

УДК 82.09

ПІКУН Леся Василівна, кандидат філологічних наук, старший викладач кафедри загального та германського мовознавства Чернігівського державного педагогічного університету імені Т.Г.Шевченка

## ПРОБЛЕМА ДОСЛІДЖЕННЯ МЕХАНІЗМІВ ІГРОВОГО ФЕНОМЕНУ В ЛІТЕРАТУРНОМУ ТВОРІ

*У статті досліджуються механізми літературної гри в творі, оскільки проблема використання категорії гри у літературно-критичній практиці залишається дискусійною. Для вивчення літературної гри пропонується залучити теоретичні засади рецептивної естетики, теорії читацького відгуку, семіотичної теорії положень теорії діалогізму, інтертекстуальності і т.ін., що дозволить зрозуміти послідовність процесів, які визначають собою явище літературної гри. Механізми літературної гри досліджуються у відношеннях автор – твір – читач і твір – інші твори.*

*In the article the machineries of literary play are explored. The usage of the category of literary play in critics remains debatable. The study of the literary play suggests to attract the theoretical bases of receptive aesthetics, the reader's respond theory, semiotics, dialogism, intertextuality est., that allow to understand the sequence of processes, that determine the phenomenon of the literary play. The machineries of the literary play are explored in the relations between the "an author – his work of literature – a reader" and "a work of literature – other works of literature".*

Гра – один із об'єктивно-функціональних факторів літератури та творчості, один із модусів накопичення, трансформації та передачі культурного спадку. Літературна гра – спосіб семантичного збагачення культурного спадку у художньому творі.

Незважаючи на велику кількість досліджень ігрового фактора в літературі, приміром вітчизняні дослідження О.І.Сачик (1996), М.Р.Коваль (2000), Р.Семківа (2001), С.М.Лізлової (2004), проблема використання категорії гри у літературно-критичній практиці залишається дискусійною. У дослідженнях основна увага приділялась аналізу художньо-естетичної та загальнокультурної функції гри, дослідженню елементів і мотивів гри на сюжетно-тематичному й композиційно-стильовому рівнях, співвідношенню гри з життям і творчістю окремого автора. У цілому процес організації та реалізації гри не набули детального дослідження. Дотепер процес написання і прочитання художнього твору як явище

літературної гри набутками культури не має детального визначення в науковій думці.

Гра вирізняється з-поміж інших видів інтелектуальної діяльності за такими параметрами: 1) це особлива, відмінна від повсякденної поведінка, яка відрізняється активною роллю фантазії та уяви, і спричинює створення віртуального ігрового простору; 2) у грі існують учасники – творці ігрової ситуації (автор і читач); 3) у грі поєднуються свобода, котра стимулює розумову діяльність гравців, із правилами, що регулюють поведінку діючих осіб та окреслюють поле їх інтелектуальної активності; 4) гра активізує людську схильність до наслідування, уподібнення й повторення і виявляється формою свідомого засвоєння й опрацювання універсуму ідеальних і матеріальних артефактів, об'єктивованих дій і відносин, створених людством у процесі освоєння природи, тобто культурних набутків попередніх епох. Вивчення механізмів функціонування ігрових стосунків в інтерактивній взаємодії автора твору і читача та

художнього твору з іншими творами вимагає залучення теоретичних засад рецептивної естетики, теорії читачького відгуку, семіотичної теорії тощо, що дозволить зрозуміти послідовність процесів, що визначають собою явище літературної гри.

Процесуальна схема моделювання й оперування культурними набутками автором твору і читачем певною мірою знаходилась у сфері досліджень рецептивної естетики, теорії читачького відгуку, семіотичній теорії тощо. Втім названі методології опосередковано реконструюють і конкретизують комплекс ігрових операцій, згідно з якими у світі творів відбувається зустріч практичного досвіду людського буття автора й читача. Сучасна парадигма текстуальної інтерпретації базується на теоретичних засадах досліджень П.Рікера, Дж.Каллера, В.Ізера, М.Наумана, У.Еко, Ж.Женетта тощо. Хоча питання природи літературної гри не були предметом їх дослідження, науковці опосередковано висвітлювали прояви та генезу ігрового феномену в літературному творі.

