

Ситковська М. І.

Український державний університет залізничного транспорту

ІГРОВА ДОМІНАНТА В ПОВІСТІ ОКСАНИ ЗАБУЖКО «КАЗКА ПРО КАЛИНОВУ СОПІЛКУ»

У статті проаналізовані особливості ігрової домінанти в повісті О. Забужко «Казка про калинову сопілку». Визначена естетична сутність постмодернізму як провідної культурної течії другої половини ХХ століття. Також розглянуто специфіку постмодерністської свідомості. Гра як засіб мислення й модель художнього мистецтва розглядається з позицій універсальної категорії, що визначає вектор ставлення до дійсності й алгоритм створення постмодерністських текстів. Ігрова стихія проявляється на всіх рівнях: гра зі смислом, гра з сюжетом, ідеями, аксіологічними категоріями. Далі в статті розглядаються й аналізуються останні дослідження й публікації, присвячені цій актуальній темі. Розглядається гра у зв'язку з пастишем як засіб захисту людини від хаосу світу, як провідний елемент творчого процесу. Наголошується на зміщенні акцентів читацької аудиторії: читач із пасивного спостерігача перетворюється на активного творця нової реальності. На підставі розглянутого матеріалу визначаються основні риси постмодерної «грайливості». Робиться спроба знайти ці риси в повісті О. Забужко «Казка про калинову сопілку», яку справедливо вважають цілком постмодерним твором. Розглядається жанрова своєрідність твору, який поряд із суто розповідними ознаками повісті містить значний пласт фольклорно-містичних, казкових і біблійних джерел. У творі також спостерігаються ознаки еротизму, фізіологізму, натуралізму, що свідчить про стильову розгалуженість твору. Також у «Казці» відбувається стирання граней між глобальними морально-етичними нормами. Бінарна опозиція «добро – зло» стає досить відносною, персонажі припиняють бути носіями певних морально-етичних ідей, а перетворюються на самостійні, «поліфонічні» істоти, що також є суттєвою ознакою ігрового дискурсу. В межах «грайливості» авторці вдається поставити й розв'язати гендерне питання – трагічну роль жінки в родинно-патріархальному суспільстві. В кінці статті робиться висновок, що завдяки прийому «граїзації» авторка створила оригінальний, своєрідний твір, насичений ремінісценціями, алюзіями й наповнений глибоким філософським смислом та ідеями, актуальними для сьогодення.

Ключові слова: постмодернізм, гра, транстекстуальність, бінарна опозиція, гендерне питання, жанрова своєрідність.

Постановка проблеми. Ні в кого не викликає жодних сумнівів той факт, що постмодернізм сьогодні є однією з найбільш неоднозначних і суперечливих культурних течій другої половини ХХ століття. За своєю сутністю постмодернізм є естетичним переворотом, своєрідним бунтом проти суспільства бездуховності, цинізму й тотального споживання. Феномен постмодернізму, перш за все, проявляється в тому, що він поглинає та своєрідно інтерпретує різні стильові течії й естетичні концепти, але не надає жодному з них переваги. Постмодернізм у літературі відображає складність, хаотичність, трагічну деструкцію навколишнього світу епохи світових війн, терористичних атак, атомної загрози та стрімкого зростання негативного впливу мас-медіа на аудиторію. Але специфіка постмодерністської

свідомості полягає в тому, що в невизначеності, нестабільності, руйнації єдиного звичного світогляду він бачить для себе шанс для народження чогось нового, але принципово іншого. Постмодерністська естетика усвідомлює трагічність й ущербність навколишнього світу, але ставиться до цього з певною іронією, навіть сарказмом. Світ є настільки абсурдним, що неможливо ставитися до нього занадто серйозно, до нього треба пристосуватися, а це стає можливим тільки за допомогою ігри. Гра, таким чином, стає зразком поведінки, засобом мислення й моделлю художнього мистецтва. «Рефлексія з приводу модерністської концепції світу як хаосу виливається в попит ігрового засвоєння цього хаосу, перетворення його на середовище проживання сучасної людини» [15, с. 178]. Таким чином, ігровий дискурс постає у вигляді

