

Токмань Г. Л.

Університет Григорія Сковороди в Переяславі

ІНТЕРПРЕТАЦІЯ ОПОВІДАНОК ЮРІЯ БОНДАРЕНКА НА ДИСКУРСИВНІЙ ОСНОВІ ТЕОРІЇ НОМО LUDENS ЙОГАНА ГЕЙЗИНГІ

Стаття присвячена творчості сучасного українського письменника Юрія Бондаренка. Дослідниця порушує проблему застосування теорії гри Йогана Гейзингі (1872–1945), викладеної ним у праці «Номо Ludens» (1944), як дискурсивної основи для інтерпретації тексту. Тексти оповідань «Нічого не трапилось» та «Утікач», які обрані для інтерпретування, входять до збірки «“Шахтар” 1:1 “Бешикташ”» (2019). Положення й цитати з праці Й. Гейзингі «Номо Ludens», наведені в статті, прояснюють приховані смисли текстів.

У оповіданні «Нічого не трапилось» Ю. Бондаренко розвиває думку Й. Гейзингі про активну роль глядачів як критиків у античному театрі. Дія відбувається в театрі. Ігровий світ на сцені руйнується, зникає ілюзія, глядачі починають свою гру, влаштовуючи собі інтермеццо. Читач бачить реалізацію таких ознак гри, як свобода і дотримання установлених правил, ці правила раптом стають жорстокими і небезпечними, що створює напругу кульмінаційного моменту твору.

У оповіданні «Утікач» поетика гри пов'язана із зображенням смерті та похорону. Автор послідовно дотримується смислу епіграфа до оповідання: «Присвячую тим, хто пішов рано. Хочу, щоб усі були живими». Гуманна думка, біль, співчуття виражені парадоксально, а саме: через поетику гри, абсурд, комічні ситуації. Гра із смертю відбувається як її пересунення. Ритуал похорону порушується покійним. Гуманний смисл твору полягає у створенні нової секретної гри: відпусканні молодого померлого хлопця в життя.

Ю. Бондаренко поєднує ігровий принцип творчості з філософічністю, народною сміховою культурою, абсурдистською поетикою, іронічністю, що складає його індивідуальну манеру письма. Суголосність з теорією Й. Гейзингі вводить творчість українського письменника у європейський культурологічний контекст.

Ключові слова: поетика гри, театр, похорон, філософія, гуманізм, творча індивідуальність, європейський контекст.

Постановка проблеми. Юрій Бондаренко (перша збірка вийшла під псевдонімом Юрій Іванович) – автор книжок малої прози «Фарца» (2017), «“Шахтар” 1:1 “Бешикташ”» (2019), «Ера еро» (2023). Оповідання письменника то тяжіють до традиції химерної прози (що природно для письменника Ніжинської школи, уславленої поруч з іншими ім'ям Євгена Гуцала), то набувають ознак постмодернізму. Особливістю творчого обличчя автора є філософічність, яка прочитується за естетичною грою: його тексти, ніби айсберг, мають підводну частину, котру здатний побачити не кожний читач. Ефект айсберга давно відомий літературознавству, у текстах нашого сучасника-ніжинця невидима «наївному читачеві» частина має переважно аксіологічний, соціологічний, психологічний, культурологічний смисли. Це надає інтерпретаторові можливість проводити паралелі з певним ученням гуманітаристики – філософ-

ською, соціологічною, психологічною, культурологічною теорією або її окремим положенням.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Олександр Забарний схарактеризував стиль малої прози Юрія Бондаренка, відзначив творчу еволюцію спадкоємця традиції химерної прози, властивої ніжинській письменницькій школі [3]. У наших попередніх розвідках ми влаштовували діалог художніх текстів Ю. Бондаренка з положеннями теорій філософів екзистенціального спрямування, прочитували їх у європейському контексті літератури та філософії абсурду [4; 5]. Продовжуючи практику діалогічного тлумачення прози майстра іронічно-філософічного письма, звернемося до теорії гри Йогана Гейзингі (1872–1945), викладеної ним у праці «Номо Ludens», виданій у Швейцарії 1944 р. Підставою для проведення діалогу між текстами сучасного українського автора і західноєвропейського культуролога й філософа

середини минулого століття є прочитані нами підтекстові смисли оповідань, які певним чином збігаються з провідними положеннями нідерландського вченого.