Дослідження механізмів функціонування ігрових стосунків в інтерактивній взаємодії автора твору та читача актуалізує проблему адресації й адресованості художнього твору, адже літературна гра починається та закінчується у момент нарративної артикуляції твору. Автор твору та читач цього твору виявляються учасниками гри. Автор-адресант зумовлює спосіб сприйняття твору, що певним чином суголосний ситуації гри. Він демонстративно чи інтуїтивно “створює матеріал для задоволення”, закладає внутрішню консистенцію твору, тільки йому притаманну структуру, тобто специфічну індивідуальність, що зумовлює характер перцепції твору, його вплив, а також його оцінку [12, 102-103]. Це залежить ще й від генетично закладених у творі суспільно-історичних, літературно-мовних, індивідуально-біографічних передумов його виникнення. Автор твору орієнтується на “медіум читання” [12, 129], за допомогою якого встановлюються основні його напрями. Для читача, у такий спосіб, створюються оптимальні можливості для орієнтації у творі. Художня реальність твору передбачає певну емоційну реакцію читача. Дослідники беруть до уваги переважно позитивні емоції, приміром, відчуття задоволення від твору, яке виникає під час “щасливої зустрічі генія читача та генія автора” і світу твору, як комунікативної сфери [15, 122-123]. Задоволення та насолода від твору, на думку Р.Барта, відбувається завдяки його персонажам, захоплюючій інтризі, організації, топіці, емоціям, культурним стереотипам тощо [1, 471].

Позитивні емоції від прочитання твору, як і від будь-якої інтелектуальної або спортивної гри, виникають насамперед у результаті успішного

подолання різного роду труднощів: різноманітних невідповідностей і переміщень. Ускладнення можуть виникати внаслідок завчасних авторських ходів, пасток, натяків, як результат суположення гетерогенних соціолектів, кодів, жанрів, стилів тощо.

Змальований процес створення ігрової ситуації з боку автора та його керування читачем у грі можна дослідити у способах регуляції нарративних перспектив, окреслених Ж.Женеттом [8, 201-222]. Його концепція констатує, що автор, обираючи нарративну стратегію у викладенні змісту твору, задає своєму читачу ігрову настанову, залишаючи при цьому простір для мобілізації духовних, емоційних сил, культурного та літературного досвіду.

Сучасні практики текстуальної інтерпретації дозволяють визначити функції читача – гравця літературної гри. Образ читача-адресата визначається дослідниками сукупністю рис уявленої особистості (особистостей), яка репрезентує прийнятність і норму інтерпретації конкретного художнього твору [20, 34; 17, 275; 18, 111; 19, 5; 12, 103; 3, 85]. Читач виконує певні функції у творчому процесі: детермінує акт письма й естетичний світ конкретного твору. Читач – реальна особистість або група осіб, яка з-поміж усієї маси людей уміщує критиків і літературознавців. Читачем також може бути уявна фігура, модель позаісторичного, абстрактного читача. Саме він відіграє особливу роль, оскільки є не тільки споживачем твору, а й бере участь у процесі літературної творчості [12, 122-124].

У контексті дослідження процесуальності дзеркальної гри культурним спадком заслуговують на довіру теоретичні розробки Дж.Каллера та С.Фіша. Дослідники вважали роль читача у сприйнятті тексту найактивнішою. Це зумовлено обставинами існування смислів у художньому творі, які залежать безпосередньо від читача – “ідеального читача” (Дж.Каллер), або “інформованого читача” (С.Фіш). Такий читач здатен усвідомити значення художнього твору під впливом “літературних узвичаєнь”, тобто власного досвіду [7, 170]. Ідеальний читач Дж.Каллера є модусом культурної трансценденції. Відзначимо, що пам’ять і перцепція не ідентичні, отриманий досвід не набуває первісної форми. Відбувається різна за характером деформація, яка може мати дзеркальну природу. Маємо погодитись з У.Еко, що текст твору очікує від свого читача залучення значного обсягу додаткової інформації і знань [16, 130]. За допомогою складної нарративної конструкції, метафор і мовних ігор автор знаходить у своїй пам’яті і з’єднує у безмежному гіпертексті цілий текстуальний універсум, тобто знання з “енциклопедії”, – усю сукупність людського знання, віртуальну бібліотеку, що містить у собі всі коли-небудь отримані знання про реальний

світ. Єдиним зв'язком між читачем і автором є культурна традиція, а єдиною життєвою функцією твору – функція інтерпретації [14, 130]. Таким чином, утворюється дійсний вимір твору, який перебуває у поєднанні тексту твору з уявою. Принципи, на яких ґрунтується дзеркальна гра культурними набутками, актуалізуються.

