

РОЗДІЛ 10 ЛІТЕРАТУРА ЗАРУБІЖНИХ КРАЇН

УДК 82-9

DOI <https://doi.org/10.32782/tps2663-4880/2023.29.2.53>

ПОЕТИКА ПОВІСТІ РОАЛЬДА ДАЛА «ВДВ» У КОНТЕКСТІ НОНСЕНС-ПОЕЗІЇ

POETICS ROALD DAHL'S "BFG" IN THE CONTEXT OF NONSENSE POETRY

Москаленко Н.О.,

orcid.org/0000-0003-4433-6334

кандидат філологічних наук,

доцент кафедри перекладу

Національного технічного університету «Дніпровська політехніка»

Висоцька Т.М.,

orcid.org/0000-0002-4184-4942

кандидат філологічних наук,

доцент кафедри перекладу

Національного технічного університету «Дніпровська політехніка»

Бердник Л.В.,

orcid.org/0000-0003-2934-2381

кандидат філологічних наук,

доцент кафедри перекладу

Національного технічного університету «Дніпровська політехніка»

Стаття присвячена дослідженню поетики повісті Роалда Дала «Великий дружній велетень» в аспекті способу створення впливового художнього мовлення як своєрідного метасюжету. Як представник постмодерністської епохи Р.Дал реалізує складний хронотоп повісті, де зустрічаються елементи фольклору та «Нісенітниць» Едварда Ліра. Інтертекстуальні зв'язки спостерігаються не тільки на рівні образів, але й на більш прихованому. Імпліцитно Р.Дал втілює принцип наративу, коли актуалізує увагу на функціонуванні слова за межами його концептуального значення, за межами логоцентричної парадигми сприйняття. Значущим є втілення принципів наративу нонсенс-поезії, коли мовлення героїв набуває такої виразності, що читач відволікається від жахливих сюжетних подій. Словотворчість письменника функціонує як окремий сюжетний елемент, якому притаманні характеристики гри. Саме принцип мовленнєвої гри перетворює сприйняття «лякаючих» дитину слів (людожери, смерть, знищення і т.ін.), їхня семантика виходить за межі логоцентричного погляду. Такий парадокс обґрунтовується, по-перше, очевидним домінуванням форми над значенням, по-друге, очевидним втіленням гри у слові, коли слово виникає в результаті ігрової діяльності, по-третє, здивуванням перед можливістю нового слова поза концептуальним простором. Повна десемантизація не відбувається, тому здивування, активна когнітивна реакція на подібні слова підсилюється саме жахливою семантикою конкретизації імен. Рецепція обумовлена саме балансуванням між жахливим, нечуваним, когнітивно неосяжним та захоплюючою грою словоскладання, що породжує нове слово, дивне як будь-яке творіння. Письменник втілює принципи гри, створюючи ефект когнітивного дисонансу у сприйнятті мовлення головного персонажу, коли читачеві потрібно шукати «когнітивні опори» щодо складання цілісної картини художнього простору повісті «Великий дружній велетень». І цей процес пошуку є одним із вагомих механізмів впливовості тексту.

Ключові слова: наратив, метасюжет, когнітивний простір, мовленнєва гра, словотворчість.

The article is devoted to the study of the poetics of Roald Dahl's story "The Big Friendly Giant" in terms of the way of creating an influential artistic speech as a kind of metaplot. As a representative of the postmodern era, R. Dahl implements a complex chronotope of the story, where elements of folklore and "Nonsense" by Edward Lear meet. Intertextual connections are observed not only at the level of images, but also at a more hidden level. Implicitly, R. Dahl embodies the principle of narrative when he actualizes attention to the functioning of the word beyond its conceptual meaning, beyond the logocentric paradigm of perception. The embodiment of the principles of the narrative of nonsense poetry is significant, when the speech of the characters acquires such expressiveness that the reader is distracted from the terrible plot events. The writer's word-making functions as a separate plot element, which has the characteristics of the game. It is the principle of the speech game that transforms the perception of "scary" words for children (cannibals, death, destruction, etc.), their semantics go beyond the logocentric view. Such a paradox is justified, firstly, by the obvious dominance of form over meaning, secondly, by the obvious embodiment of play in the word, when the word arises as a result of game activity, and thirdly, by surprise at the possibility of a new word outside the conceptual space. Complete desemantization does not occur, therefore surprise, an active cognitive reaction to such words is enhanced precisely by the terrible semantics of specifying names. The reception is due to the balancing act between the terrible, the unheard of, the cognitively unfathomable and