Постановка завдання. Мета розвідки – інтерпретація смислів і поетики текстів оповідань Юрія Бондаренка «Нічого не трапилось» та «Утікач» на дискурсивній основі теорії гри Йогана Гейзинги.

Виклад основного матеріалу. До книжки «“Шахтар” 1:1 “Бешикташ”» входить оповідання «Нічого не трапилось», дія якого відбувається в театрі одного з міст України. Театр – це вже гра, тож роздуми Й. Гейзинги про цей феномен людського життя можуть слугувати дискурсивною основою для інтерпретації тексту. Про драму, її відмінність від епосу і лірики, філософ писав: «Тільки драма завдяки своєму незмінному функціональному характерові, притаманній їй властивості завжди бути дією, лишається завжди пов’язаною із грою» [2, с. 164]. Доводячи ігровий характер драми (у філософському сенсі гри) він описав особливості поведінки глядачів античного театру: «Публіка їх [вистави грецьких драматургів під час діонісійських святкувань – Г.Т.] порівнює, зчаста в прикрих виразах, критика тут надзвичайно гостра» [2, с. 165]. Активна роль публіки – основа сюжету названого оповідання Ю. Бондаренка.

Театр – це завжди подвійний простір і час: в координатах реального простору і часу твориться художній простір і час спектаклю, що є сценічною інтерпретацією художнього світу п’єси; художній часопростір спектаклю діалогічно пов’язується з внутрішнім простором глядача, торкається часу його існування; якщо п’єса і її постановка талановиті, гра на сцені набуває екзистенційного значення для індивідуума. Ці й так складні часо-просторові театральні відносини в оповіданні «Нічого не трапилось» Ю. Бондаренка ще більше ускладнюються: тонка межа між двома світами, реальним і художнім, ламається – спочатку в художній час вривається час реальний, потім проламається й просторовий кордон. Екзистенційний час і акторів, і глядачів оприявлюється, не визнаючи меж. Закони гри, притаманні спектаклю, поширюються на поведінку глядачів.

Ю. Бондаренко створює світ свого художнього твору як простори сцени й глядацького залу з цікавим перехрещенням часів – сучасності початку ХХІ століття, п’єс «Наталка Полтавка» І. Котляревського та «Отелло» В. Шекспіра, а також спектаклю: реальний час життя людей, акторів і глядачів, перехрещується з художнім хроносом п’єс. Спостерігаємо гру часу, особливістю якої є те, що ті самі люди

(актори) існують водночас у обох часах: реальному і мистецькому – художньому часі творів. Спочатку гру часів влаштовує виконавець ролі вогного актор Сокальський: він відмовляється називати Наталку Полтавку галочкою, вважаючи, що це занадто грубе наймення для юної вродливої дівчини. «Не може такого бути <...> щоб молоду дівчину та й називати якоюсь там вороною?! Наталку Полтавку треба нарицати ластівочкою і ніяк не менше, або квіточкою, або сонечком...» [1, с. 83]. Актор порушує правила гри, Й. Гейзинга пише про такий випадок: «Правила гри беззастережно обов’язкові й не улягають ніякому сумнівові. <...> хай-но хтось порушить правила, як умить зруйнується весь ігровий світ» [1, с. 18]. Таким порушником став Сокальський-вогний.

