УДК 82-9.0+82-845
DOI https://doi.org/10.32782/2617-3921.2021.20.206-214

Ігор Гаврило,
старший викладач кафедри романських мов і зарубіжної літератури,
ДВНЗ «Ужгородський національний університет»
https://orcid.org/0000-0003-1782-7146
м. Ужгород, Україна

Тетяна Славич,
старший викладач кафедри романських мов і зарубіжної літератури,
ДВНЗ «Ужгородський національний університет»
https://orcid.org/0000-0002-1928-3237
м. Ужгород, Україна

Михайло Рошко,
кандидат філологічних наук, доцент,
декан факультету іноземної філології,
ДВНЗ «Ужгородський національний університет»
https://orcid.org/0000-0002-8024-8393
м. Ужгород, Україна

Літературний текст із грою, направленою на процес

Literature text with the game aimed at the process

Анотація. *Досліджується проблема гри в постмодерністській літературі. Естетика постмодернізму стала не тільки формою трансляції ідей, але і їх кодування, висловлюючи загальну культурну парадигму. Основними ідеями виступають не ідеї впорядкованості і закономірності, а випадковості і гри. Звернення до сукупності стилів і прийомів, за допомогою яких постмодерн оперує соціокультурним контентом, дає можливість розглядати його не як ситуацію, обмежену просторово-часовими характеристиками, а як дискурс. Постмодерністське розуміння гри включає карнавальну специфіку, підкреслювану М. Бахтіним як універсальну властивість культури. Водночас базові функції гри зберігаються: у контексті постмодерністської поетики ця універсальність перетворюється на неможливість ізолювати гру, вона вся просякнута грою. Навіть у зухвалому безладді легко виявляється своя система, оскільки сам безлад створюється автором за певним планом. Автор намагається замінити одну систему іншою за допомогою гри, а в постмодерністській літературі сама гра стає ціллю цієї нової системи. У рамках здійснення гри актуалізуються найважливіші цінності перфоматівного суспільства – іронія, мімікрія (імітація), пародія, пастиш та інтертекстуальність. Заслуговує на увагу ідея про те, що створення інтелектуальної ігрової обстановки (game-playing) навколо най-*

ширших понять і значень приводить до виникнення особливого ігрового виміру художнього тексту. Специфічною особливістю постмодерністського літературного дискурсу є екзистенційне визначення реальності як гри існування. Романіст, який грає, створює оповідачів, які грають, і персонажів, які грають, виконують певні функції, а подекуди й знають та говорять читачу про них. Ігровий інструментарій, який використовується постмодерністськими авторами, перебуває в тісному взаємозв'язку з пародіюванням цілісних жанрових традицій і виражений у конструюванні тексту за принципом ігрового калейдоскопу. Ігровий калейдоскоп включає в себе дзеркальну симетрію, симетричне, ігрове маніпулювання, переставляються з місця на місце персонажі-актори, поєднуються декілька жанрових моделей, увесь час змінюється роль оповідача, відбувається постійна театралізація дії.

Ключові слова: *гра, постмодернізм, дискурс, метароман, метапроза, література, пародія, іронія.*

Summary. *The aim of this paper is to examine some issues concerning the problem of game in postmodernist literature. The aesthetics of postmodernism has become not only a form of translation of ideas, but a form of cultural paradigm. The main ideas are not those of order and regularity, but of variety and game. Taking into account the variety of social and cultural content, we may view it not only as the spatiotemporal limited situation, but rather as a discourse. The postmodern spirit of game includes carnival peculiarity, as M. Bakhtin noticed it to be the universal power of culture. At the same time, the basic functions are preserved: in the context of postmodern poetics this versatility is being transformed into the impossibility to isolate the game, it all becomes soaked by it. Postmodernist author creates this mess by means of certain rules he invented himself. The author intends to replace one system with the help of a new one, and in the postmodern literature, the game itself becomes the center of a this newly formed system. Within the framework of the game implementation, irony, mimicry (imitation), parody, pastiche and intertextuality – are actualized. We should also bare in mind that the idea of creating the game-playing environment leads to the creation of a special game-playing text. The specific feature of the postmodern literary discourse is the existential definition of reality as a game of existence. A playing novelist creates playing narrators and characters, who perform certain functions, and sometimes even know them and tell the reader about them. Instruments of game orientation, used by postmodern authors is in close relation with parody on common genre traditions. It is expressed by the text constructed by means of the game kaleidoscope. The gaming kaleidoscope includes a mirror-like symmetry, symmetrical, gaming manipulation, character-actors are rearranged from one place to another, genre models are often combined, the role of the narrator is constantly changing all the time and the action is aimed to be of the theatrical nature.*

