

УДК 82.0=811.111

ЮЛІЯ КАБІНА

м. Черкаси

julia_kab@mail.ru

СПЕЦИФІКА ФУНКЦІОНУВАННЯ ПРИЙОМУ ПАРАДОКСУ У ПОСТМОДЕРНІСТСЬКІЙ ЛІТЕРАТУРНІЙ ГРІ

У статті розглядаються твори англомовних письменників-постмодерністів, зокрема К. Воннегута, Дж. Геллера, Дж. Д. Селінджера та Т. Стоппарда. У фокусі аналізу – літературна гра та парадокс як художній прийом. Розкрито поняття ігрового принципу літератури та визначено особливості функціонування парадоксу в художньому тексті, а також доведено наявність взаємозв'язку між постмодерністською грою в літературу та прийомом парадоксу. У статті висвітлено можливості застосування художнього парадоксу у літературній грі та особливості його функціонування на різних рівнях тексту (сюжетний, композиційний, образотворчий тощо) на прикладі творів вищезгаданих авторів.

Ключові слова: постмодернізм, літературна гра, парадокс, абсурд, деконструкція.

Загальновідомо, що постмодерністська література має низку відмінних ознак, серед яких інтертекстуальність, стилізація, жанрова гібридизація, ризоматичність, мозаїчність, гра, монтаж, композиційна деконструкція тощо. Останнім часом з'являється все більше художніх творів, побудованих в основному на принципах літературної гри, яка визначається однією з обов'язкових складових постмодерністського тексту.

Сучасні літературознавці, зокрема Н. Кіреєва, К. Малмгрен, Р. Поїрієр, Дж. Су, Р. Тодд, Л. Хатчен акцентують увагу здебільшого на загальних особливостях літературного процесу за доби постмодернізму або ж на конкретних художніх прийомах, наявних у тексті. Надаючи досить вичерпний аналіз специфічних рис літератури, дослідники залишають поза увагою взаємозв'язок типових для постмодерністського художнього твору прийомів із окресленими особливостями літературного процесу. Таким чином, у цій статті буде зроблена спроба визначити вплив художніх прийомів на формування характерних рис літературних процесів доби постмодернізму. Основним завданням нашого дослідження стане аналіз функціонування прийому парадоксу у постмодерністській літературі, зокрема його роль у реалізації принципу літературної гри у творах Т. Стоппарда, К. Воннегута, Дж. Геллера, Дж. Д. Селінджера.

Твори постмодерністської літератури зазвичай характеризуються поняттям «мета-

література», яке канадська дослідниця Л. Хатчен пропонує розглядати як літературний нарцисизм, оскільки це, на її думку, «література про літературу, тобто література, яка включає в себе коментар щодо власного наративу та/чи лінгвістичної ідентичності» [5, 1]. Підриваючи таким чином реалізм оповіді, металітературні стратегії часто продукують герменевтичний парадокс: читач має визнати фіктивну природу оповіді, але в той же час він виступає творцем значення тексту, працюючи над цим з автором на рівних.

Одним із невід'ємних принципів металітератури більшість дослідників називають принцип гри. Слід зауважити, що, хоча елементи гри зустрічаються й у більш ранніх періодах розвитку літератури, вони, зазвичай, – поодинокі явища, неусвідомлено уведені автором у текст, чого не можна сказати про постмодерністський текст, у якому гра стає необхідним компонентом. Підсумовуючи науковий доробок Ж. Дерріда та Р. Барта із дослідження тексту, російський літературознавець І. С. Скоропанова зазначає, що текст є об'єктом гри, адже не тільки сам текст грає відношеннями й зв'язками своїх значень, а й читач грає в текст як в гру виключно із естетичних мотивів та може при цьому грати текст, вживаючись у нього, ніби актор, творчо співпрацюючи із «партитурою» тексту [1, 45]. Таким чином, постмодерністський текст створює новий тип читача, який приймає правила гри та погоджується стати активним учасником його творення.

