

**Снатар І. М.**

Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника

## СПЕЦИФІКА ХУДОЖНЬОГО МОДЕЛЮВАННЯ ГРИ З ЧИТАЧЕМ У ТВОРАХ МАРЕКА БЕНЬЧИКА «ТЕРМІНАЛ» ТА ЮРІЯ ІЗДРИКА «ОСТРІВ КРК»

*У статті проаналізовано особливості художнього моделювання гри з читачем у постмодерністських творах польського й українського авторів. З'ясовано, що інтеграція реципієнта в художній простір постмодерністського текстового світу передбачає своєрідну деміургічну практику, втілення якої залежить від естетичного досвіду і творчого потенціалу читача. Занурюючись в ігрову стихію твору, читач шляхом декодування прихованих значень й осмислення можливих контекстів пізнає нові істини культурно-історичного, ментального, емоційно-психологічного досвіду, що є основою для подальшого активного розшифрування тексту як домінантного складника процесу пошуку – найважливішого етапу гри.*

*Зазначено, що М. Беньчик пропонує такий формат діалогу з читачем, у межах якого реалізується процес пошуку в лабіринтах як власного емоційно-раціонального, так і культурного простору. Реципієнт як співучасник гри може співпереживати, іронізувати, обурюватись, мислити, генерувати й ретранслювати відомі контексти, образи, відчуття, проте проживати їх по-іншому, творити інший текст, сформований шляхом деструкції й хаосу. Гра у творі Ю. Іздрика стає універсальною платформою для оприявлення часто трагічного внутрішнього досвіду й альтернативою гармонії, яка є поза межами семіотичного означення чи логічної упорядкованості. Тотальне руйнування цілісності активізує процес гри як стратегію для переосмислення історії й культури.*

*Досліджено, що гра з читачем у текстах польського й українського письменників розвивається крізь призму двох стратегій: наративної та інтертекстуальної. Основою ігрової платформи текстів є деструкція й хаос, алогічність і випадковість асоціативних рефлексій. Визначено, що основне завдання гри, зумовлене іманентною суттю комунікативного процесу автора і читача, – це реагування на отриману інформацію і творення на її тлі індивідуальної художньої візії шляхом пошуку й розбудови власних інтерпретаційних варіантів.*

**Ключові слова:** гра з читачем, постмодернізм, код, наратор, інтертекстуальність.

**Постановка проблеми.** Серед низки ознак і характеристик постмодерністського тексту, як, наприклад: інтертекстуальність, колаж, фрагментарність, іронія, пастиш, – особлива роль відводиться читачеві як реципієнтові й активному співтворцеві одночасно. За посередництвом тексту читач долучається до процесу авторської гри, стає безпосереднім її учасником і разом із письменником здійснює спільну мандрівку, однією з цілей якої є культурно-історичне, ментальне, емоційно-психологічне пізнання. Інше надважливе завдання гри, зумовлене іманентною суттю такого комунікативного процесу, – це реагування на отриману інформацію і творення на її тлі індивідуальної художньої візії шляхом пошуку й розбудови власних значень. Рецепція постмодерністських текстів, на думку, М. Зубрицької, нагадує гру, коли гравцеві (читачеві) пропонується самому скласти текст із розрізнених шматочків, фраз,

цитат, тобто це гра із самим текстом, де читач грає: «перекодує» текст, грає у текст (як у гру), а потім ще і грає текстом [3, с. 32].

Творча рефлексія, котра виникає внаслідок контакту з конкретним твором, формується в межах заданих письменником літературних координат (таких як: алюзія, ремінісценція, цитата, стилістика тексту), встановлення, розшифрування і тлумачення яких здійснює реципієнт. Текст у постмодернізмі є грою кодів, а їх розшифрування у площині оповіді має ключове значення. Р. Барт зазначав, що коди – це «асоціативні поля, понадтекстова організація значень», які є варіантами «уже баченого, уже читаного, уже робленого; код є конкретна форма цього «вже», що конститує будь-яке письмо» [1, с. 455–456]. Код, за Р. Бартом, – це не лише безкінечність і множинність тексту, але й неможливість побудови існування поза ним, що полягає

в розмаїтості, непередбачуваності та грі інтерпретацій.