Key words: *game, postmodernism, discourse, meta-novel, literature, parody, irony.*

Вступ. Як відомо, останнім часом у літературі поширення набуло використання прийому мовленнєвої гри. Гра – це передусім зниження серйозності й авторитету, висміювання високого та, подекуди,

сакрального, карнавалізація. Усе це притаманно сучасній епосі, дискурсу постмодерна, де гра дозволяє не лише змінити кут зору на проблему, змінити постановку питання, отже, і відповіді, а й спрямована на саму себе, щоб змінити самі правила гри. І. Ільїн відзначав: «Для постмодернізму як художнього стилю характерні такі особливості, як <…> іронічність, ігровий стиль, пародійне переосмислення традицій» [2, с. 117]. Часто під грою маскується щось важливе, актуальне та проблематичне, що й має розшифровуватися читачем (розкривати «подвійний код»). Водночас гра є важливою частиною поетики та структури постмодерністського твору. Ігрова природа й інструментарій постмодерністської естетики є темою дослідження багатьох авторів, серед яких І. Ільїн, П. Во, Л. Хатчін, Б. Стоунхіл, Ж. Делез та інші. Однак за всієї різноманітності наукових розвідок та праць проблема гри, яка спрямована на процесуальність самої себе, у літературі постмодернізму є маловисвітленою.

Мета статті – дослідити концепт гри в літературі постмодернізму як типову його характеристику, зосередимо нашу увагу на такому типі гри, який спрямований на процес грання й обігрування традиційних норм та літературних принципів. Висвітлити проблему оповідача такого типу тексту та його риси.

Методологія та методи дослідження. Методологічну основу становить історико-типологічний підхід, що передбачає принципову можливість виявлення загальних типових ознак за безліччю явищ і подій.

Виклад основного матеріалу дослідження. Коли йдеться про гру, яка направлена на саму себе / на процес, варто звернути увагу на два її типи, які однаково іронічно ставляться до нормативності й істинності структур будь-якого виду (неігрові форми). Це: імпровізація – гра заради самої гри, поза рамками необхідності дотримання правил, та метагра (пародія), яка теж, будучи іронічною по природі, обирає шлях де(ре)конструкції нормативних настанов.

Такий важливий тип гри, як імпровізаційний, проте не є настільки важливим у культурно-історичному аспекті. Тексти експериментальної літератури принципово утримуються від знайомих дискурсів, ігнорують традиційні моделі, що призводить до «пручання нормальних процесів читання, пам'яті і розуміння <…> (такого роду тексти) не можуть сформувати літературний «рух», оскільки існують лише на момент читання» [8, с. 12].

У другому типі гри – метагрі – досягається певний компромісний варіант, формальне слідування традиційним механізмам, водночас вони підриваються засобами іронії, самоіронії, пародії, інверсії. Завдяки цьому традиційна структура втрачає раціональність

і осмисленість. Умовно називатимемо цей тип грою по своїй суті, оскільки сутнісні риси гри тут виносяться на перший план і навмисне руйнують ігрову ілюзію, надають тексту самонаправлений характер. До необхідного кола питань, які стосуються метапрози, нами відносяться: цілі та характер ігрового на даному етапі, структура гри, її механізм (відношення «читач – текст»), значення в культурно-історичному контексті.