Кожна гра сприяє пізнанню того чи іншого предмета або явища. Це правомірно до літературної гри, оскільки твір пропонує різні системи зображення світу, оперує віддзеркаленими “зразками і схематизованими думками”, або “репертуаром відомих літературних зразків” [9, 352-353] і періодичних літературних тем разом з алюзіями до знаного соціального й історичного контексту, якими володіє потенційний читач. Мусимо погодитись із думкою В.Ізера, що причиною цього є така закономірність: будь-яке читання, входячи до нашої пам'яті, з часом стирається, а потім може знову відновитись і налаштуватися на новий стиль, тому читач спроможний розвивати непередбачувані зв'язки [9, 352-353]. Нове тло просвітлює те, що запам'ятали читачі. До того ж літературний твір повинен бути задуманий так, щоб заангажувати уяву читача до процесу творення та відтворення речей заради читання, яке приємне тоді, коли воно активне і творче. У процесі прочитання твір не повинен “заходитися ні надто далеко, ні надто близько” [9, 350], бо нудьга і перенапруження сприяють тому, що читач залишає поле гри. Проте зауважимо, що віддзеркалення “репертуару” зразків і тем літературного, соціального, історичного тощо контекстів, тобто власних культурних набутків, властиво не тільки безпосередньо читачеві, а й письменникові. Автор є читачем, котрий у своїй творчості відновлює у пам'яті прочитані ним твори.

Процесуальна організація літературної гри у художньому творі виходить за межі виявлення такої гри лише у взаємозв'язках між автором, твором і читачем. Існування гри культурними набутками помітна у стосунках “твір – інші твори”, тобто творів, які належать до культурної спадщини людства. Дослідження такого аспекту існування дзеркальної гри культурним спадком має на меті подальший розвиток, інтегрування та практичне застосування вихідних положень теорії діалогізму, інтертекстуальності, семіотичної концепції Ю.Лотмана тощо. Процеси існування таких феноменів, як вічні образи, традиційні сюжети, мандрівні мотиви у художній літературі також уможливають практичне використання моделі дзеркальної гри культурними набутками в аналізі творів і конкретизують її механізми.

Запропоноване умовне співвідношення “твір – інші твори” певним чином співвідноситься з поняттями “текст” – “твір” Р.Барта. Зазначимо, що “твір” розуміється дослідником, як

матеріальний фрагмент. Він займає певну частину книжкового простору й утворюється у царині різного роду методологічних операцій, асоціативних зв'язків, культурних кодів, що виникають у процесі читання. На нашу думку, асоціативні зв'язки можуть стосуватися ідеальних і матеріальних артефактів морального, духовного або науково-дослідницького досвіду, які знайшли своє втілення у певних творах та увійшли до спадку автора твору або його читача. Тож витканий з безлічі рівноправних кодів, твір, у свою чергу, сам виявляється вплетеним у нескінченну тканину культури. На цьому тлі відбувається вільна гра гетерогенних культурних кодів, яка може набувати рис дзеркальності.

Ю.Крістева, обґрунтовуючи теорію виникнення текстових значень, зазначала, що генотекст, будучи абстрактним рівнем мовленнєвого функціонування та великою кількістю “сцен” по відношенню до наявної формули і текстової вісі, постає як певний механізм мови й усіх відомих означуваних практик [10, 345]. Знак при цьому розглядався дослідницею як дзеркальний елемент, що уможливує репрезентацію комбінації різних думок, з метою реконструкції народження текстової структури. Текст твору вибудовувався на основі принципу “розрив – відсилка”, оскільки твір “заднім числом отримує свою множинність” [10, 345]. Така позиція суголосна ніцшеанському “вічному поверненню”. У процесі читання дослідниця помітила існування ефекту дзеркала: читач бачить перед собою формули (різноманітні види транслінгвістичних семіотичних практик, тексти з різноманітними типами організації в єдиному тексті культури, одиниці змісту, а отже концентрований культурний спадок), що проектується і відбивається назовні. Відтак у читача виникає бажання зробити “стрибок у зворотному напрямку – від оповіді до безкінечності, від репрезентації до трансформації”, тобто “перейти з зони репрезентації у зону, де дзеркало плавиться і розріджується” [10, 352-353]. Саме таким є шлях до отримання насолоди від твору. Тексти творів виявляються формами означуваної дійсності, “тілом, яке здатне стати перед дзеркалом і побачити у ньому свій відбиток” [10, 300]. Підкреслимо, що через “постійні зміни, рух до якоїсь недосяжної мети, стремління до облудної доцільності” [10, 404], спосіб читання літературного твору перетворюється на гру.