універсальної категорії, яка визначає, по-перше, ігрове ставлення до дійсності, а по-друге – ігрове створення постмодерністських текстів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Ігрові процеси в сучасному літературному просторі досліджують І. Азеєва, М. Белей, Т. Голобородова, А. Зубарева, О. Клос, Н. Ковиляева, І. Куриленко, Н. Малишевська, Н. Маньковська, М. Мізрахі, А. Родіонова, А. Тауснева та інші. І. Азеєва в статті «Ігровий дискурс російської культури кінця ХХ століття» наголошує на тому, що гра стає засобом захисту людини від злиднів сучасного світу. Також вона наділяє гру здатністю подолати хаос і безглуздя буття. Авторка розглядає мовну й композиційну гру, гру між автором і читачем [1]. Ю. Жук розвиває тезу про пародію як елемент гри в текстах постмодерну. Він пов'язує пародію з пастишем, що означає «змішування різних інгредієнтів». У постмодерністській літературі пастиш відіграє помітну роль і набуває ознак текстотворення. «Пастиш послуговується й пародійністю, й іронією, які далі перетворюють, переписують, поміщають твір в інший контекст, таким чином створюється так звана порожня пародія...» [7, с. 222]. Учений доходить висновку, що онтологічний статус гри сприяє досить тісному зв'язку між грою та творчим процесом. О. Клос у статті «Теоретичні засади ігрової природи постмодерністського тексту» наголошує на тому, що ігрова модель художнього постмодерного світу змінює ролі автора й читача у творчому процесі. Читач із пасивного спостерігача й користувача друкованої продукції перетворюється на активного повноцінного гравця й творця нового, повноцінного дискурсу [9]. І. Куриленко у своєму дослідженні зазначила, що «граізація» в постмодернізмі постає як необхідна життєва стратегія, як «карнавалізований спосіб орієнтації людини у світі-лабіринті, світі-різомі, в якому панують невідомість, відносність, випадковість, свобода, алогічність, свідоме порушення будь-яких правил і творчих принципів тощо» [11, с. 47]. Також привертають увагу дисертаційні дослідження з цієї теми М. Мізрахі «Гра як атрибут постмодерних комунікацій» (2010), Н. Малишевської «Ігрові практики в дискурсі постмодернізму» (2007).

Постановка завдання. У дослідженні робиться спроба дослідити та проаналізувати художньо-естетичну домінуючу гру в повісті О. Забужко «Казка про калинову сопілку».

Виклад основного матеріалу. Феномен гри в постмодернізмі логічно витікає з тезису Р. Барта про «смерть автора», який в результаті зміни

поняття творчості втратив можливість контролювати свій власний текст. Дослідник розуміє «смерть автора» не лише як певний свідомий прийом, що використовується під час створення мистецького твору, а і як сутність творчості взагалі. На думку Р. Барта, функція автора зводиться до носія мови, а письмо – це «знеособлена діяльність» [2].

Знецінення фігури автора, приведення постаті творця до суто номінальної функції призводить до ситуації безконтрольного існування самодостатнього тексту, який має безліч варіантів читання й розуміння. Сам процес читання перетворюється на гру-інтерпретацію, гру-реконструкцію, де читач безкінечно блукає лабіринтами нелінійної організації тексту, стикається з різноматичною структурою текстової тканини, де кожен новий поворот дає початок новій історії, новому моделюванню всесвіту. На виході читач може отримати зовсім не те, на що він сподівався, тому що ігрова конструкція художнього твору позбавлена будь-яких правил, будь-якого організаційного моменту, будь-якого поняття про центр і периферію, будь-яких бінарних опозицій.