Занурюючись в ігрову стихію твору, читач шляхом декодування прихованих значень та осмислення можливих контекстів пізнає нові істини, які є основою для подальшого активного розшифрування тексту як домінантного складника процесу пошуку – найважливішого етапу гри. «Постмодерна ситуація в художній літературі – ситуація іронічного переосмислення та пародіювання культурного досвіду (як реакція) й пошук у нуртуючому хаосі смислів глибинних, масштабніших способів осягнення головного предмета художньої творчості – людини і світу, їх взаємин (як інтенція)», – стверджує Л. Лавринович [6]. Радикальна пропозиція ігрової домінанти, котра певною мірою була зумовлена світоглядною кризою в суспільстві, уможливила інтерпретаційний плюралізм матеріального і духовного, свідомого і підсвідомого на тлі «освоєння екзистенційного простору, що сприймається як сукупність суб'єктивних символів і знаків, та наділення його смислом» [5, с. 40].

Інтеграція реципієнта в художній простір постмодерністського текстового світу передбачає своєрідну деміургійну практику, втілення якої залежить від естетичного досвіду і творчого потенціалу читача. У постмодерному художньому дискурсі стратегія гри реалізовується насамперед за допомогою мови, коли творчість народжується в комунікації між суб'єктами мовлення, й деконструкції на різних рівнях (жанровому, наративному, часо-просторовому).

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** У сучасному літературознавчому дискурсі є чимало наукових розвідок, присвячених дослідженню постмодернізму, його поетикальних засобів та експериментальних практик щодо змісту й форми художніх творів. Це праці І. Хассана, Ж. Дельоза, Ж. Деріди, Ж.-Ф. Ліотара, Ю. Кристевої, Д. Фоккеми, У. Еко, в яких автори зокрема звертають увагу на ігрову природу постмодерністських текстів, а В. Набоков, Г. Гессе, І. Кальвіно вважають гру домінантною ознакою художнього спілкування.

Постмодерністська гра стала предметом наукових праць і таких українських літературознавців, як: М. Зубрицька, Т. Гундорова, Т. Денисова, Б. Бігун, Г. Бійчук, М. Ігнатенко, М. Коваль. Дослідниця Т. Шадріна переконана, що: «Читач, який береться за постмодерний текст, фактично погоджується на «умови гри» автора та дозволяє йому втягнути себе в захопливе дійство твору,

в якому більш важливим і цікавим, як правило, виявляється не результат, а процес» [8, с. 13]. Такий «тандем» у грі утворює активну позицію читача і, згідно з концепцією рецептивної естетики, передбачає формування його естетичного досвіду крізь призму взаємодії із твором. Рецепція є результатом літературної комунікації, де, за Р. Яуссом, «задіяні три чинники – автор, твір і читач» [9, с. 179]. Ігрова взаємодія з читачем є однією з домінантних ознак поетики постмодернізму й реалізується в індивідуальних авторських ігрових моделях тексту. У руслі порівняльної методології художнє моделювання гри з читачем у творчості польського й українського письменників ще не досліджувалось, тому зумовлює актуальність запропонованого підходу.

**Постановка завдання. Метою статті** є з'ясування способів моделювання гри з читачем у художніх текстах сучасних письменників Марека Беньчика (роман «Термінал», 1994) та Юрія Іздрика (повість «Острів КРК», 1994). Необхідно зазначити, що творчість цих авторів мала великий вплив на становлення й розвиток літератури постмодернізму в польському та українському письменстві. Вищезгадані твори – це прозові дебюти, де запропоновано оригінальне художнє втілення принципів постмодерністської поетики, зокрема авторські стратегії конструювання ігрового простору.

