

УДК 82.09

Сніжана Жигун

ІНТЕРТЕКСТУАЛЬНА ГРА В ЕПІЧНОМУ ТЕКСТІ (на матеріалі української прози 20-х років ХХ ст.)

На ігрове начало феномена інтертекстуальності дослідники звертали увагу лише побіжно, проте ця тема видається дуже перспективною для дослідження модерністських творів, де функціонування інтертексту зумовлене комплексом прийомів, характерних для ігрової поетики. Інтертекстуальність як явище діалогу між текстами на початку ХХ ст. усвідомлюється як структурний елемент та художній прийом і стає засобом організації гри з читачем. Інтертекст змінює роль останнього, відтепер читач є співтворцем змісту художнього твору. Крім того, інтертекст формує інший спосіб читання, що руйнує лінійність тексту, адже кожне інтертекстуальне відсилання – місце для альтернативи: читати далі чи звернутись до тексту-першоджерела. Таким чином читач поводиться як гравець. Гравцем є і автор, що, крім гри з адресатом, грає і з іншими авторами, тому інтертексту притаманний і деякий характер змагальності.

Ключові слова: інтертекст, гра, читач, загадка, код.

На ігрове начало феномена інтертекстуальності дослідники звертали увагу лише побіжно (Лотман [2], Фатєєва [3]), проте ця тема видається дуже перспективною для дослідження художніх систем модернізму та постмодернізму, де функціонування інтертексту зумовлене комплексом прийомів, характерних для ігрової поетики. Інтертекст часто визначають як діалог текстів і навіть культур. Поетика українського модернізму 20-х років ХХ ст., поруч з активним новаторством, позначена відчутним пошуком власного контексту, який віднаходиться у культурній традиції романтизму та бароко. Звернення письменників до цих мистецьких систем не випадкове, адже вони культивували ігрову стихію, і „пригадування” концептів та прийомів можна трактувати не лише як використання напрацьованого, але і як діалог через століття. Співприсутність у тексті цих традицій, а також надбань вітчизняної та зарубіжної літератури різних часів дозволяє говорити про інтертекстуальність як код, що збільшує вагу мистецької традиції у творі до самостійної лінії у художній тканині твору. Інтертекстуальність творів 20-х років – усвідомлена і зумовлена волею Автора, вона підконтрольна йому і виконує певну функцію (означає літературну традицію, смислово збагачує текст тощо).

Для висвітлення поставленої проблеми варто скористатися загальновідомою класифікацією інтертекстуальних зв'язків Ж.Женнета. Перший тип, названий ним власне інтертекстуальністю, передбачає співприсутність у тексті двох чи інших текстів за рахунок введення цитат, алюзій, ремінісценцій. Таке залучення може виконувати декілька ігрових функцій. Першу з них варто назвати „інтертекстуальність як

альтернатива”. Прийом формально виражається в атрибутованій цитаті чи алюзії і ґрунтується на родовій особливості атрибутованого посилання: стати читачеві альтернативою – читати далі чи звернутися до тексту, на який посилається автор. Скажімо, М. Йогансен у „Пригодах Мак-Лейстона...” пише таке: „Головний персонаж роману – це „правда”, догадується знову читач, що пам’ятає „Війну та мир” Толстого. Мимо! Толстовська „правда” не є головна особа цього роману, її немає навіть серед другорядних персонажів” [1, с. 163]. Якщо читача таке зізнання шокує, йому вже підказано, на користь якої книжки можна відмовитись від читання твору М. Йогансена. „Війна і мир” – реалістичний твір суспільно-історичного звучання – цілковита протилежність тексту Віллі Віцеліуса (М. Йогансена). Наступною функцією є “інтертекстуальність як пастка”: відсилання до іншого твору не дає читачеві жодної потрібної інформації, це певною мірою ламає горизонт сподівання читача. Такою літературною пасткою виявляються, скажімо, фільми, які перераховує ТоМаКі: „Біла Пустеля”, „Народе, встань!”, „Останній Клич”, „Китайське Сонце”, „Народження інтернації”. Адже таких фільмів не існувало і не існує, читач жодним чином не може скласти собі враження про них. Пасткою є і відсилання М. Хвильового до „Записок Піквікського клубу” Діккенса, адже таких слів там немає. Таким чином, інтертекстуальне відсилання є лише псевдозв’язком, дверима у порожнечу. Третьою функцією є „інтертекстуальність як код”. Найчастіше, формально це – цитата без атрибуції, часто нічим не позначена як чуже мовлення. Кілька таких цитат творять код: це ніби утаємничена мова автора до „свого” читача, тільки він, кому не завдає трудно атрибутувати цитату і повернути її у попередній контекст, може адекватно сприймати текст. Ці цитати стають знаками спільноти, а література – езотеричним знанням, необхідним для кожної гри. У фразях М. Хвильового „Це ж у нас німець картопельку садить” [4, с. 137] та „Зауважте, як пишуть молоді українські письменники. Ви їх, мабуть, не знаєте, а їх треба знати, це ще в Шевченка написано” [4, с. 139] імпліцитно містяться слова Т. Шевченка з „І мертвим, і живим...”. Таким чином автор формує свою аудиторію і свій контекст. Цей прийом застосовує і Л. Скрипник у романі „Інтелігент”, хоч він і оформлює цитати лапками, але, взяті з російської літератури, вони стають кодом для „посвячених”, яким адресуються іронічні зауваги і яких автор ототожнює зі своїм героєм. Різновидом прийому є спотворення коду, засобом якого стає гра слів: „непосвячений” Ю. Славенко („Невеличка драма” В. Підмогильного) називає Беатріче Бісектрисою, а „Декамерон” Бокаччо „Камертоном” „іспанського автора”. Так само і професор Канажкін („Вступна новела” М. Хвильового) переплутує авторів, країни та твори, демонструючи своє невігластво і чужинність стосовно автора і його читача. Четвертою функцією є „інтертекстуальність як загадка”. Такий прийом часто формально представлено цитатою, яка виділена як чуже мовлення – лапками, але не має атрибуції, як, скажімо, в назвах