В. Сосновський наголошує на тому, що твори постмодернізму вирізняються наявністю такого феномену, як фрагментація. Цей термін прийшов з психології й означає суміш вигаданого й реального у вільній інтерпретації. До твору долучаються такі складові, як міф, магія, наукова фантастика, детективно-пригодницький жанр, елементи фізіологічного натуралізму, еротики, навіть жорсткого. Науковець доходить висновку, що онтологічний статус гри сприяє досить тісному зв'язку між грою та творчим процесом [15, с. 180]. Така жанрова й стильова своєрідність постмодерністських літературних творів апелює до різних читацьких аудиторій. Гра з жанрами й стилями призводить до загальної неоднорідності тексту. Велика кількість інтерпретацій обумовлена великою кількістю адресатів творчості. Твори постмодернізму апелюють як до інтелектуальної еліти, яка знайома з культурно-історичними кодами зашифрованих у творі сенсів, так і до масового читача, який знайде й розшифрує в них один код, видимий на поверхні, але який дасть початок нескінченній множині інтерпретацій. Тобто постмодернізм воліє догодити як вищим, так і нижчим прошаркам читацької аудиторії.

Ще однією рисою постмодерністських літературних текстів є гра й пародіювання з ідеєю оригінальності й автентичності. Література постмодерну безсоромно вдається до плагіату, кітчу,

помилкових або розірваних цитат з відомих літературних текстів. Такий засіб використовується навмисне, щоб створити ефект пародії, несерйозного, іронічного ставлення до тексту взагалі.

Зробимо спробу виділити основні риси постмодерної «грайливості». Вони, на нашу думку, є такими:

- 1) еkleктична, кітчева будова твору;
- 2) дифузія жанрових ознак «високої» й «низької» літератури;
- 3) вільне, навіть пародійне ставлення до попередньої культурно-етичної спадщини певної етнічної групи; нівелювання, підрич моральних підвалин попередніх поколінь;
- 4) відсутність лінійної структури розгортання подій, різоматична будова твору;
- 5) поєднання мовних дискурсів літератури, психології, філософії, науки тощо;
- 6) відсутність декларованих правил й обмежень з боку автора, «поліфонічність» персонажів твору.

Розглянемо, які з цих рис спостерігаються у творі «Казка про калинову сопілку» О. Забужко, який по праву вважається зразком постмодерної прози.

Жанрову своєрідність твору досліджували С. Потапенко, І. Бетко, Я. Голобородько, В. Мислева, А. Соколова, Ю. Кушнерюк. Багато з них наголошують на тому, що «Казка» має фольклорну основу, але це не антураж, не яскраве забарвлення, на фоні якого розгортаються основні події [3, с. 13]. Фольклорно-містичні, біблійні джерела дають змогу авторці створити багатоплановий твір з розгалуженою структурою. У творі присутні й фольклорні мотиви (сюжетне вкраплення про материного батька-упири; образ вовкулаки, який перегукується з образом Дмитра-гвалтівника; історія про двох сестер, до яких батьки ставляться по-різному), казковий зріз (казка про калинову сопілку, дівчина-золотоволоска, дідова й бабина дочки, трикратне звернення головної героїні до Володаря темряви, фантастичне зникнення Ганни наприкінці твору), міфологічний зріз (лінія змія-перелесника), біблійні мотиви (легенда про Каїна й Авеля, постаті Бога й Диявола). Велике символічно-змістовне навантаження містять в собі астральні символи, зокрема місяць. Він підкреслює визначну, непересічну долю головної героїні, адже «вона народилася з місяцем на лобі. Так їй потім розказувала мати, як запам'ятала собі з першої хвили, з першого крику викинутої над собою аж під сволок чиймось потужними руками дитини, на яку дивилася знизу вгору, нездужа-

ючи скліпувати сліз, – на трохи зависокому як для дівчинки, опукло-буцатенькому лобику виразно темнів збоку невеличкий багрянний серпик, наче місяць-недобір...» [8, с. 71]. Символічного змісту набуває й образ хмари: «Невдовзі Ганнуся спостерігала дещо інше: по таких хмарних заколотах вона переставала чути воду – ба й себе саму переставала чути, мов підмінена на час опосідаючою, безликою, як хмара, обидою...» [8, с. 88].