Оскільки філософську основу постмодернізму складає думка про неможливість пізнання істини, все, що приймається за дійсність, вважається не більше ніж уявленням про неї, яке залежить від точки зору, обраної самим читачем. Тому автори схильні до деконструкції тексту, що неодмінно визначає композиційну побудову окремих творів постмодерністської літератури – текст представлений у вигляді фрагментів для того, щоб читач самостійно обирав послідовність їх прочитання, створюючи власний сюжет (наприклад, «Хозарський словник» М. Павича, «Summa» Ю. Іздрика та Є. Нестерович). Окрім цього, принцип гри може реалізовуватися у творах розмаїттям художніх та лінгвістичних прийомів: використанням мультилінгвістичних каламбурів, вигаданням жартовливих етимологій, введенням алюзій на що завгодно, застосуванням іронії, прийому парадоксу тощо. У межах нашого дослідження пріоритетним є аналіз функціонування прийому парадоксу у літературній грі, яка міститься у творах доби постмодернізму, тож зосередимось на ньому.

Парадокс як літературний прийом містить у собі протиріччя, яке суперечить звичній логіці, загальноприйнятому очікуванню. Реалізуючись у тексті, парадокс може оперувати на сюжетному, композиційному, образотворчому рівнях, відображатись у мові й поведінці персонажів. Беручи до уваги спрямованість літературної гри на читача, активізацію його когнітивних процесів та потребу виступати «співавтором», розширюючи значеннєву сферу твору, зауважимо, що парадокс функціонує схожим чином. Застосування цього прийому стимулює мисленнєві процеси сприймаючого на пошук адекватного пояснення поданого у тексті протиріччя і в результаті дозволяє досягнути багатогранності висвітленої у парадоксі проблеми. Таким чином, використання потенціалу парадоксу при введенні у твір літературної гри видається достатньо закономірним явищем.

Одним із найяскравіших прикладів функціонування парадоксу у постмодерністській грі є п'єса видатного британського драматурга Т. Стоппарда «Розенкранц і Гільденстерн мертві». Пронизуючи усі рівні тексту, цей

художній прийом створює передусім сюжетну основу літературної гри. Автор подає загальновідомого «Гамлета» навиворіт – поставивши у центр п'єси другорядних персонажів, а головних змістивши на периферію, пропонує читачеві альтернативну точку зору на події п'єси. Парадокс також використовується при створенні образів головних дійових осіб. Трагікомічні діалоги, сповнені мовними парадоксами, подекуди іронією та абсурдом, націленість на пошук сенсу життя й можливості змінити події, у які вони втягнуті, а також прийом «гри проти тексту» вибудовують багатогранні та, часом, суперечливі образи Розенкранца й Гільденстерна, які у назві п'єси заявлені мертвими. Наприкінці твору Гільденстерн каже, розчиняючись у тумані: «*Well, we'll know better next time*» – «Добре, наступного разу ми будемо розумнішими»[6]. Уведення такої парадоксальної репліки (адже читач знає, що героїв страчено і вороття не може бути) припускає замкненість цих персонажів у межах знову й знову програної п'єси, а також вічність їх образів й повну залежність від обставин. Крім цього, зауважимо, що автор використовує у їх репліках сучасну англійську мову, яка не лише створює контраст із оригінальними шекспірівськими фрагментами прозовим викладом й лексичною насиченістю анахронізмами (ідеї та об'єкти, що відносяться до більш сучасної доби), а й розмиває часові й просторові межі розгортання подій твору, не обмежуючи читача варіантами інтерпретації.

Гра письменників із часом та простором дії твору часто присутня у постмодерністській літературі. Не виключенням є і американський прозаїк К. Воннегут. За допомогою різних видів парадоксу він створює власний художній метод, який являє собою суміш сатири, гіркої іронії, гротеску, мовної гри, ефекту ошуканого очікування та вдаваного алогізму. Основою положним парадоксом автора є те, що про найтрагічніші, кризові ситуації у житті людини він розповідає зі сміхом. У своїх творах К. Воннегут протиставляє глибокий філософський зміст із карнавальним вираженням, подаючи серйозні екзистенціальні проблеми у комічному світлі, тим самим підсилюючи їх звучання та спрямовуючи читача до пошуку

сенсу існування людства та викриття загальнолюдських цінностей.