Автор майстерно створює портрети Сергія Васильовича Сокальського та його партнерші по сцені Світлани Павленко (йому за 60, їй 40), вони не раз уже грали в парі (він Отелло, вона – Дездемона), талановиті, досвідчені, зіграні. Вона спочатку підказує партнерові правильну репліку (знає весь текст напам’ять, бо, видно, Наталку грає здавна), проте швидко включається в нову гру і ототожнює актора з персонажем: «Дідуган “ізігнувся як дуга”, а ще до дівчат залицяється. Цебто до мене». Попри насмішкуватість вони поважають одне одного як колеги, шанують талант. Коли глядач задерикувато запитує, чи задушив Сокальський-Отелло Дездемону, актор обурюється: «Як можна?! Живу людину?! Бачите, ось вона тепер розпрекрасна Наталка Полтавка! А через тиждень знову буде Дездемоною. А потім – знов Наталкою» [1, с. 85–86]. Він нагадує глядачам правила театральної гри, проте вже пізно: він зруйнував світ драми, і публіка вирішила грати в свою гру за новими правилами.

Присутні в залі спочатку радо входять у художній час спектаклю через отвір, зроблений вогним-Сокальським: вони підказують йому, яким виразом можна замінити «Моя галочко» – «лялечко», «кралечко», «Мавочко»... Потім, дізнавшись про Павленко-Дездемону, обурюються, що Сокальський-Отелло їй не до кінця задушив – схалтурив. Згодом вони порушують і просторовий кордон – вибігши на сцену. Й. Гейзинга пише про наслідок вчинку порушника правил гри: «Він віднімає у гри *ілюзію* <...>» [2, с. 18]. Сокальський мимохіть почав процес віднімання ілюзії, публіка його продовжила.

Цікавим моментом оповідання є гра автора з художніми часопросторами різних п’єс: вони також починають грати свою гру. «Це ж вам не “Лісова пісня” Лесі Українки!» – відбиває Сокаль-

ський пропозицію назвати Наталку Мавкою. Він же завважає на вимогу режисера йти за автором: «Мені Котляревський без надобності!», повернувшись у роль Пузиря («Хазяїн» І. Карпенка-Карого), якого також грав на сцені. Урешті глядачі вимагають задушити Наталку Полтавку, ототожнивши її з Дездемоною. «Души Наталку Полтавку, раз ти її минулого разу не задушив! Треба якісно робити свою роботу!» [1, с. 86]. Гра, якою грає гра, стає небезпечною.

Глядачі настільки перейнялися світом сцени, що під драматургійним впливом почали власну гру, вимагаючи натуралізму без меж. У зображенні їхніх слів і вчинків можна побачити дію законів гри, визначених Й. Гейзингою – вони прояснюють дивну поведінку персонажів оповідання «Нічого не трапилося» (дійсно, у результаті гри нічого не трапляється).

По-перше, нідерландський культуролог пише: «<...> передовсім усяка гра є добровільною діяльністю» [2, с. 14]. «Таким чином ми маємо першу з основних ознак гри: вона вільна, вона – сама свобода» [2, с. 15]. Глядачі, персонажі оповідання Ю. Бондаренка, вільно втручаються в художній часопростір спектаклю і намагаються то змінити текст п'єси, то встановити свої правила її постановки.

По-друге, Й. Гейзинга аналізує протиставлення «Гра – серйозне» і заперечує антагонізм понять. «Будь-яка гра в усі часи була спроможна цілком захопити гравців», – стверджує він як історик культури [2, с. 15]. Глядачів з названого оповідання розпочата ними гра захопила саме так. Вони починають ставитися до свого перебування в театрі як до важливої життєвої місії.

По-третє, Й. Гейзинга називає *незаінтересованість* як ознаку гри, «вона вклинюється в рутину» – «таке собі *інтермецо, інтерлюдія* посеред нашого буденного життя» [2, с. 15–16]. Звістка про те, що трапилося в театрі, сенсаційно облетіла місто і дивувала не тільки сторонніх, а й самих учасників інтерлюдії під час «Наталки Полтавки». Ніякої вигоди для себе особисто жодний її учасник не мав – ними керували лише емоції, які, як у грі, різко змінювалися на протилежні, і горде бажання бачити якісне дійство, на яке вони придбали квитки.