Як бачимо, твір наче просякнутий фольклорно-міфологічними джерелами, які вільно перетинають одне в інше, доповнюють одне одного. Авторка майстерно поєднує міф, казку, повість, біблійні легенди. Вона змінює правила, порушує усталені канони, жонглює жанровими ознаками. Поліжанровість твору дає змогу піднятися до найвищого ступеня узагальнення й показати двох сестер як втілення протилежних понять – Добра й Зла. Але іронія полягає в тому, що дідова дочка Олена, «зміючка-баби-яги-внучка», не є доброю, як у народних казках, а швидше навпаки – хитрою, злою, задрісною, схильною до інтриг. Ганна протистоїть не добру, а злу, яке лише намагається бути чемним і делікатним. Таким чином, бінарна опозиція «хороша дочка – погана дочка», характерна для чарівної казки, у творі зникає. Таке стирання, розмивання граней між глобальними морально-етичними поняттями теж є ознакою гри авторки з читачем.

Близькучу, своєрідну взаємодію письменниці з читачем Ж. Женетт у книзі «Палімпсести: література другого ступеня» назвала транстекстуальністю. Учена доходить висновку, що онтологічний статус гри сприяє досить тісному зв'язку між грою та творчим процесом [6, с. 223]. Авторка «Казки» грає не тільки з жанрами, але й зі стилями. Вона знімає заборони казкового жанру на біль, на кров, на фізіологічність, на дівочу цноту й сміливо вводить у канву розповіді сцени насильства (спроба згвалтування Дмитром Ганни), еротичні сцени (перелюбство Ганни з Сатаною в образі ідеального чоловіка), а також досить відверті натяки на особливості жіночої фізіології: «Цілий день потому вона стоконилася мов сновиди, відчуваючи тільки, як сочиться пасокою, аж по ногах їй тече, розкутурхана вночі утроба...» [8, с. 94].

Оригінальна, мозаїчна будова твору дає письменниці можливість у межах невеличкої повісті порушити досить складне й болюче питання – роль жінки в родинно-патріархальному суспільстві кінця XVIII – першої половини XIX століття. С. Павличко в статті «Чи потрібна українському літературознавству феміністична школа?» першою розглянула

надбання вітчизняної літератури й публіцистики з точки зору напрацювання феміністичної школи [12]. В. Косенко у своєму дослідженні «Дискурс українського фемінізму в публіцистиці О. Забужко» говорить про те, що «...будучи невіддільним від різноманітних проблем українського соціуму, вітчизняний фемінізм не може зосередитися, скажімо, лише на суто жіночих проблемах – визволення від патріархальних настанов і вікових забобонних стереотипів бачення жінки, – а є активно розбудовчою силою з яскраво виявленим національним характером» [10, с. 1].

Мічена Богом (чи Дияволом?) дитина, яка згодом перетворилася на надзвичайну красуню, з народження наділена силою духу, даром передбачення і, завдяки плеканням матері, вірує у власну неординарність, винятковість. Обдарованість, демонізм, відлюдкуватість старшої сестри червоною ниткою проходить через весь твір. Вона ніби балансує між двома світами: наділена містичним даром знаходити воду в землі, бачить постать Білої смерті (чуми) на ярмарку, відчуває запахи, звуки й коливання повітря, які недосяжні для пересічної людини. Все це викликає неабиякі заздрощі молодшої сестри, яка, з одного боку, намагається досадити Ганні, а з іншого – бути схожою на неї. Ганна потребує життєвого простору, прагне вирватися з оточуючого середовища, яке занадто тісне для неї, але молодша сестра Оленка, ніби граючись, відмовляє їй навіть у можливості потрапити до іншого міста. То вона хворіла серед літа («її акурат тоді, як Ганнусю мали виряджати з іншими жінками й дівчатами не куди-небудь, а до самого Києва – з гаптованими рушниками на продаж до монастиря: вишивала Ганнуса лепсько») [8, с. 75]. То молодша сестра занедужала, коли старшу було запрошено на весілля (Оленка «... не пускає її, Ганнусину власну долю, – ніби ревне пильнувала якоїсь межі, за котрою й мало починатися для Ганнусі щось своє, осібно <...> тягла її назад, у непролазні хатні будні, як корову за налігач» [8, с. 78]. У тогочасному суспільстві жінка могла реалізувати власну особистість лише двома шляхами: вдало вийти заміж і стати домогосподаркою або перетворитися на чорницю. Тільки в монастирі, в замкненому колі