Таким, наприклад є функціонування прийому парадоксу у творі К. Воннегута «Бойня номер п'ять, або Хрестовий похід дітей». Загалом, увесь роман зведено на парадоксі, який висуває позицію прийняття та байдужості до жахів Другої світової війни. Емблемою цього парадоксу, який проходить лейтмотивом крізь увесь твір, слугує фраза «*So it goes*» – «*Отак*». Постійне вживання цієї фрази після оповіді про чиясь загибель втілює загальне відношення до смерті у романі: прийняття, смуток, гумор, глузування [3, 13]. Поставивши у центр твору бомбардування Дрездену у 1945 році, автор обіцяє читачеві розказати про ці події, але замість того зупиняється на історіях, які мають місце в бункерах, окопах, підвалах тощо. Парадокс тут проявляється у тому, що твір по суті описує конкретну історичну подію, ні слова не говорячи про неї, а натомість зосереджуючись на маловідомих чи взагалі вигаданих історіях, кожна з яких виступає важливим елементом, за допомогою яких читач може скласти власне неупереджене уявлення про цю історичну подію. Автор часто користується можливостями парадоксу й іронії для надання комізму апріорі трагічним ситуаціям. Позбувшись статичності, логічності оповіді, моралі й дидактичності, авторові вдається через ігрову форму нарративу порушити низку важливих екзистенціальних питань. Парадоксальне поєднання трагічного й комічного, реального й фантастичного, постійні стрибки у часі й просторі, відсутність сюжетно оформленого початку, середини, кінця твору, причини, наслідку, інтриги, надають читачеві можливість власноруч зібрати картину життя із запропонованих у творі фрагментів.

«Пастка-22» американського письменника Дж. Геллера, як і «Бойня номер п'ять», має антимілітаристський настрій та зосереджується на викритті абсурдності війни й військового життя. Основоположним для сюжету є варіант парадоксу Епіменіда, відомого з античних часів («*Епіменід із Криту каже: Усі критяни брехуни*»), який потім трансформався у більш лаконічну форму: «*Це твердження хибне*». Особливістю такого виду па-

радоксу є те, що він замкнений сам на собі, причому думка у пошуках істини завжди повертається до першої частини. У творі Дж. Геллера цей парадокс приймає форму військового правила «Пастка-22», яке дозволяє божевільним льотчикам не брати участі у вильотах, але той, хто посилається на це правило, демонструє бажання жити, що є основним інстинктом психічно здорової людини і тому не може скористатися цим правилом. Такий парадокс, на думку деяких дослідників, ставить під загрозу його сприйняття, адже він заперечує обидва з поданих варіантів розв'язку протиріччя і тим самим позбавляє читача можливості його вирішення [4, 62].

Зауважимо, що автор застосовує цю ж парадоксальну схему до інших ситуацій та понять. Наприклад, живого лікаря Дейнеку усі вважають мертвим, оскільки його вказано у списку осіб, які знаходились у літаку, що розбився, причому фактично він знаходився біля писаря, який і «оформив його смерть». Інший персонаж твору, Майор Майор Майор (військове звання, ім'я й прізвище) дозволяє приймати у себе гостей тільки коли його самого у кабінеті немає. Подібні комічні варіації античного парадоксу проходять лейтмотивом крізь роман, вибудовуючи низку однотипних, замкнених на собі загадок, поступово дістаючись до кульмінації твору. Читач, у свою чергу, розуміючи принцип цієї парадоксальної гри, припускає правильність обох суперечливих істин та викриває абсурдність реального світу, у якому можливе існування подібного безглуздя.

Особливої уваги заслуговує творчість Дж. Д. Селінджера, зокрема роман «Ловець у житі» та цикл «Дев'ять оповідань». Спільним парадоксальним підґрунтям виступають амбівалентні образи героїв, які протистоять обивателям, але в той же час щосили намагаються стати частиною цього суспільства, маркованого як норма. Холден Колфілд, протагоніст роману «Ловець у житі», часто діє за парадоксальною схемою, яку можна охарактеризувати як «намір й анти-намір» («*aiming but not aiming*»), тобто герой збирається щось робити, але так і не робить цього [7, 164]. Наприклад, протягом роману він час від часу приймає рішення поспілкуватись із Джейн,

але постійно знаходить причини уникнути цього. Окрім цього, ця парадоксальна схема знаходить відображення й у філософії героя, а саме у концепті «ловця». Холден убачає в собі «ловця», спасителя, який не дозволить чистим й невинним дітям упасти. Але в той же час, він щосили уникає всіляких контактів, нібито відмовляючись від цієї ролі. Насправді, сам акт спасіння розуміється ним як невтручання, уникнення дотику (фізичного й вербального), що саме по собі є парадоксальним.