the fascinating game of word formation, which gives rise to a new word, as strange as any creation. The writer embodies the principles of the game, creating the effect of cognitive dissonance in the perception of the main character's speech, when the reader needs to look for "cognitive supports" regarding the compilation of a complete picture of the artistic space of the story "The Great Friendly Giant". And this search process is one of the powerful mechanisms of text influence.

Key words: narrative, metaplot, cognitive space, speech game, word creation.

Постановка проблеми. Коли мова йде про феномен дитячої літератури, то мається на увазі перш за все впливовість твору. Конгруентність наративу дитячої літератури зі світом дитячого мислення, з простором дитячого існування є однією з умов впливовості художнього твору. Річ не в тому, щоб імітувати дитяче мовлення, і навіть не в тому, щоб спроектувати точку зору дитини, з якої розгортається сюжет і наратив. Напевне, феномен дитячого світогляду й сприйняття в невідомості меж між відомим і невідомим, у гнучкості концептуального світу, у відчутті можливості чого завгодно. Безперечно, такий світогляд репрезентує Роальд Дал, твори якого визнані найкращими у XX столітті. Повість «BFG» («Великий Дружній Велетень» (переклад В. Морозова)) була написана в 1982 році, отримала безліч нагород, залишається на верхніх позиціях рейтингу популярності дотепер. Вона привертає увагу лінгвістів та літературознавців унікальністю ідіостилю письменника. Актуальним є дослідження нарративних механізмів впливовості творів Р. Дала.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Наратив дитячого художнього твору дослідили українські [1] й європейські науковці [2], і продовжують досліджувати в парадигмах когнітивістики, дискурсології [3], [4], комунікативної прагматики. Механізми впливовості дискурсу дитячих творів – тема, яка привертає увагу і літературознавців [5], і педагогів [6], і психологів [7] Акцентується саме специфіка мовлення, статус слова, які можуть бути впливовими при певних умовах [8]. Одна з головних – це ігровий елемент. Гра втілюється у мовленнєвій діяльності як словотворчість, як винахід назви для існуючого відомого або неіснуючого вигаданого.

Постановка завдання. Метою є дослідження способу створення впливового мовлення у повісті Р. Дала «ВДВ» та інтертекстуальних зв'язків твору письменника з англійською поезією нонсенсу.

Виклад основного матеріалу. Дитяча словотворчість базується на тому, що дитина здатна дивуватися слову без обмеження категоріями правильно-неправильно. Поки людина здатна відчувати безобмеженість когнітивного руху, вона захоплюється творчістю, грою, вона не гальмується детермінізмом та логоцентризмом. Цю необмеженість відчують, наприклад, у літературі нонсенсу, де все будується на захопливій грі фено-

мену недермінованого непередбачуваного життя. За словами Й. Гейзінга, «гра тільки тоді стає можливою, мисленною і збагненою, коли потік духу розриває всезагальну детермінованість космосу» [9, с. 10]. Цей механізм реалізації гри втілюється в естетичному підґрунті жанру нонсенс-поезії, який створює ефект когнітивного дисонансу, коли вимушує реципієнта актуалізувати увагу на тому, що не вписується у відому причинно-наслідкову парадигму світосприйняття.

Розвиток подій, зіставлення фактів, зв'язки між словами та дійсністю, які не передбачувані логоцентричною системою, змушують реципієнта шукати так звані когнітивні опори, на яких тримається художній світ нонсенсу. Саме цей пошук є складовою тієї діяльності, що організує гру: пошук неочевидних, прихованих, можливо, ще не відомих зв'язків між предметами та явищами. І цей пошук «перевищує безпосередні життєві потреби» [9, с. 8].