Глядачі вриваються у драматургічну гру, будь-яка п'єса має сюжет, а в ньому кульмінацію, тож і гра, яку затіяли глядачі, також набуває сюжетності, кульмінацією є сцена у гримерці, де сховалися Сокальський-возний-Отелло і Павленко-Наталка-Дездемона і куди увірвалися розлючені

несерйозною грою театрали. Нідерландський культуролог пише про красиві ігри, проте вони бувають й інакшими, жорстокими, все залежить від *установлених правил*, наявність яких Гейзинга визначив як ще одну рису гри. У свою гру глядачі Ю. Бондаренка ввели правило докічної життєвості – так буває в жорстоких підліткових іграх.

Майстром натуралістично зображувати жорстокі ігри є Вільям Джеральд Голдінг (1911–1993), зокрема в романах «Володар мух» (1954) і «Ритуали плавання» (1980). Твір Ю. Бондаренка гумористичний, тон оповіді кардинально інакший, проте проблема затьмареної жорстокістю масової свідомості, яка оприявлюється в небезпечній грі, подібна.

У оповіданні «Нічого не трапилося» все закінчується добре: переслідувачі акторів раптом усвідомлюють, що загралися, підняті над головами табуретки опускаються, на обличчях з'являються посмішки, емоції змінюються на протилежні. Усі полюбили акторів і повели їх пригощати в театральний буфет.

Екзистенціальний аспект образів твору оприявлюється в їхніх репліках, котрі виражають внутрішній стан, викликаний спектаклем, долями персонажів п'єси. У буфеті одна з глядачок зворушено повіряє своє інтимне Павленко-Дездемоні: «Дездемоночко ти моя недодушена! – обнімала, цілувала. – Як про мене зіграно! Як про мене зіграно! І в мене таке було! І в мене!» [1, с. 90]. Мистецька гра, яка торкається найглибшого екзистенційного рівня «Я» глядача і викликає в ньому зворушення й зміни, в гумористичному ключі показана Ю. Бондаренком.

Дитинність, що є також ознакою гри за Й. Гейзингою, відзначаємо у розв'язці сюжету: щасливі глядачі, вийшовши з театру, купаються у фонтані, зі сміхом розігрують сцену удушення Дездемони і приміряють панталони, зірвані з мотузки для сушіння на якомусь подвір'ї. «Стоячи по коліна у воді, він прикидався возним і показував, як душить свою Наталку Полтавку. Вона прикидалася то Дездемоною, то Наталкою й карикатурно показувала, як помирає й падає у воду» [1, с. 91]. Театральний спектакль як гра продовжує грати їхньою грою: з костюмами, ролями, незвичайними епатажними вчинками.

У інших оповіданнях Ю. Бондаренка поетика гри також застосована майстерно й філософічно. Так, твір «Утікач» (збірка ««Шахтар» 1:1 “Бешикташ”») містить оповідь про смерть і похорон, сприйняті як ігри, які можна перенести, від яких можна відмовитися.

Автор подає епіграф, яким пояснює аксіологічну основу поетики гри у тексті: «Присвячую тим, хто пішов рано. Хочу, щоб усі були живими» [1, с. 145]. Цей добрий, щемливий епіграф додає сердечної глибини абсурдним ситуаціям, іронічно оповіданим у тексті. Поєднання смішного, на межі морального неприйняття сюжету, і філософії серця – прикметна риса творчості Юрія Бондаренка, оприявлена в поетиці гри та її аксіологічному смислі в аналізованому оповіданні.