відсторонених від усього мирського жінок Ганна могла реалізувати всі свої видатні якості, «адже в християнській громаді, – писала Б. Елштайн, – жінки ставали громадянами. У тій новій спільноті жінок вітали, і вони поділяли норми, заняття й ідеали, що були її живою тканиною» [4, с. 71]. Але життя в монастирі означає зречення всього тілесного, відмову від власної жіночості. До такого сценарію життя Ганна-панна не була готова, адже вона мала ідеальне тіло, ідеальні жіночі вади, і вона мала скористатися всім цим скарбом за будь-яку ціну. Загнана обставинами й зрадою молодшої сестри в глухий кут, Ганна мала б повторити сумний сценарій багатьох жінок того часу: або вийти заміж за першого-ліпшого, або залишитися старою дівою, або стати покриткою. Але гординя, зведена до абсолюту, штовхає Ганну в обійми Диявола-князя, який з'являється перед нею в образі ідеального чоловіка. Вона навіть не замислюється, звідки він узявся, і, не вагаючись ні хвилини, кидається в його обійми. Головне – нарешті з'явився чоловік, який їй гідний. Такий розвиток подій був абсолютно безпрецедентним для жінки в патріархальному суспільстві, але авторка повісті з легкістю руйнує канонічні, установлені норми соціуму, християнської моралі й приводить головну героїню спочатку до вбивства власної сестри, а потім до тотального розпаду й переходу з цього світу до іншого.

Висновки і пропозиції. Н. Терещенко і Т. Шатунова наголошують на тому, що «гра – це спосіб порушення будь-якої одномірної логіки, виходу за її межі <...> тобто всього того, що може бути осмислене лінійно, історично, ціннісно-нарративно» [14, с. 92]. В повісті О. Забужко ми спостерігаємо інтелектуальну гру авторки з досвідченим читачем за допомогою тексту на сюжетному, композиційному, стильовому й образному рівні, на рівні проблематики, системи образів й ідейної канви. Авторка майстерно користується прийомом «граїзації», що дає їй можливість створити цілком оригінальний, багатощаровий твір, насичений глибоким філософським смислом. Необхідним, на нашу думку, є подальше дослідження ігрової парадигми в українській культурі, зокрема літературі, а також вивчення її різновидів і модифікацій.

Список літератури:

1. Азеева І. В. Ігровий дискурс російської культури кінця ХХ століття : Саша Соколов, Віктор Пелевін : дис. ... канд. культурол. наук : 24.00.02. Ярославль, 1999. 189 с. <https://www.disserscat.com/content/igrovoi-diskurs-russkoi-kultury-kontsa-xx-veka-sasha-sokolov-viktor-pelevin> (дата звернення 20.03.2020).
2. Барт Р. Від твору до тексту / Р. Барт *Слово. Знак. Дискурс. Антологія світової літературно-критичної думки ХХ ст.* Львів : Літопис 1996. С. 378–385.
3. Голобородько Я. Психологічні натюрморти Оксани Забужко: про збірку «Сестро, сестро». *Українська мова та література*. 2005. № 15. С. 20–23.