Щоб розібратися в літературних цілях гри цього типу, варто відмітити її направленість на саму себе, а не на світ поза текстом: гру цікавить свій власний інструментарій, який необхідний для створення ілюзії. Чим пояснюється таке центрування гри на Формі (структурі), а не Змісті (темі), процесом, а не результатом (мімезісом)? «Бажання грати у гру із «правилами навпаки» часто виникає, коли правильний спосіб гри став нудним <…> правила гри, які, хоч і є умовними, якимось чином стали «природними» для гравців, і тепер видаються штучними, тиранічними і мертвими <…>» [3, с. 61].

Звертаючись до умовно вільного характеру власних правил, метагра вказує на те, що традиційні коди не є необхідними й універсальними, таким чином підриває настанову традиційного тексту на правдиве відображення. Об'єктом «відсторонення» стає не тема (реальність сама собою), а форма, методи, за допомогою яких вона трактується. Л. Гатчен зауважує, що «<…> реалізм XIX ст. <…> базується майже повністю на тому, що може бути названо мімезисом продукту <…> Сучасна метапроза більшою мірою співвідноситься з мімезисом процесу» [5, с. 5]. Інакше кажучи, темою в метапрозі стає її форма. Метапроза змушує читача визнати існування неоднорідних і онтологічно розділених світів – світу екстратекстуальної реальності і необмежених варіантів уявних світів літератури. Метапроза показує неможливими й абсурдними будь-які претензії знаку (літературної гри) на те, щоб заміщувати чи транскрибувати референт (реальність). Література отримує забутий при реалізмі статус набору «рамок, настанов і конструкцій для реальності» [8, с. 100]. Літературний дискурс, за словами Ц. Тодорова, «не може бути ні правдивим, ні фальшивим, він може бути прийнятним лише у відношенні до власних передумов» [7, с. 10]. Тобто метапроза показує, що література «ніколи не зможе імітувати або представляти світ, але завжди буде імітувати <…> дискурси, які, у свою чергу, конструюють цей світ» [8, с. 100].

Це суто діалогічна форма, оскільки вона привертає читацьку увагу не до тематичної варіативності фабульного плану, а до типу/ів мислення, способу/ів інтерпретації цього фабульного ряду. Важливим є й те, що діалогічна настанова охоплює весь категоріальний

контекст літератури – від суб'єкта автора і поетичної структури тексту до потенційного читача. І те, що сам текст постійно підриває свій власний статус цілісного художнього світу, неодмінно вказує на його діалогічність. Ігровий самосвідомий текст не може мати естетичну закінченість, оскільки він є невизначеністю, яка заявляє про себе засобами пародії норми і визначеності будь-якого типу.

З діалогічністю тексту метапрози пов'язана й інша суттєва риса гри – образність. Саме в цьому типі гри образність проявляє себе в усій повноті багатозначності (будучи найбільш презентабельною у грі-імпровізації). «Метапроза привертає увагу до процесу реконтекстуалізації, який відбувається, коли мова використовується естетично <…> – граючи» [8, с. 36]. Тут важливим є не сам образ, а пластика підходів для його осмислення, не ритуальність образу в його незмінній дистрибуції, а ігровий потенціал.

До третьої риси гри ми відносимо ігрову свободу від необхідності. І тут метагра на перший погляд виглядає такою ж підпорядкованою нормі (правилам), як і гра, направлена на екстралінгвістичну реальність. Але ця подібність є суто пародійного характеру і має зовсім іншу мотивацію і ціль. Якщо гра реалістичного мистецтва може бути розглянута як ілюстрація теорії «вправ» і виглядає певним тренінгом для практик пізнання (раціоналізм), то метагра вказує на беззмістовність таких вправ як акту умовного. І тому норма, якій «слідує» метапроза, не тільки не визнається необхідною, але й «відсторонюється» такою мірою, що виглядає обмеженою або навіть абсурдною. Метапроза «<…> зазвичай встановлює правила внутрішньо злагодженого світу гри, який забезпечує читацьке вживання, а потім показує власні правила, щоб дослідити відношення «літератури» до «реальності», поняття «уявлення»» [8, с. 40].