Когнітивний простір, з якого породжується логічне мовлення «зневажається» нонсенсом, що долає його кордони і звільняє реципієнта шукати відповідь на запитання, про що той художній твір. Дидактизм у дитячій літературі – протилежність нонсенсу. Феномен позитивного сприйняття художньої літератури, у якій демонструється інтенція запобігти значення, ще очікує ґрунтовних досліджень. Цікавим у цій сфері є вивчення того механізму, який впливає на естетизацію нонсенсу, на феномен його впливовості у межах художнього простору. За межами художнього тексту нонсенс сприймається як абсолютно негативний феномен. Виникає питання: чому змінюється сприйняття нонсенсу в іншому дискурсивному середовищі? Який механізм перетворення сприяє естетичному задоволенню? Чому виникає сміх від начебто несмішних подій, що описуються, наприклад, у лімериках Е. Ліпа? Як у такому лімеріку:

Man of Berlin,
Whose form was uncommonly thin;
Till he once, by mistake,
Was mixed up in a cake,
So they baked that Old Man of Berlin.

Що може захоплювати у такому вірші? На чому будується саме ефект впливовості? Щоб відповісти на ці запитання, треба вийти за межі розуміння художнього твору як метафоричного, з підтекстом та символами. Треба зняти з матриці

сприйняття художнього твору парадигму оцінок: що є добро, а що зло. Треба читати очима homo luden, враховуючи, що «гра, як така лежить поза сферою моральних норм» [9, с. 24]. У сприйнятті цього тексту не вписується питання про життя та смерть, про долю персонажа і таке інше, текст наче відштовхує будь-яке серйозне питання до сюжету. Він навпаки звільняє від необхідності тлумачення та інтерпретацій. Текст створений як гра у «придумки», яка передбачає тільки одне правило: ланцюг непередбачуваних повідомлень, коли перше (*Man of Berlin*) неочікувано продовжується описом надзвичайно стрункого персонажа. Модель: *чоловік з Берліна – надзвичайно худий* – нічого не пояснює, а нібито формує очікування розвитку історії, у якій інформація про Берлін і худорлявість персонажа стане зв'язаною логічною подією. Але читач отримує в наступному рядку (*Till he once, by mistake*), ще додаткове ускладнення поєднати *Берлін – худорлявість – помилку* в одну подію, яка мала б виправдовувати синтагматику рядків. Але наступний акт (*Was mixed up in a cake, So they baked that Old Man of Berlin*), навпаки, заперечує цю синтагматику, подією, яка виходить за межі очікуваного, виправданого, правильного, можливого навіть у літературному контексті. Через це увага зосереджена не на події, а на парадоксальному поєднанні образів, читач відволікається від так званого дієвого сюжету через виразне скріплення цього сюжету.

Тобто порушення логоцентричності в межах художнього дискурсу здатне перетворити сприйняття таких концептів як смерть, страждання, сльози, тобто концептів сфери жахів, так, що всі вони звільняються від домінуючих значень, сконцентрованих у концепті *страх*.

Подолання законів детермінованого світу в лімериках Е. Ліра впливає на реципієнта як захоплююча гра в сміливе поєднання неочікуваних наслідків дивних або буденних подій. Людина-граюча сприймає світ без обов'язків пояснювати його в парадигмах, встановлених суспільством.

Дитина довгий час сприймалась як недо-людина, яка повинна навчитися мислити у певній системі цінностей і відповідати на запитання: *що є чим, що є яким, що є де* – так, як відповідають всі дорослі люди. Дитяча література дидактичного напрямку має навчити дитину давати такі відповіді. Сюжет виховного твору будується за такою моделлю: від невідомого/неправильного до відомого/правильного, до розуміння того, як все існує. Створюється нарратив, який веде реципієнта до такої бази знань, яка адаптує свідомість до орієнтації у парадигмі логоцентричного світу.

Ключовим є слово: **так**, базовою тезою нарративу дитячої літератури: **так має бути, тому що так правильно**.