4. Елштайн Д. Б. Громадський чоловік, приватна жінка. Жінка у соціальній і політичній думці. Київ : Альтернативи, 2002. 344 с.
5. Женетт Ж. Палимпсесты: литература во второй степени / Ж. Женетт. *Фигуры: Работы по поэтике*. Москва : Изд-во имени Сабашниковых, 1998. 944 с.
6. Жук Ю. Постмодернізм: теоретичні аспекти поняття. *Записки з романо-германської філології*. 2018. Вип. 2 (41). С. 216–224. <http://rgnotes.onu.edu.ua/rt/printerFriendly/151372/0> (дата звернення 22.03.2020).
7. Забужко О. Сестро, сестро : повісті та оповідання. Київ : Факт, 2004. 240 с.
8. Клос О. Теоретичні засади ігрової природи постмодерністського тексту як феномен постмодерністської культури. *Іноземна філологія*. 2016. Вип. 129. С. 111–120. URL: [file:///C:/Users/Malisa/Downloads/603-4160-2-PB%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Malisa/Downloads/603-4160-2-PB%20(2).pdf) (дата звернення 23.03.2020).
9. Косенко В. Дискурс українського фемінізму в публіцистиці О. Забужко. *Електронна бібліотека Інституту журналістики*. URL: <http://journalib.univ.kiev.ua/index.php?act=article&article=1474>.
10. Куриленко І. А. Трансформація феномену гри в дискурсі постмодернізму. *Культура України*. 2015. Вип. 49. С. 41–50. http://nbuv.gov.ua/UJRN/Kukl_2015_49_6 (дата звернення 23.03.2020).
11. Павличко С. Чи потрібна українському літературознавству феміністична школа? *Слово і час*. 1991. № 6. С. 10–15.
12. Рижкова Г. П. Жанрова природа прози Оксани Забужко. *Українська література в загальноосвітній школі*. 2008. № 3. С. 29–32.
13. Терещенко Н. А., Шатунова Т. М. *Постмодерн как ситуация философствования*. Санкт-Петербург : Алтейя, 2003. 192 с.
14. Чотчаева М. Ю., Сосновский В.Т. Постмодернизм в культуре и литературе современности. *Вестник АГУ*. 2017. Вып. 2 (197). С. 177–182. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/postmodernizm-v-kulture-i-literature-sovremennosti> (дата звернення 25.03.2020).

Sytkovska M. I. GAME DOMINANT OF THE “TALE ABOUT PIPE OF SNOWBALL TREE” OF OKSANA ZABUSHKO

In the article analyzing the features of the game's dominant in the story of O. Zabuzhko “The tale about pipe of snowball tree”. The aesthetic essence of postmodernism as a leading cultural trend of the second half of the XXth century.

The specifics of postmodern consciousness are also examined in some detail.

Play as a means of thinking and a model of artistic art, is inspected from the standpoint of a universal category, which determines the vector of relation to reality and the algorithm for creating postmodern texts. The game elements are manifested at all levels: game with meaning, game with plot, with ideas, with axiological categories. Then the article is discussing and analyzing the latest research and publications on this topic. Play is seen as a means of protecting human from environmental chaos, as a leading element of the creative process. Focuses on shifting emphasis of the readership: the passive observer becomes the active creator of a new reality. Based on material reviewed, the main features of postmodern “playfulness” are determined. An attempt is being made to find these features in the story of O. Zabuzhko “The tale about pipe of snowball tree” as a completely postmodern work. Genre originality of a work is considered, which, along with narrative features of the story, contains a considerable layer of folklore, mystical, fairytale and biblical sources. The story also shows a signs of eroticism, physiology, naturalism, which testifies to the stylistic branching of the work. The “Tale” also demonstrates blurs the lines between global moral and ethical standards. Binary opposition to “good-evil” becomes enough relative, the characters stop being carriers of certain moral and ethical ideas, and turn into independent, “polyphonic” beings, which is also an essential feature of the author's play which the reader. Inside the play paradigm the author successfully poses and solves gender question – the tragic role of women in patriarchal society. At the end of the article it is concluded that thanks to using of “gripping” the author was able to create an original work, full of reminiscences, allusions and rich in deep philosophical meaning relevant to the present.

Key words: *postmodernism, game, transtextuality, binary opposition, gender question, genre identity.*