Дзеркально-ігрові стосунки “твір – інші твори” також узгоджуються з теорією Ж.Дерріди про “ігрове” співіснування численних нетотожних, але рівноправних смислових інстанцій. Смислові інстанції залишають одна на одній “сліди”, породжують одна одну та віддзеркалюються одна в одній. Внаслідок цього, уявлення про центр та ідею, про існування абсолютного смислу руйнуються [6, 460-469; 5, 29-31, 59-73].

Такі дзеркальні стосунки між творами відбиваються й у концепції діалогічності (М.Бахтін), яка ґрунтується на ідеї про текст твору як вільну монаду, що сприймає та відображає інші тексти. На переконання дослідника між текстами й у царині самого тексту складаються діалогічні відношення, іменовані науковцем стенограмою гуманітарного мислення [2, 507-508]. Такі відношення відбуваються у діалозі вільного виду. Утворюються складні стосунки між текстом і створюваним оточуючим контекстом, у якому реалізується пізнавальна й оцінююча роль творця. Деякою мірою відбувається зустріч двох текстів – готового та створюваного, зустріч двох суб'єктів – автора і читача. Твору належить не тільки те, що було свідомо внесено у нього автором, але й те, що привніс до нього читач у діалозі з ним. У процесі спілкування відбувається включення у твір культурних набутоків світу автора та світу читача. Отже, в концепції діалогічності М.Бахтіна знаходимо підтвердження того, що текст твору має здатність відбивати та трансформувати ту низку смислів, які виникають у автора та читача на перетині одного тексту твору з іншими творами. Така трансформація може відповідати формам дзеркальної деформації.

Доцільно згадати теорію, розроблену Ю.Лотманом. Вивчаючи механізм контакту культурного спадку у царині світової літератури, дослідник виокремив дві можливі спонукальні причини зацікавленості до якої-небудь речі або до бажання її привласнити. Перша причина полягає у тому, що те, що запозичується є зрозумілим, знайомим, вписується у відомі уявлення і цінності. Друга причина – запозичене є незрозумілим, невідомим, не вписується в усталені уявлення та цінності. Перший варіант виявляється “пошуком свого”, знайомого, другий – “пошуком чужого”. Для того, щоб стати активним учасником у процесі літературної спадковості, текст повинен зі знайомого, “свого”, перетворитися, хоча б умовно, на “незнайомий”, “чужий” [11, 94-95]. Наші дослідження літературної гри у романтичному та постмодерністському творах підтверджують, що аналогічні процеси відбуваються й у літературній грі на рівні твір – інші твори [13].

У результаті дослідження сучасних інтерпретаційних стратегій, що базуються на теоретичних засадах досліджень П.Рікера, Дж.Каллера,

В.Ізера, М.Наумана, У.Еко, Ж.Женетта тощо, увиразнюються механізми ігрового феномену в літературному творі. Літературна гра відбувається