**Виклад основного матеріалу.** Однією з особливостей творів «Термінал» М. Беньчика й «Острів КРК» Ю. Іздрика є передбачувана письменниками інтерактивна кооперація автора й читача. Варто зазначити, що в художньому просторі постмодернізму відбулась зміна ролей реципієнта і автора, зокрема, останній не ототожнюється зі всезнаючим носієм чіткої позиції чи авторитетним оповідачем. Теза Р. Барта про «смерть автора» утвердила функцію інтерпретатора, зруйнувавши традиційний підхід аналізувати думки й переживання письменника. Автора змінює Скриптор, який існує лише в межах тексту, читач стає «співтворцем», а процес читання розгортається паралельно з інтуїтивно-асоціативною імпровізацією реципієнта. Однак у творах польського й українського літераторів маємо цікаву ситуацію щодо позиції автора, якого можна окреслити словосполученням «романтичний автор». У цьому образі співіснують абсолютно різні поняття: «автор», «натор», «герой». Про наявність таких об'єднань у цілісне художнє явище резюмує літературознавець Л. Лавринович: «Романтичний автор часто виявляє себе в постмодернізмі більш

настирливо, ніж будь-коли раніше, причому й на наративному (як розповідач), і на образному (як персонаж) рівнях» [6].

Із перших сторінок роману «Термінал» присутність автора оприявлена великою кількістю начебто випадковостей, котрі надто увиразнюють схожість головного героя на письменника М. Беньчика. Оскільки оповідь ведеться від першої особи, а наратор є безпосереднім учасником подій, усі збіги, зокрема і звертання до реципієнта, стають для читача формальною й очевидною причиною для ототожнення героя з автором: “Na imię tam jak na okładce <...>” [10, с. 5]. Проте припущення про твір як варіант автобіографії М. Беньчика є лише наслідком задуманої авторської гри. Такий літературний прийом провокує і скеровує читача до ототожнення наратора з автором роману. А те, що можливість цієї версії підсилено алюзіями щодо імені, й поготів: “<...> ładne imię, międzynarodowe, i cesarz był taki, dobry pisarz, smutny, i ewangelista, jeden z czterech” [10, с. 6] – очевидно, йдеться про римського імператора й письменника Марка Аврелія та про Марка, одного з чотирьох євангелістів (Матвій, Лука та Іван). У романі «Термінал» навмисно запропоновано конкретні натяки на авторську присутність і зумовлено це важливою метою – зацікавити того, кому потрапив до рук твір, залучити його до співучасті у текстовій грі: “a wy po to być może kupiliście tę książkę, po to, by dowiedzieć się, co słyhać u innych” [10, с. 5]. Стратегічно-сугестивне «налагодження» контакту й діалогу/полілогу з реципієнтом відбувається шляхом розбудови «дружньої атмосфери» і «ширих взаємин», де читач має можливість відчувати себе винятковим (бо він – один із «запрошених») партнером у грі не лише з автором, а й з іншими потенційними учасниками: “Coś wam opowiem” [10, с. 5]; “Bo muszę wam powiedzieć” [10, с. 6]; «Więc zostanie jeszcze ze mną, a ja obiecuję wam dużo łoż, w końcu mnie także coś od świata różni” [10, с. 7]. Актуальною і близькою для пересічного читача є фабула роману й можлива тема гри, оскільки вони пов’язані з найважливішим екзистенційним переживанням: “Moja historia jest o miłości, od razu mówię” [10, с. 5].