Цикл «Дев'ять оповідань», разом із кількома новелами («Френні», «Зуї», «Сеймур – знайомство» тощо) висвітлює переломні моменти життя родини Глассів, вишуканих, духовних людей, митців за своєю природою, які приречені бути вигнанцями із прагматичного американського суспільства. Все ж, попри власну самотність, герої Сеймура, Френсіс, Тедді, Бадді й Зуї намагаються стати частиною суспільства, якому вони так відчайдушно протистоять. Автор грає зі своїми героями, змушуючи їх пристосовуватися до загальноприйнятих правил суспільства, але більшою мірою вони зазнають у цьому поразки. Двоїста натура персонажів, розуміння ними марності зусиль влитися у сучасне обивательське суспільство, не відмовляючись від власних достоїнств, створює трагікомічні ситуації, які неодмінно стимулюють читача до роздумів над порушеною проблемою.

До того ж, парадокс, який міститься в епіграфі до цієї збірки, закладає філософський фундамент оповідань циклу: «*We know the sound of two hands clapping. But what is the sound of one hand clapping?*» – «*Ми знаємо як звучить плескіт двох долонь. Але як звучить плескіт однієї?*» [2, 24]. Якими б не були відповіді, ми знаємо напевне, що це – тиша. Тому коли автор починає шукати інші відповіді на це питання, намагатися перебороти тишу, зрозуміти абсурдність та парадоксальність світу Холдена Колфілда та Сеймура Гласса,

читач проходить за автором той самий шлях, роблячи, однак, власні висновки.

Таким чином, проаналізувавши особливості функціонування прийому парадоксу у постмодерністському тексті, зазначимо, що співзвучна літературній грі природа парадоксу, а також універсальні можливості його застосування значною мірою сприяють досягненню основної мети постмодерністського письменника. Хоча художні прийоми митців відрізняються один від одного, спільною для всіх є спрямованість на активізацію мисленевих процесів читача та потреба виступити співавтором твору, граючи із письменником на рівних. Так, кожен залежно від індивідуальних особливостей має змогу інтерпретувати твір по-своєму, вибудовуючи власну значеннєву сферу та доходячи неупереджених висновків щодо порушених у творі питань. Окрім дослідження творчості вищезгаданих англомовних авторів, ми вбачаємо можливість подальших наукових розвідок із залученням творів письменників ХХІ століття та добір художніх текстів не тільки іноземною, а й українською мовою.

Список використаних джерел

1. Скоропанова І. С. Русская постмодернистская литература / И. С. Скоропанова. — М. : Флинта: Наука, 2001. — 608 с.
2. Сэлинджер Дж. Избранное: сборник. На англ. яз. / Дж. Сэлинджер; сост. В. И. Бернацкая. — М. : Прогресс, 1982. — 438 с.
3. Allen W. R. Slaughterhouse-Five / W. R. Allen // Kurt Vonnegut's Slaughterhouse-Five: Bloom's modern critical interpretations. — N. Y. : Infobase Publishing, 2009. P. 3—16.
4. Craig D. M. Tilting at Mortality: Narrative Strategies in Joseph Heller's Fiction / D. M. Craig. — Detroit: Wayne State University Press, 1997. — 330 p.
5. Hutcheon L. Narcissistic Narrative: The Metafictional Paradox / L. Hutcheon. — Canada: Wilfrid Laurier University Press, 2006. — 188 p.
6. Stoppard T. Rosencrantz and Guildenstern are Dead [Електронний ресурс] / Tom Stoppard. Режим доступу: <https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWVpbnxoaHNlbmdsaXNoam9yZGFufGd4OjI4NTQ3YmlyOWZlY2E4MTk>.
7. Takeuchi Ya. Salinger's the Catcher in the Rye / Ya. Takeuchi // The Explicator. — Vol. 60. — 2002. — Issue 3. — P. 164—166.