Похорон не справжній, а ніби розіграний учасниками відбувається тому, що найкращий друг померлого 19-річного Костика не прийшов вчасно, і тільки через 23 роки по тому «зібрався на похорон». Оповідь ведеться від його імені, невірний друг виправдовується перед собою: «Запізнюватися на такі заходи, визнаю, не добре, але все якісь справи не давали поїхати: то університет закінчував, то женився, то діти пішли, то коханки» [1, с. 145]. Ефект гри посилюється, коли доводиться виправдовуватися й перед Костиком, який його зустрічає на порозі, демонструє порожню дуже красиву труну і дорікає запізненням. «Покійничок» грає роль гордого труною і смокінгом красеня. «Костик біля труни став. Позує, як кіноартист чи фотомодель. Чорний смокінг контрастно виділяється на фоні блискучої поліровки! Красиво» [1, с. 145]. Протест проти смерті молодшої людини панує в аксіологічному підтексті твору: прочитується у вроді хлопця, котрий зовсім не змінився за ці роки, у його прагненні оточити себе красивими речами (навіть похоронними!), у цікавості до дівчат.

Автор зображує смерть як гру, яку можна зупинити. Молодь зупиняє її разом: симпатична дівчина в похоронному бюро каже: «Може б, ти, Костик, передумав?» [1, с. 147]. Фантастична гра у перенесення смерті, гуманна й омріяна протягом усієї історії людства, художньо своєрідно продовжується в оповіданні Ю. Бондаренка. «Ти знаєш, а я ж передумав. Таке іноді буває. Особливо, як дівчина попросить. Давай ми похорон відкладемо... перенесемо... пересунемо... забудемо... ще років на шістдесят-сімдесят, а краще на невизначений строк» [1, с. 147]. Друг-оповідач такої гри зі смертю не сприймає, проте вона вже триває у просторі твору.

Похорон як гру описано барвисто, з багатьма персонажами й пригодами. Думка Й. Гейзинги про принципову спорідненість ритуалу і гри знаходить художній розвиток в оповіданні «Утікач». Учений по тривалих роздумах пише: «Нас більше не вражає суттєва подібність ігрових та ритуаль-

них форм, і наша увага все так само прикута до питання: до якої міри будь-яка обрядова дія підпадає під категорію гри?» [2, с. 27]. Конфліктність, що слугує джерелом розвитку сюжету в оповіданні, полягає в порушенні правил гри (як і у творі «Нічого не трапилося»). На похорон, що має відбутися через 23 роки після призначеного, сходяться 30–40 чоловік (вони приходили щороку, аде ритуальне дійство відкладалося через відсутність найкращого друга). І от нарешті, все має відбутися за правилами. Проте правила порушує покійний. Він, як читач уже знає, *пересунув* смерть. Бо прийшла зарано. Тому тікає з труни.

Ю. Бондаренко – майстер динамічного, подійного, карколомно-непередбачуваного розвитку подій. Порушення правил ритуалу як гри зображено з іронічною посмішкою, яка приховує сльозу – співчуття до тих, хто, як сказано в епіграфі, «пішов рано».

Цікаво, у розвитку виписана позиція інших учасників ритуалу: вони довго і наполегливо намагаються повернути його до правил, укласти хлопця в труну, проте врешті змиряються. Їхня аргументація абсурдна, але гуманна, це голос серця, а не раціо. «Дівчина он із похоронного бюро десь чекає. Давай відпустимо – нехай по життю побігає. – Він же помер?! – А хто, крім нас, про це знає?» [1, с. 151]. Й. Гейзинга пише, що гра часто містить щось таємниче, секретне – так і в кінці оповідання Ю. Бондаренка учасники похорону, котрий не відбувся, затіюють нову секретну гру, яка знову повертає читача до епіграфа «Хочу, щоб усі були живими». «Так і домовилися: про те, що Костик не захотів ховатися й утік від смерті, нікому ні гу-гу, ні пари з уст. Ніколи. Ніде. Рано йому ще помирати. Нехай погуляє!» [1, с. 151]. Проблеми життя і смерті, поетика гри, абсурду, іронії, філософія серця – існують у творчості українського прозаїка в мистецькій цілісності, зацікавлюють, хвилюють, допомагають прийняти існування «тут і тепер».