Натякаючи на безпосереднє ставлення до історії, яку розповідатиме, наратор постає перед читачем не стільки в ролі суб’єкта оповіді, скільки – головного героя, запропонувавши скорочення імені Марек літерою «М»: “słyszę nadal tak, tak, mój M., brawo mój M., ho, ho, mój M., tym razem poszło ci lepiej” [10, с. 6]. Письменник

М. Беньчик грається з читачем, створює ілюзію особистої присутності у творі як письменника, автора й суб’єкта, творить полісемантичні образи, що є стилізацією й пародією одночасно, тому їх варто сприймати лише в контексті діалектичного виміру: “Po drodze w przydrożnym kurzu znalazłem pieniądze, zanim chuchnąłem nań i schowałem do kieszeni z suwakiem, wymówiłem życzenie, żeby więcej wojen nie było i klęski, suszy i powodzi, żeby stypendium mi przedłużyli, żeby Węgrowi urodziły się trojaczki, żeby miłość zapukała do mojego zimnego serca i długo w nim zagościła, a z mej ręki sypnęła poezja. No domyślacie się sami, co z tego wyszło” [10, с. 37–38]. Як виявилось, наратор – постать романтична, він є надчутливим до світу, вірить у знаки й долю, мріє про ідеальне кохання, хоча й іронізує щодо цього. Знайшовши на дорозі монету, загадує бажання, які перегукуються з основними принципами романтизму, як от: кордоцентризм, поезія і творчість як основа світовідчуття, жертвна любов. Однак романтична концепція виявилась недієвою, переосмисленою наратором в іронічному ключі: “może za dużo żądałem, może nominal był za mały” [10, с. 38].

Анонсована на початку твору любовна подія, як і весь текст загалом, має кілька інтерпретаційних перспектив: іронічну (іронічний підхід до життя як культурної домінанти епохи; натяк на бульварну масову літературу); драматичну (відчуття самотності й безповоротної втрати, туга за щасливим минулим); психологічну (глибокі внутрішні переживання, які актуалізуються крізь призму спогадів); мистецько-творчу (наратор-письменник на тлі власного емоційно-чуттєвого досвіду пише нову історію).

Автор пропонує такий формат діалогу, де комунікативний простір вільний від усталених суспільних кліше, наприклад, у творі фактично відсутні імена головних героїв, оскільки важлива особистість. Найвагомішим є процес пошуку в лабіринтах як власного емоційно-раціонального, так і культурного простору, вільна гра, інтелектуальна свобода, необмежена рамками поведінки. Реципієнт як співучасник гри може співпереживати, іронізувати, обурюватись, мислити, генерувати й ретранслювати відомі контексти, образи, відчуття, проте проживати їх по-іншому, творити інший текст, сформований шляхом деструкції й хаосу (фрагментарності).

Розгубленим, утомленим від переживань через нещасливе кохання постає перед реципієнтом наратор у творі Ю. Іздрика. Автор розпочинає інтелектуальну гру з читачем шляхом метафо-

ричної самоідентифікації як герой, особа, яка опинилась «на горі, на хорах, де у випарах гігантської зали потроху мліли хлопчики, чийми головами починалась і закінчувалась вистава», а на «сцені перебували Патріарх, Прокуратор і хор, самовіддано імітуючи серце» [4, с. 11]. В автокоментарі Ю. Іздрік пояснив, що описана подія є відтворенням презентації журналу «Четвер»<sup>1</sup>, яку проводили члени літературного поетичного угруповання «Бу-Ба-Бу». Наявність такого автокоментаря є своєрідним бажанням автора зорієнтувати читача, щоб той не блукав манівцями власних здогадок, а одразу опинився в середовищі «станіславівського»<sup>2</sup> літературного простору, до якого належав Ю. Іздрік. Власне, цей факт може провокувати реципієнта до ототожнення наратора з автором або до паралельного розуміння героя як представника письменницького світу. На відміну від «Терміналу», де наратор звертається до «гравця» у формі множини на кшталт «добре чуєте», «детальніше про це розкажу завтра <...>, бо зараз я хочу, щоб ви спокійно пішли собі спати», нав'язуючи масштабність учасників гри, у творі «Острів КРК», апелювання до читача запропоновано у формі однини («розумієш», «віриш») і більше схоже (або ж створює ефект) до відвертої відчайдушною сповіді, потрібної як для самого героя, так і для реципієнта. Стратегія гри з читачем має іншу площину щодо розгортання процесу пошуку порівняно з романом М. Беньчика. Емоційно-драматичний сплеск почуттів героя Ю. Іздріка провокує появу полярних переживань, неоднозначної поведінки, постійної зміни настрою. Ким відчуває себе герой? Щасливим закоханим? («Він зустрів жінку, з котрою хотів би бути все життя, котру, властиво, все життя шукав, і к бісу патетику»). Чи, може, людиною, яка страждає й шукає, але не може знайти відповіді на питання, що саме йому потрібно для щастя («Ти думаєш, я просив у Бога такої радості? Цього вашого вошивого кохання? Спокою я просив, якнайчистішого спокою, ну, і хліб насущний даж нам днесь, традиційно» [4, с. 41]. Особові займенники «він» і «я» характеризують одну постать – героя, проте розмежовують різні відчуття: з особа «він» – це позитивні емоції, романтичний кон-