Відсторонення коду засобами іронії, пародії, пастишу призводить до іронічної позиції. Б. Стоунхіл [6, с. 31] у своєму дослідженні метапрози виділяє низку методів пародійного по суті «відсторонення» традиційної форми, які приводять до іронічного ефекту літератури цього напряму. Примітно, що всі макро- і мікрокомпоненти поетичної форми виявляються де(ре)конструйованими («подвійне кодування»), починаючи з типів оповіді (оповідач, очевидно задіяний в акт творіння, текстуальне персональне посилання, суперечливі і «хибні» сцени, зумисний невпевнений спосіб відображення персонажів і дій) до стилю (несумісність стилю і змісту, «штучність», неочікувана суперечливість двох риторичних режимів, використання полісемії), структури (закриті структури, підпорядкування фабули штучним жанровим принципам), способів зображення персонажа (дегуманізація персонажа, герої, які знають про свій фіктивний

статус, «подвійний агент») і тем (включення в текст власної критики, самопародія, парадокс, уведення ігор у фабульне дійство). Без сумніву, трансформації в метапрозі зазнають і просторово-часова визначеність і специфіка конфліктних опозицій.

Видається можливим говорити про те, що всі компоненти поетичної побудови метапрози відзначені «подвійним кодуванням» на іронічній основі. Тобто текст поверхневого рівня формально відповідає критеріям нормативної моделі літературного тексту в його цільності і когерентності, серйозності цілей, пояснювального і дескриптивного характеру, каузальності в мотиваціях, сюжетної закінченості, моралізаторському тоні тощо. Однак використання елементів пародії, іронії, інверсії, наративних нетрадиційних стратегій призводить до деконструкції цього поверхневого рівня, уведення поліконтекстуальних образів, багатоваріантних розв'язок, невизначеності цілей, етичного пафосу, конфліктних вузлів, трактування подій (каузальність чи казуальність) тощо.

Безсумнівно, така неоднозначна модель формує зовсім інший механізм «гри із читачем», ніж проста і сувора у своїх правилах гра, наприклад, реалістичного мистецтва. Складність гри із читачем у метапрозі полягає саме в її багатоконтекстуальній основі. Не дивно, що Л. Гатчен називає іронію "risky business", оскільки дія іронії, а звідси і весь пафос метапрози цілком залежать від волі і кваліфікації інтерпретатора. Саме тому варто розглядати дихотомії: іронізуючий автор – імовірна аудиторія, текст – контекст, авторська іронія – інтерпретатор [4, с. 13]. Оцінка тексту буде залежати від здатності читача не лише співвідносити правила гри з аналізованим текстом, але й від того, яку модальність щодо цих правил акцентує текст.

Окрім того, будь-який іронічний текст не передбачає дешифрування чи перетворення змісту зображуваного на свою протилежність. Іронічний текст потребує інших зусиль від читача, ніж звична проза. Ціллю ігрового письма метапрози є не повідомлення читачу інформації, а її демістифікація за допомогою знайомих механізмів «загадки» і «паралелі», у яких відсутня зв'язність, яка зазвичай забезпечується за допомогою «усезнаючого» оповідача. Саме оповідач має дати певне задовільне пояснення й оцінку «загадці» і «паралелі». Однак коли цього не відбувається, читач опиняється в незвичній ситуації, тоді «інтелектуальне опанування тексту» є практично неможливим. На зміну об'єктивному світу «усезнаючого» оповідача приходить демонстративно фіктивний світ автора-оповідача, який свідомо демістифікує читацькі ілюзії й очікування. Коли автор-оповідач як фігура, яка здатна організувати весь художній світ за правилами:

– «самовідводиться», тобто не дає вичерпної інформації, не дотримується в оповіді загальноприйнятих канонів у сюжетотворенні, стилі, тематиці, способах характеристики героїв, порушує принципи мотивації тощо;