- 1) у відношеннях автор – твір – читач:
  - а) літературна гра розкриває твір як емоційно насичений комунікативний акт між автором і читачем, у певному культурному просторі;
  - б) літературна гра з боку автора вирізняється маніпуляцією та моделюванням зразків, усталених суджень і переконань, відомих літературних тем, ідей, мотивів, образів тощо, разом із алюзіями до відомого соціального й історичного контексту, якими володіє потенційний читач;
  - в) автор проектує на твір своє уявлення про читача та, за допомогою низки операцій, привертає увагу читача до процесу творення і відтворення елементів культурного спадку;
  - г) у творі формуються лакуни, які блокують його розуміння, але пробуджують увагу і фантазію (складові компоненти дзеркальної гри культурними набутками);
  - д) читач твору прочитає твір, залучаючи свій культурно-історичний досвід і дзеркально його деформує у творі;
  - е) читач, як і автор, у дзеркальній грі керується особистим “калейдоскопом перспектив”, “пре-інтенцій” та спогадів, що є процесом “антиципації” та “ретроспекції”;
  - ж) стале прочитання й інтерпретація твору унеможлиблюється, художній твір здатний на кілька різних варіантів гри;
- 2) у відношеннях твір – інші твори:
  - а) художній твір одного культурного середовища або сфери віддзеркалюється в іншому;
  - б) у літературній грі за основу береться константа риса певного вихідного матеріалу, яка має асоціативно-символічний образ у читацькій свідомості;
  - в) запускаються механізми кодування та розкодування духовно-ідеологічних детермінант, філософсько-естетичних доктрин панівного літературного напрямку, творчого методу, потенційних можливостей тексту;
  - г) кожна сприймаюча культурно-історична епоха знаходить свій код для розуміння;
  - д) аксіологічні доміанти вихідних традиційних характеристик змінюються, семантика “вихідного повідомлення” культурного спадку збагачується.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Барт Р. S/Z: Пер. с фр. / Под ред. Г.К.Косикова. – М.: Культура: Ad Marginem, 1994. – 302 с.
2. Бахтин М.М. Литературно-критические статьи. – М.: Художественная литература, 1986. – 543 с.
3. Воробьева О.П. Лингвистические аспекты адресованности художественного текста (одноразовая и межъязыковая коммуникация): Дис. ... д-ра филол. наук: 10.02.19. – М., 1993. – 382 с.
4. Вулис А.З. Литературные зеркала. – М.: Советский писатель, 1991. – 480 с.
5. Деррида Ж. Позиції. Бесіди з Анрі Ронсом, Ю.Крістевою, Жаном Луї Удбіном, Г.Скарпетта / Пер. з фр. – К.: 1994. – 160 с.
6. Деррида Ж. Слово. Знак. Дискурс // Антологія світової літературно-критичної думки ХХ ст. – Л.: Літопис, 1986. – С. 460-469.

7. Енциклопедія сучасного літературознавства // Альманах Перекладацької Майстерні 2000-2001. – Т. 2, Кн. 2. – Львів-Дрогобич: Коло, 2002. – С.145-231.
8. Женетт Ж. Фигуры. В 2-х томах / Пер. з фр. – Т. 2. – М.: Изд-во им. Сабашниковых, 1998. – 412 с.
9. Ізер В. Процес читання, феноменологічне прочитання // Антологія світової літературно-критичної думки XX ст. – Л.: Літопис, 2001. – С. 349-366.
10. Крестева Ю. Избранные труды. Разрушение поэтики / Пер. с фр. – М.: Российская поэтическая энциклопедия (РОССПЭН), 2004. – 656 с.
11. Лотман Ю.М. Семиосфера. – СПб.: “Искусство СПб”, 2004. – 704 с.
12. Науман М. Литературное произведение и история литературы: Сборник избранных работ. – М.: Радуга, 1984. – 424 с.
13. Пікун Л.В. Дзеркальна гра культурними набутками: романтична та постмодерністська модель (на матеріалі романів М.Шеллі “Франкенштейн, або Сучасний Прометей” і П.Зюскінда “Парфуми. Історія одного вбивці”): Дис. ... канд. філол. наук: 10.01.04. – К., 2006. – 178 с.
14. Усманова А.Р. Умберто Еко: парадокси інтерпретації. – Мн.: Пропілеї, 2000. – 200 с.
15. Фесенко В.І. Літературна герменевтика П.Рікера // Науковий вісник кафедри ЮНЕСКО Київського державного лінгвістичного університету. – К., 2000. – Вип. 2. – С. 118-125.
16. Эко У. Заметки на полях “Имени розы” // Эко У. Имя розы. – М.: Книжная палата, 1989. – С. 427-467.
17. Coste D. Three Concepts of the Reader and their contribution to a Theory of the Literary Text // Orbis Literarum. – 1979. – v. 34. – № 4. – P. 271-286.
18. Culler J. Literary Competence // Reader-Response Criticism: From Formalism to Post Structuralism / Ed. J.P.Tompkins. – Baltimore; L.: The John Hopkins Univ. Press, 1980. – P. 101-117.
19. Gibson W. Authors, Speakers, Readers, and Mock Readers // Reader-Response Criticism: From Formalism to Post Structuralism / Ed. J.P.Tompkins. – Baltimore; L.: The John Hopkins Univ. Press, 1980. – P. 1-6.
20. Iser W. The Act of Reading: A Theory of Aesthetic Response. – Baltimore; L.: The John Hopkins Univ. Press, 1978. – 239 p.