текст підсвідомого бажання ідеальних, омріяних стосунків, а перша особа однини (я) і друга множини (вашого) – це розчарування, злість і відчай як реакція на факт втрати бажаного.

Наратор «Острова КРК» вибудовує ігрову платформу на основі лінгвістичних складників, зокрема синонімічних рядів, питальних та окличних речень, а також певного ритму, відчуття якого пов'язане з будовою твору. Текст українського митця складається з 10 фрагментів, чітких спогадів конкретного відтинку часу. Наратор-герой, відтворюючи з пам'яті історію нетривалих взаємин, відчуває радість і біль, пригадує щасливі й одночасно тривожні миті, проведені із жінкою, яка його покинула. Завдяки надто емоційним вербальним блокам текст є більш динамічним, а окремі словесні партії близькі до потоку свідомості: «Я був мокрий, як щур. Люди обходили мене з пересторогою. Не знаю, скільки це тривало.

Того разу відпустило.

Того разу я піднявся й побачив, що все гаразд.

Тепер – невідомо.

Тепер я боюся думати про таке» [4, с. 49].

Гра у творі Ю. Іздріка стає універсальною платформою для оприявлення часто трагічного внутрішнього досвіду, альтернативою гармонії, яка є поза межами семіотичного означення чи логічної упорядкованості. Тотальне руйнування цілісності активізувало процес гри як стратегії для переосмислення історії й культури. На думку Т. Голобородової, концепція гри у постмодернізмі має дещо інший контекст порівняно з традиційним розумінням, оскільки порушена умова дотримання правил і відсутня опозиція «серйозне – ігрове», для неї властивий тотальний характер: «Претендуючи на роль онтологічної основи людської культури, гра у постмодернізмі поглинає всі інші форми її буття. Вона своєрідним чином розігрує карнавал культурних текстів, перетворюючи власну універсальність у неможливість віднайти хоча б якийсь ареал «серйозного». «Виступаючи проти абсолюту, гра сама стає абсолютною» [7, с. 78]. Суть гри як діалектичний процес розуміє наратор у романі «Острів КРК». Пригадуючи розмову з коханою, він зазначив: «Ні, вона, звичайно, не могла без слів, більше того – вона вірила тому, що говорила, але це була тільки гра, гра, котра приховувала суть, і гра, котра тільки для того й була, щоб суть приховувати» [4, с. 47].

У творі М. Беньчика, як і в романі «Острів КРК», більше запитань, діалектичних суперечностей та сумнівів, ніж відповідей, що, власне, і є однією з рис постмодерністського світовідчу-

<sup>1</sup> Ю. Іздрік з 1990 року був редактором «Четверга» – «часопису текстів і візій».

<sup>2</sup> У кінці 80-х років ХХ століття в Івано-Франківську (колись Станіславів) низка письменників і художників (Ю. Іздрік, Ю. Андрухович, Т. Прохасько, Г. Петросеняк) об'єдналися у мистецьку групу – «станіславівський феномен» (назву запропонував і ввів в обіг один з членів групи В. Єшкелів), а їхня творчість стала одним із найпомітніших явищ в українському постмодернізмі.