Література нонсенсу базується на іншій моделі: від знайомого до розуміння, що поряд з детермінованим **так**, може реалізуватися безліч варіацій **не так**. Суттєва відмінність художнього нонсенсу в тому, що він не тільки не прагне до встановлення **так** (тобто метафоричного опису стану речей у дійсності), а ще й не дозволяє будь-якого встановлення емпірично обґрунтованих закономірностей. Наратив художнього нонсенсу веде реципієнта до сприйняття світу, без заборон щодо будь-якої вигадки, будь-якого мислення. Тобто створює враження свободи від суворого закону правильної відповіді та бездоганної поведінки. Як будь-яка гра виводить в простір інших значень, так і нонсенс розкриває перед читачем простір іншого співіснування явищ, де не пропонуються інші значення і цінності: смерть, жах, страждання не набувають інших значень, а функціонують в континуумі інших точок зору, у просторі вигадки, словесної гри, де предмети вимірюються не власною природою, а, наприклад, способом найменування. Тобто слово, ім'я предмета, явища або дії може бути визначальним у функціонуванні предметів. Слово набуває статусу дії, воно наче є визначальним у можливих подіях. Відповідно, художній нонсенс демонструє вражаючу стихію словотворчості, яка завжди захоплювала і дітей, і дорослих.

Про дитячу словотворчість також написано немало цікавих досліджень [10]. Дитяча словотворчість не завжди смішна для дитини, але завжди захоплююча, оскільки є процесом пізнання й створення світу. Дитина створює, перетворює слова невимушено й щиро, наповнює мовлення щастям свого існування. Реакція дорослих завжди однакова – радість, задоволення, сміх. Саме хвилю цього наповненого щасливого мовлення-гри деякі письменники здатні спіймати і втілити у художньому творі.

Р. Дал створює твір у парадигмі постмодерністської культури, яка передбачає динамічність у стосунках: *автор-читач-герой-текст-інтертекст-дійсність*. Такі складові художнього твору часто не мають чітко окреслених меж, неочікувано перетворюються одне в одне, синтезуються в певний момент розвитку, або навпаки розділяються.

Так автором «ВДВ» стає власне герой повісті, він начебто переходить межі літературного простору і входить у простір дійсності. Індикатором цієї події є трансформація мовлення героя. По суті, те, що прочитав реципієнт, є мовленням

ВДВ, який перейшов з простору фікційного до начебто концептуального. Категорії *автор-герой* набувають метаморфози як і категорії *вигаданий - дійсний простір*, відповідно, письменник продовжує традицію відтворення ефемерності розмежування дійсного та вигаданого.

Вихід за межі детермінованого світу реалізується через інтертекст. Так, наприклад, велетень Тілогриз згадує Джека: «Oh, spare me, Jack! – he yelled. – Don't hurt me, Jack!» ВДВ пояснює, що велетні знають про Джека: «Us giants, is not knowing very much about this dreaded human bean called Jack. We is knowing only that he is a famous giant-killer and that he is owning something called a beanstalk. We is knowing also that the beanstalk is a fearsome thing and Jack is using it to kill giants». Зрозуміло, що простір «The Story of Jack and the Giants» наче великий загальний контекст твору Р. Дала, який у свою чергу продовжує давню історію про велетнів. Відомий герой з простору легенд про Короля Артура увійшов в простір повісті як індикатор переплетіння фікційних просторів, окрім того Джек ідентифікує інформаційне поле, тобто ту інформацію, якою володіють велетні, яка вбудовується у їхню концепцію світу. Зустріч велетня з Джеком письменник влаштовує в просторі сну. Так, хронотоп повісті набуває багатшаровості: є світ людей та велетнів, світ фікційний і дійсний, світ сну як нездатності мислити та активного життя, означеного саме здатністю мислити.

Р. Дал додає ще один текст у структуру повісті: записані сни. Ці тексти мають відносну автономність, обумовлену прагматичною функціональністю: по-перше, продемонструвати рецепцію читача-дитини (тобто героїні Софії, яка читає ці тексти, записані своєю мовою Великим Дружнім Велетнем), по-друге, вийти за межі простору діалогу, комунікації героїв у простір самотності ВДВ, з якого й було створено ці тексти, по-третє, розширити інтертекстуальний контекст повісті, розраховуючи на пізнаванність лімериків Едварда Ліра.