– навпаки, занадто акцентує увагу на власній персоні оповідача фіктивної історії, тобто пропонує занадто багато додаткової інформації;

– використовує тактику «неможливої об'єктивності», яка є однією з антиреалістичних форм, оскільки «розвінчує» усі літературні умовності: сюжет, фабулу, фон і навіть тематико-символічну структуру;

– викликає недовіру як фігура, яка нездатна до задовільного мислення й оцінки (тип «божевільного» оповідача);

– показує предмет своєї оповіді ніби з подвійної дистанції: з позиції емоціонального співпереживання, яка часто використовується у традиційній літературі і сучасних поп-жанрах, і з позиції критичного відсторонення від художнього світу як від світу вигадки і банальних стереотипів літератури (дегуманізація);

– «цілком усувається». Текст видається продуктом «самостворення», який втрачає для читача звичну фабульну основу і структурну цілісність, а інколи й осмисленість.

Отже, і традиційна «загадка» і «паралель» уже не виглядають однозначними іграми з виграшем. Інакше кажучи, якщо знайомі «підказки» оповідача не тільки не функціонують, а й дезорієнтують читача, то гра отримує зовсім іншу суть: читач стежить уже не за логікою розвитку фабульного дійства з його етичним наповненням, а за манерами оповідача, який вичерпав ліміт довіри. Отже, рівень залученості читача у гру такого типу стає не просто вищим, він виступає криптографом зразу в декількох можливих контекстах, оскільки вже не довіряє тому контексту, який вибраний оповідачем.

Однак такий багатоаспектний пошук є можливим тільки за умови належної кваліфікації читача, його здатності перейти від поверхневого коду тексту до пошуку багатообразних контекстів для текстового визначення письма. Тобто ігровий механізм метапрози передбачає читача, який не пасивно слідує за «усезнаючим» автором і традиційними схемами в пошуках відповідей на питання в тексті, а читача, який активно інтерпретує будь-які із запропонованих структур (формальних і проблемних) у різних ракурсах. Метапроза порушує питання читацької рецепції, отже, і невизначеності статусу самого тексту.

Метапроза має певне культурно-історичне значення. Літературні зміни жанрової природи відображають зміни в загальних соціально-лінгвістичних кодах, а це, у свою чергу, є наслідком змін, які

відображають зміни в історико-культурному контексті, у якому дана гра програється. Здається, що концептуальна, структурна і цільова різниця між літературними іграми різних епох може бути простежена і під час розгляду культурних особливостей (наприклад, позитивістський оптимізм XIX ст. і постпозитивістський індетермінізм XX ст.). Однак метапроза, яка пародіює ігри, які стали «нудними» і «невільними», може водночас розглядатися і як форма подвійна, перехідна. Тексти метапрози «навмисно створюють і підривають <…> конструйовані через мову <…> ідеологій соціальні практики <…> (вони) відмовляються пропонувати читачу пасивні ігри і «тотально-цілісні» інтерпретації тексту» [8, с. 13]. І якщо більшість літературних ігор базуються на силі людської цікавості у прагненні дізнатися закінчення, то метапроза, іронізуючи над правилами, робить проблемною саму їх необхідність. Тут, здається, варто згадати визначення «ідеальної гри», уведеної Ж. Делезом. Вона «призначена тільки для думки і для мистецтва <…> Але завдяки такій грі, яка може бути тільки роздумами і яка не породжує нічого, окрім творів мистецтва, думка і мистецтво суть реалії, що турбують дійсність, етику й економіку світу» [1, с. 82–83].

Гра, яка не орієнтована на розв'язку, на ясний задовільний висновок, переосмислює загальноприйняті, схематизовані культурні канони і штампи або імпровізацією поза правилами, або «відстороненням» їх. Така гра видається новим феноменом, новим зміщенням у самосвідомості культури. Тому часто в такій формі гри остаточні моменти «виграшу», навіть суттєво модифіковані, принципово неможливі, оскільки сама гра вже не є асимільованою культурною нормою. Тут відбувається переосмислення або навіть заперечення цієї норми.