YULIYA KABINA
Cherkasy

SPECIFIC FUNCTIONING OF PARADOX IN POSTMODERN LITERARY PLAY

The article considers the literary heritage of postmodern English-speaking writers, such as K. Vonnegut, J. Heller, J. D. Salinger and T. Stoppard. The analysis focuses namely on literary play and paradox as a literary device. The author provides definitions for playfulness as a basic principle of postmodern literature and

reveals the peculiarities of paradox incorporation into the literary text. In addition to this, the author argues that postmodern literary play and the usage of paradoxical devices are interconnected. The article highlights main possible implementations of paradox in author's literary play with the reader. The author examines the above mentioned writers' works and concludes that this phenomenon occurs on different text levels (dealing with plot, composition, image creation etc.).

Key words: postmodernism, literary play, paradox, absurd, deconstruction.

ЮЛИЯ КАБИНА

г. Черкассы

СПЕЦИФИКА ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ ПРИЕМА ПАРАДОКСА В ПОСТМОДЕРНИСТСКОЙ ЛИТЕРАТУРНОЙ ИГРЕ

В статье рассматриваются произведения отдельных англоязычных писателей-постмодернистов (К. Воннегута, Дж. Хеллера, Дж. Д. Сэлинджера, Т. Стоппарда), причем в фокусе анализа находятся литературная игра и художественный парадокс. Автор определяет понятие игрового принципа литературы и особенности функционирования парадокса в художественном тексте, доказывает существование взаимосвязи между постмодернистской литературной игрой и парадоксом. В статье исследуются особенности и механизмы работы разных видов парадокса (сюжетный, композиционный, образный и др.) в литературной игре на примере произведений вышеуказанных писателей.

Ключевые слова: постмодернизм, литературная игра, парадокс, абсурд, деконструкция.

Стаття надійшла до редколегії 20.10.2017

УДК 82-312.1.161.2'06

ДІАНА КОВАЛЕНКО

м. Житомир

ruhese@gmail.com

НУДЬГА, НЕВРОЗ І МЕТАФІЗИЧНИЙ БУНТ ЯК ДОМІНАНТИ ЕКЗИСТЕНЦІЙНОГО ХРОНОТОПУ В РОМАНІ С. ПРОЦЮКА «ТОТЕМ»

У статті розглянуто особливості моделювання екзистенційного хронотопу в романі С. Процюка «Тотем» крізь призму внутрішнього простору персонажів й індивідуального переживання героями кризового світовідчуття, яке свідчить не тільки про їх здатність до побудови хворих й дисгармонійних просторів, а й демонструє рецепцію невротизованого суспільства.

Ключові слова: екзистенційний хронотоп, метафізичний бунт, простір самотності, онтологічна криза.

Вивчення часопростору художнього тексту неможливе без такої складової, як «екзистенційний хронотоп», що виявляється у процесі об'єктивізації довколишнього світу через особистісне сприйняття. Йдеться насамперед про індивідуальне переживання кризового світовідчуття, про питання неврозів, відчуження особистості від соціуму, самотності, проблему вибору, абсурдності буття, відчуття нісенітності життя, метафізичного бунту, свободи і страху. Такий хронотоп найчастіше обрамлює кризовий простір внутрішнього світу, зосереджений на створенні за-

мкненого світу й супроводжується внутрішніми рефлексуваннями.

Творчість С. Процюка неодноразово привертала увагу критиків та ставала об'єктом літературознавчих досліджень. Насамперед, це критичні студії І. Андрусика, Є. Барана, І. Бондар-Терещенка, Р. Харчук, В. Фоменка, Г. Левченко, М. Сидоржевського, О. Юрчук, І. Славінської. Метою нашого дослідження є аналіз особливостей моделювання екзистенційного хронотопу в романі С. Процюка «Тотем».

Перш ніж перейти до аналізу запропонованого роману, потрібно нагадати про таку