesey K. *Nad kukushkinym gnezdom: Roman* [One Flew Over The Cuckoo’s Nest: Novel]. Moscow: Raduga, 1989. 288 p.

TRICKSTER ARCHETYPE REPRESENTATION IN K. KESEY’S NOVEL “ONE FLEW OVER THE CUCKOO'S NEST”

Tatiana V. Platitsyna
Kandidat Degree in Cultural Studies, A/Professor, Buryat State University.
6 Ranzhurova St., Ulan-Ude 670000, Russia

The article analyzes Randle McMurphy, the character of K. Kesey’s novel “One Flew Over the Cuckoo’s Nest”, who represents, in the author’s opinion, the cultural archetype of the trickster. The author looks at the character of McMurphy portrayed in the novel and describes his essential features, highly characteristic of him – strife to help people (“good core”), ability to transform, overconfidence, unconsciousness; more or less characteristic – features of a cultural hero, boastful-

ness, anger, ability to destroy, laziness; somehow characteristic - creative power, inquisitiveness, mediation, silliness. The author gives the examples from the novel to prove her ideas. All in all, McMurphy is more tragic than archaic tricksters, and more dependent on social conditions.

Keywords: anthropomorphic trickster, transformation, mediation, culture of laughter, trick, cultural hero, unconsciousness.