вання. Особливістю твору «Острів КРК» українського письменника є авторські ілюстрації, які розміщено в тексті не випадково. Доповнюючи сильний емоційно-пристрасний сплеск почуттів, які переживає герой, малюнки ретардують надто бурхливе вербалізоване бажання сексуальної близькості з коханою, котра є об'єктом пристрасності, тілесного задоволення й екзистенційного комфорту: «Вона була єдиною жінкою, з котрою мені подобалося спати. Ну, спати, просто спати, розумієш? Я ненавиджу, коли хтось вночі пітніє коло мене, сопе мені у вухо, коли чиєсь волосся лізе в очі. Але з нею було по-інакшому. Я повірив, що можна спати цілу ніч. Що можна прокидатись уночі тільки для того, що обійняти її ще» [4, с. 50].

У контексті постмодерного способу організації тексту обидва твори «Термінал» і «Острів КРК» репрезентують гру, яка розгортається крізь призму умисної діалогічної оповіді. Письменники задля гри вдаються до найрізноманітніших наративних прийомів, серед яких – «авторська маска», імітація присутності автора, котрий виконує роль єднального елемента в текстовому хаосі.

Специфічний взаємозв'язок між авторами наративу і реципієнтом, наявність «авторської маски», яка пов'язана із прийомом «оголення», коли наратор виходить за межі свого тексту, зумовлюють відкриті фінали у творах. До прикладу, у романі М. Беньчика завершення стосунків є початком нового хаосу, котрий розгортається на тлі оприявлення інтриги – зізнання в тому, що, власне, було причиною особистої драми: “Kocham cię. Kocham cię, Kocham” [10, с. 223]. Почуття закоханих героїв найбільше проявляються тоді, коли дівчина уже крізь сльози прощається з героєм, адже повинна сісти в літак і повернутись туди, звідки приїхала, що і собі є імпульсом до наступної інтриги. Читачеві невідомо, чи вона таки полетіла, а якщо так, то чи буде все ж продовження їх стосунків. Герой теж подумки не втрачає надії й сам дає привід припускати, що історія матиме продовження: “Może jeszcze wrócisz, myślałem <...> może z czarnych pian zrodzisz się na nowo, uformujesz w słodką bryłkę” [10, с. 218].

Розпочавши твір з епілогу, Ю. Іздрік таким чином лише посилив цікавість до тексту, тим паче останнє речення першого фрагменту відкрито постулює до продовження: «Дівчинко моя, прощай. Дивними були наші дні. І короткими. Хай простить нас Бог, що ми зазнали так мало щастя разом. Я буду думати про тебе ще» [4, с. 11]. Авторська стратегія фіналу твору передбачає саме початок гри з реципієнтом, провокує до еле-

ментарного задоволення цікавості та подальшого пошуку власних відповідей у межах індивідуального досвіду.

Творчий акт, як основа гри у постмодернізмі, не сприяє упорядкованості, а радше ігровому хаосу з великою кількістю інтерпретаційних версій. Ж. Дерріда висловив думку про неможливість самостійної людської свідомості і розглядав її як суму текстів культури. Відповідно, світ і людина – це безмежний і тотальний текст – простір, котрий складається із сучасних і попередніх культурних контекстів [2, с. 8]. Такі контексти транслуються в текст за допомогою численного цитування, ремінісценції й натяків (алюзії) та формують поле інтелектуальної гри, пов'язаної з безперервним розшифровуванням культурних і стильових кодів.