Висновки. Отже, оповіданням Ю. Бондаренка притаманна поетика гри у сенсі, відповідному до теорії Й. Гейзинги. Талановито зрежисована, карколомна, несподівана в поворотах сюжету і психологічних змінах гра є естетичним принципом письменника. У оповіданні «Нічого не трапилося» гра грає грою в буквальному сенсі: у театрі глядачі втручаються у гру акторів і вимагають зміни правил – відбувається взаємопроникнення: гри в реальне життя і реального життя у гру. У надтексті твору читаємо-пишемо повагу до мистецтва як гри, утвердження діалогічного його характеру,

гуманізм, небезпечність затьмарення масової свідомості, цінність індивідуалізму як творчості та відповідальності.

Оповідання «Утікач» поєднує іронію з підтекстовим трагізмом, комічні ситуації із прихованим співчуттям і болем. Зображено неможливу гру – *пересунення* смерті, а також порушення

правил похорону як ритуалу і створення нової, секретної гри – відпускання мертвого *побігати по життю*. Аксиологія гуманізму, філософії серця прочитується за поетикою гри в цьому оповіданні Ю. Бондаренка. Суголосність з теорією Й. Гейзинги вводить творчість українського письменника у європейський культурологічний контекст.

Список літератури:

1. Бондаренко Ю. «Шахтар» 1:1 «Бешикташ». Ніжин : ПП Лисенко М.М., 2019. 160 с.
2. Гейзинга Й. *Homo ludens*. Пер. з англ. Київ : Основи, 1994. 260 с.
3. Забарний О. У чарівному дивосвіті книги. *Літературний Чернігів*. 2020. № 1. С. 162–166.
4. Токмань Г. Екзистенціальні смисли і фантастично-іронічна поетика мотиву смерті в оповіданнях Юрія Івановича. *Вчені записки Таврійського національного університету імені В. І. Вернадського*. Том 32 (71). №1, 2021. С. 86–91.
5. Токмань Г. Інтерпретація оповідань Юрія Бондаренка в контексті європейської літератури й філософії абсурду. *Вчені записки Таврійського національного університету імені В. І. Вернадського. Спецвипуск, присвячений євроінтеграційній тематиці*. 2022. С. 148–155.

Tokman H. L. INTERPRETATION OF YURIY BONDARENKO'S STORIES ON THE DISCURSIVE BASIS OF JOHAN GEISINGA'S HOMO LUDENS THEORY

The article is devoted to the work of the modern Ukrainian writer Yuriy Bondarenko. The researcher raises the problem of applying the game theory of Johann Geisinga (1872–1945), presented by him in the work "Homo Ludens" (1944), as a discursive basis for interpreting the text. The texts of the stories "Nothing Happened" and "The Fugitive", which are selected for interpretation, are included in the collection "Shakhtar" 1:1 "Besiktas" (2019). The provisions and quotations from J. Geisinga's work "Homo Ludens" given in the article clarify the hidden meanings of the texts.

In the story "Nothing Happened", Y. Bondarenko develops J. Geisinga's opinion about the active role of the audience as critics in the ancient theater. The action takes place in the theater. The game world on the stage changes, the illusion disappears, the audience begins their game, arranging an intermezzo for themselves. The reader sees the realization of such features of the game as freedom and compliance with established rules, these rules suddenly become cruel and dangerous, which creates the tension of the climax of the work.

In the story "The Fugitive", the poetics of the game is connected with the image of death and funeral. The author consistently follows the meaning of the epigraph to the story: "I dedicate it to those who left early. I want everyone to be alive." Humane thought, pain, compassion are expressed paradoxically, namely: through the poetics of the game, absurdity, comic situations. Playing with death happens as its displacement. The funeral ritual is violated by the deceased. The humane meaning of the work consists in creating a new secret game: releasing a young dead boy to life.

Yu. Bondarenko combines the playful principle of creativity with philosophising, popular culture of laughter, absurdist poetics, and irony, which make up his individual style of writing. Concordance with the theory of J. Geisinga introduces the work of the Ukrainian writer into the European cultural context.

Key words: *poetics of the game, theater, funeral, philosophy, humanism, creative individuality, European context.*