Р. Дал обігрує ситуацію сприйняття читачем-дитиною нісенітниць, вони прочитуються героїнею із захопленням, письменник частково демонструє дитячу рецепцію творів, що написані унікальною мовою, яка насичена помилками і граматичними, і лексичними, каламбурами. Р. Дал створює тексти із сюжетом з того простору, який існує як сон, але який люди називають неіснуючим, письменник наче експлікує історії, присутні в ефемерному для людей світі, світі підсвідомості. Захоплення героїні не залежить від правдивості

подій. Її цікавить не сюжет, як і читачів лімериків. Розгортають історії, у яких немає жодної дидактики, які не вписуються у дорослий логоцентричний світ, які не здатні існувати у координатах користі та її відсутності, встановлених детермінованим світоглядом дорослих. Ці історії легко впізнаванні для читачів лімериків, «Нісенітниць» Едварда Ліра, незважаючи на зовсім іншу форму, без віршування та обмеженого обсягу. Головне, що притягує контекст «Нісенітниць», так це сміливість поєднувати непоєднуване, сміливість уявляти події у світі, який звільнився від сталих когнітивних принципів. Саме такі вигадки звільняють свідомість від напруження і страху помилитися, не відповідати очікуванням, не вписатися у координати правильних оцінок логоцентричного світу.

Лейтмотивом у повісті «BFG» є прагнення вийти за межі когнітивних моделей людського світу. Наприклад, цей лейтмотив реалізується, коли письменник показує, як персонажі-люди дістаються Країни Велетнів і дивуються, що такого місця немає на карті: «You don't mean to tell me we've gone right out of the atlas? – he cried, leaning forward to look. – That's exactly what I am telling you! – cried the Air Force man. – Look for yourself. Here's the very last map in the whole flaming atlas! We went off that over an hour ago!» Автору важливо акцентувати цю дезорієнтацію дорослих людей, які вимушені залишити детермінований світ. Логоцентрична картина світу, яка втілюється героями-людьми не передбачає ніяких альтернатив, відповідно за межами її антипростір, оскільки він незафіксований на папері, когнітивно не опанований, відповідно, безіменний. У повісті «BFG» сюжет має складну структуру: рівень подій, вчинків героїв та рівень мовлення, мовленнєвої дії велетня.

Феномен повісті «ВДВ» – мовлення головного героя як своєрідний метасюжет, що розгортається разом з сюжетними елементами казкових метафоричних подій і формує впливовість нарації, наближується до ядерної моделі нонсенсу, вражаючи вибухом словотворчості, відкриваючи інший вимір сприйняття твору, подібно до літератури нонсенсу. Головна специфіка сюжету повісті Р. Дала в тому, що два героя повісті: дівчинка Софія та Великий Дружній Велетень – презентують різні світи у різних мовленнях. ВДВ говорить так, що всі події, які відбуваються і про які йдеться, сприймаються на фоні кумедного мовлення, насиченого словами-загадками, словами-ребусами. Мовлення героя набуває такої сили впливовості, що компенсує жахіття дієвого сюжету. Так,

наприклад, розповідь про велетнів-людоджерів відбувається не стільки через мовленнєвий портрет персонажів, скільки через розмови про те, як смакують люди в залежності від країни, де вони мешкають. Письменник обирає опосередкований опис людоджерів, відволікаючи від будь-якого когнітивного простору (фантастичного, метафоричного), через мовленнєву гру, через начебто додаткову інформацію про людей в такому неочікувано жажливому контексті: смак людини залежить від назви країни: «As I am saying, the Giant went on, all human beans is having different flavours. Human beans from Panama is tasting very strong of hats»; «Every night Bonecruncher is galloping off to Turkey to gobble Turks»; «Human beans from Jersey has a most disgusting woolly tickle on the tongue, – the Giant said. – Human beans from Jersey is tasting of cardigans». Як бачимо, письменник відволікає читача від сюжету як жажливих подій, створюючи мовленнєву гру, яка має потенціал бути продовженою без зв'язку з контекстом жажів.