Інтертекстуальність – це ще один основний, поряд із нарацією, спосіб моделювання ігрової стратегії і творення комунікативного простору з читачем у творах М. Беньчика та Ю. Іздрика. Домінантами інтертекстуального простору є алюзії, які актуалізують у текстах низку відомих світових майстрів слова, як-от: М. Кундера, К.-Ц. Норвід, Є. Анджеєвський («Термінал») та Б. Шульд, М. Булгаков, А. Бітов, Ю. Андрухович, Т. Прохасько («Острів КРК»). Уведення в текст конкретних творчих постатей – це не лише інтелектуальна гра, яка вимагає ерудиції літературної грамотності, але і джерело інформації для читача, своєрідні правила-підказки, віддзеркалюючі важливі для польського й українського авторів культурно-історичні пріоритети, естетичні координати, онтологічні категорії. Особливу увагу в «Терміналі» варто звернути на образ Великого Письменника. Своє ставлення до нього наратор висловлює іронічно: “Ufam niepomiarkowanie Dużemu Pisarzowi, też zacząłem chodzić na basen, a na wspólnym z nim obiedzie jadłem dokładnie to co on jadł” [10, с. 223]. Інтерпретаційний вектор наведеного фрагменту може мати кілька напрямів. На нашу думку, за іронічним тоном приховано повагу до захоплення наратора творчістю чеського прозаїка М. Кундери. Останнього впізнаємо через введений образ Агнес, описаний Великим Письменником у його нещодавно виданому романі, початок якого наратор пригадує так: “Kobieta mogła mieć sześćdziesiąt, sześćdziesiąt, pięć lat <...>. Byłem dziwnie wzrószoney. I w moich myślach wynurzyło się słowo Agnès. Agnès” [10, с. 71–72]<sup>3</sup>. Стратегія культурологічної гри у творі «Термінал» зобов'язує реципієнта активізувати також національний кон-

<sup>3</sup> Агнес, немолода французька, є головною героїнею роману М. Кундери «Безсмертя». М. Беньчик переклав кілька прозових творів чеського письменника, зокрема роман «Безсмертя».

текст польської літератури шляхом пошуку нових семантичних форм на основі алюзій, які відсилають до образів К.-Ц. Норвіда і Є. Анджеєвського: “ja, facet z War-za-wy, miasta poetów i żownierzy, wierszyk twórco z przedziałkiem pośrodku, ten najbardziej znany, co sie tak przekonująco zaczyna, coraz to z ciebie jako z drzazgi smolnej dokoła leca szmaty zapalone; dalej pamiętajcie jest wybór między porpięciem i diamentem” [10, с. 17]. Іронічно-ігрове поле алюзії розбудовано за допомогою цитати з драми К.-Ц. Норвіда «За кулісами», фрагмент якої Є. Анджеєвський використав як епіграф до роману «Попіл і діамант».

Спільним для польського й українського авторів є звернення до образу американського письменника Е. Хемінгвея, характеризуючи його як “największe pióro Ameryki, siwobrody noblista” [10, с. 88]. Світогляд, життєвий трагічний досвід цієї непересічної й геніальної людини стали близькими для обох нараторів. Один із них («Терміналі») відчуває себе людиною «втраченого покоління», зазначаючи: “wróciłem z wojny, wojna okazała się krótka” [10, с. 15]. Під впливом глибоких внутрішніх переживань герой твору «Острів КРК» не може мислити раціонально. Він перебуває у стані, близькому до марення й галюцинацій: «Як старий змарзмілий Хем, я любив котів» [4, с. 27].

Одним із найяскравіших літературних образів у творі Ю. Издрика – це Патріарх, реальним прототипом якого є Ю. Андрухович – найвідоміший

адепт і практик постмодернізму в українському художньому просторі. Використовуючи «Патріарші метафори», цитати з вірша Ю. Андруховича «Любовний хід по вулиці радянській», наратор укотре пригадає щасливі пристрасні миті, проведені з коханою: «Мені достатньо було чути твій голос, як із мене вже виростала <...> хрипуча і грішна сурма» [4, с. 26]. Палітру образних моделей доповнює містично-метафоричний Воланд. Він не є персонажем історії, проте присутній імпліцитно в свідомості наратора: «смутий юний демон, майже воланд» [4, с. 18].