І хоча, подекуди, «<…> пародія розглядається як направлена на саму себе декадентська практика. Насправді, пародія в метапрозі може бути оцінена і як інший рівень позитивних літературних змін, оскільки пародист підриває наявну до неї настанову літературної моделі, яка стала автоматичною, розчищає дорогу для нового і більш глибокого освоєння поетичного» [8, с. 64]. Як зазначає П. Во, ця проблема виникає через те, що пародія, іронія, рефлексія завжди подвійні, художній досвід може бути розцінений і як деструктивний, і як такий, що досягає нових творчих перспектив.

Б. Стоунхіл слушно виділяє парадокси метапрози, які полягають у тому, що з погляду практики цього ігрового мистецтва воно не має ні змісту, ні наслідків, але водночас позиціонує себе головною цінністю нашого життя [6, с. 14]. Окрім того, метапроза водночас створює і знищує осмислену і переконливу ілюзію про життя. Можна погодитися і з логікою П. Во, яка в аналізі робіт Гейзінги і Кайюа зазначає:

«Є основна суперечність і в Гейзінги і в Кайюа в їхньому визначенні гри. Саме там і прихований основний фокус метапрози. Обоє вважають, що основне значення гри полягає в її цивілізаційному впливі. Але Гейзінга відкрито стверджує, що бачить цивілізацію все менш і менш ігровою. А в іншому місці, що бачить людину все більш і більш цивілізованою. Вихід із цієї проблеми (і ця перспектива підтримується в більшості текстів метапрози) полягає у другій частині книги Кайюа, де він висловлює думку, що саме усвідомлення гри як гри становить цивілізаційні (на відміну від інстинктивних) можливості гри» [8, с. 41].

Висновки з дослідження. Самоусвідомлення гри – важливий етап у самовизначенні людини в її філософському ставленні до пізнання і власного статусу. Вихід із вузьких схематизованих рамок усвідомлення як наслідок визнання умовностей власної думки – основний момент діалектичного мислення. Не випадково найбільш глибокі праці в області вивчення ігрового в літературі (Л. Гатчен, П. Во, Стоунхілл) підкреслюють важливість зрілого ігрового твору. Окрім розважальних моментів, ігрова література (метапроза) особливо переймається якщо не завжди етичними питаннями, то неодмінно екзистенціальними філософськими проблемами пізнання і буття, проблемами самовизначення. «Виглядаючи далекою від декадентської, ця література може бути ігровою і водночас зберегти серйозні художні запити й етичну відповідальність» [6, с. 16]. Без приниження форми, значення гри міметичного мистецтва, гри метапрози чи імпровізації ми можемо лише відмітити культурно-історичну зумовленість кожної із цих літературних моделей, що вимагає більш детального розгляду в наших майбутніх розвідках.

ЛІТЕРАТУРА

1. Делез Ж. Логика смысла. Москва : Академия, 1995. 215 с.
2. Ильин И. Постструктурализм. Деконструктивизм. Постмодернизм. Москва : Интрада, 1996. 255 с.
3. Beaujour M. The Game of Poetics. *Yale French Studies.* Yale University Press, 1968. № 41. P. 58–67.
4. Hutcheon L. Irony's Edge. The Theory and Politics of Irony. London : Routledge, 1994. 264 p.
5. Hutcheon L. Narcissistic Narrative: The Metafictional Paradox. Ontario : Wilfrid Laurier University Press, 1980. 169 p.
6. Stonehill B. The Self-conscious novel. Artifice in Fiction from Joyce to Pynchon. Philadelphia : University of Pennsylvania Press, 1988. 221 p.
7. Todorov T. The Fantastic: A Structural Approach of a Literary Genre. Ohio, 1973. 300 p.
8. Waugh P. Metafiction. The Theory and Practice of Self-conscious Fiction. London, 1984. 278 p.