Так, якщо прочитати дитині слова (оніми щодо Велетнів у повісті «BFG»: THE FLESHLUMPEATER, THE BONECRUNCHER, THE MANHUGGER, THE CHILDCHEWER, THE MEATDRIPPER, THE GIZZARDGULPER, THE MAIDMASHER, THE BLOODBOTTLER, THE BUTCHER BOY, або їхні україномовні варіанти, знайдені В. Морозовим: Тілогриз, Костогруст, Досметртістискач, Дітопожирач, М'ясопоглинач, Угорлоковтач, Дівчатокчавчав», «Кровопопивач», Різниченко, вона навряд чи злякається. Швидше за все вона здивується й посміхнеться. Якщо

запитати: «Дівчаткопожирач – це страшно чи смішно?», як правило, діти говорять: «Це страшно, але смішно». Легко помітити, що оніми Р. Дала – це імпліцитне повідомлення, яке не розгортається в уяві рецепієнта одразу. Неочікуваність новоствореного слова відволікає читача від його внутрішньої семантики.

Якщо уявити описовий спосіб кожного з героїв-людоджерів, то це була б зовсім інша реакція. Ми мали б говорити, наприклад, про наратив фільмів-жахів.

Висновки. В структурі повісті Р.Дала «ВДВ» поряд з розгорнутою історією про фантастичну країну велетнів, про підкорення велетнів людям, про дружбу Софії, дівчинки із сиротинця з ВДВ, знайомство ВДВ з королевою Англії Єлизаветою є ще важливий елемент сюжету – мовленнєва діяльність ВДВ та інших персонажів-велетнів. Роальд Дал створює унікальний поетологічний хід: жажливі історії розповідає кумедною мовою, яка є не менш виразною й впливовою, ніж історії про людоджерів та їх чудове підкорення. Сприйняття повісті одночасно відбувається в двох регістрах: як мовленнєва гра і як казковий сюжет. Парадоксально дитина сміється над тим, що з точки зору логоцентричного світу зовсім не смішно. Так, Р. Дал продовжує традиції англійської літератури нонсенсу, створюючи прецеденти когнітивного дисонансу, який порушує логоцентричний принцип організації художнього простору та сприяє виникненню впливового художнього мовлення.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Папуша О. Наратив дитячої літератури: специфіка художнього дискурсу: автореф. дис. канд.філол. наук. Тернопіль, 2004. 26 с.
2. Славова М. Попелюшка літератури. Теоретичні аспекти літератури для дітей. Київ, 2002, 81 с.
3. Кизилова В.В. Художня специфіка української прози для дітей та юнацтва другої половини ХХ століття. Луганськ, 2013. 400 с.
4. Огар Е. Дитяча книга в українському соціумі (досвід перехідної доби). Львів, 2012. 320 с.
5. Резниченко Н.А. Українська проза для дітей 60–80 років ХХ століття (жанрово-стильові модифікації). Автор. Дис. ... канд.філол.наук: 10.01.01. Київ, 2009. 18 с.
6. Качак Т.Б. Література для дітей і дитяче читання у контексті сучасної літературної освіти. Івано-Франківськ: Тіповіт, 2013. 132 с.
7. Заскїна Л.В. Психолінгвістична діагностика. Луцьк: РВВ «Вежа» Волин.нац.ун-ту ім. Лесі Українки, 2008. 188 с.
8. Огар Е.І. мова дитячого літературного дискурсу: функціонально-комунікативні аспекти дослідження. Вісник СумДУ, №3 (87) 2006. С. 10–17.
9. Гейзінга Й. Homo Ludens. Київ, 1994. 257 с.
10. Чаюк Т.А. сучасні погляди на дитяче мовлення у лінгвістиці та психолінгвістиці. Science and Education a New Dimension. Philology, V(30). 2017. С. 7–11.