**Висновки і пропозиції.** Отже, М. Беньчик та Ю. Издрік в аналізованих романах запропонували художні тексти, прочитання яких реалізується через діалог автора і читача, творчу рефлексію реципієнта та пошук відповідей, які породжують нові питання. Літературна гра у постмодерному творі відкидає для читача можливість бути пасивним спостерігачем, що очікує логічного й зрозумілого фіналу. Для нього є інші ролі, а саме: статус незаангажованого митця, позиція динамічного гравця й активного співтворця, автора, який має необмежену творчу свободу для інтерпретації та конструювання свого тексту.

Для польського й українського авторів характерна іронія, проте вона не передбачає закованого надто складного розуміння для реципієнта. Гра оголошується відкрито, а суб'єкти наративу нав'язують правила, яких немає, зобов'язують до пошуку власної істини.

#### Список літератури:

1. Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика. Москва, 1989. 616 с.
2. Деррида Ж. О грамматологии. Москва, 2000, 512 с.
3. Зубрицька М. Homo legens: читання як соціокультурний феномен. Львів, 2004. 352 с.
4. Издрік Ю. Острів КРК. *Острів КРК та інші оповідання*. Івано-Франківськ, 1998. 120 с.
5. Кропивко І. Українська і польська постмодерна проза (карнавал, фрагментація, фронтір). Київ, 2019. 524 с.
6. Лавринович Л. *Типологія постмодерного персонажа*. URL: [http://esnuir.eenu.edu.ua/bitstream/123456789/2758/1/filolog\\_is2002.pdf](http://esnuir.eenu.edu.ua/bitstream/123456789/2758/1/filolog_is2002.pdf) (дата звернення: 05. 05. 2020).
7. Сухіна О. Рефлексія людської буттєвості у постмодерній культурі: дис. ... кандидата культурології: 26.00.01. Київ, 2017. 191 с.
8. Шадріна Т. Специфіка діалогу між автором та читачем у літературі постмодернізму. *Держава та регіони*. 2008. № 1. С. 13–17.
9. Яусс Г. Рецептивна естетика і літературна комунікація. *Сучасна літературна компаративістика: стратегії і методи. Антологія* / ред. Д. Наливайко. Київ 2009, С. 178–194.
10. Bieńczyk M. Terminal. Warszawa, 2012. 223 s.

#### **Spatar I. M. THE SPECIFICS OF FICTIOUS MODELING OF THE PLAY WITH THE READER IN MAREK BIENCZYK'S "TERMINAL" AND YURIY IZDRYK'S "KRK ISLAND"**

*The article presents an analysis of the features of fictitious modeling of play with the reader in the postmodern works by Polish and Ukrainian authors. It has been found that the integration of the recipient into the artistic space of the postmodern textual world presupposes a kind of demiurgic practice, the embodiment of which depends on the aesthetic experience and creative potential of the reader. Immersing in the play element*

*of the work, the reader, decoding hidden meanings and understanding possible contexts, learns new truths of cultural, historical, mental, emotional and psychological experience, which is the basis for further active deciphering of the text as a dominant component of the search process, which is the most important stage of the play.*

*It is noted that M. Bińczyk offers the dialogue format, presupposing that the most important is the process of searching in the labyrinths of both one's own emotional-rational and cultural space. The recipient as an accomplice of the play can empathize, ironize, resent, think, create, generate and relay the known contexts, images, feelings, but live them differently creating another text formed by destruction and chaos. Play in Yu. Izdryk's work becomes a universal platform for the manifestation of often tragic inner experience, an alternative to harmony, which exists outside the semiotic definition or logical order. The total destruction of integrity and the absolute intensified and accelerated the process of the play as a strategy for rethinking history and culture.*

*It is defined that play with the reader in the texts by Polish and Ukrainian writers is developed through the prism of two strategies: narrative and intertextual. The basis of the play platform of the texts is the destruction and chaos, illogicality and randomness of associative reflections. It is determined that the main task of the play, due to the immanent essence of the communicative process of the author and the reader, is to respond to the received information and create an individual artistic vision by searching and building their own interpretive options.*

**Key words:** *play with the reader, postmodernism, code, narrator, intertextuality.*