розділів роману „Невеличка драма” В. Підмогильного. Такими загадками можуть бути й алюзії. Наприкінці „Арабесок” М. Хвильового є фраза: „І цей строкатий колір б’є мені в вічі, мов чітка червона пляма, що від слова „ярмарок” [4, с. 414]. У оказіональному стилі М. Хвильового усім словам надається і запах, і колір, проте чому „ярмарок” – саме червоного кольору? Ця загадка стає зрозумілою у контексті всієї збірки (а „Арабески” в ній останній твір), де неодноразово згадується М. Гоголь: „ярмарок” червоного кольору, бо у центрі „Сорочинського ярмарку” – червона свитка. У „Вступній новелі” М. Хвильового є такі таємничі слова: „Завтра піду на могилу комунара, автора „Ударів молота і серця”. Я понесу йому пучок синьооких фіялок і там згадаю про свою загадкову смерть” [4, с. 114]. Неназваний поет – В. Еллан-Блакитний, проте про яку „свою смерть” говорить М. Хвильовий? Ю. Цеков, зіставивши новелу зі статтею М. Хвильового про „комунара”, розтлумачує це місце так: М. Хвильовий вважав, що Еллан „за кілька років до своєї фізичної смерті повісив у собі лірика”, а „Вступна новела” була для автора підсумком часу мрійництва і романтичних шукань [5, с. 64]. Ці два приклади демонструють, що навантаження загадок-розгадок у тексті може бути різним: без одних неможливе відчуття своєрідності митця, без інших – проблематично з’ясувати зміст. П’ятою функцією є „інтертекстуальність як ключ”. „Вступна новела” починається так: „Вчора в „Седі” безумствувала Ужвій, і „Березіль” давав ілюзію екзотичної зливи” [4, с. 109]. Вже те, що інтертекстуальне посилання міститься на початку твору, загострює увагу до нього. „Седі” – інсценізація відомого оповідання С. Моема „Дош”. На тихоокеанському острові місіонер Девідсон зустрічає повію Седі Томпсон. Він намагається „повернути її на шлях істини”, роблячи життя Седі нестерпним. Проте, коли усім здалося, що його жорстокість перемогла, з’ясовується, що месіонер і сам не без гріха, і він накладає на себе руки. Ця паралель дає читачеві ключ до тексту: загнаний ідеологічними „месіонерами” митець, стверджує, що якщо він вірить у комуну „так божевільно, що можна вмерти” [4, с. 113], він мусить згадати „про свою загадкову смерть” [4, с. 114]. Отже, залучення до тексту алюзій та цитат сприяє формуванню у читача ігрової поведінки, ігрового ставлення до тексту: йому надається право обирати, його запрошено долучитися до кола посвячених, де панує давня ігрова атмосфера таємниць і загадок.

Розглядаючи ігровий аспект паратекстуальності завважуємо, що автори свідомо грають смислопороджувальними можливостями взаємодії з основним текстом таких компонентів, як назва, епіграф, посвята, передмова та післямова. Ці компоненти часто стають кодом до змісту тексту, але можуть ставати й загадками, які автор лишає читачеві для розгадування. Характерними прийомами ігрового опосередкування назви і тексту є тяжіння до однослівності (у цьому разі актуалізується гра обсягом змісту поняття: „Місто” В. Підмогильного, „Життя”, „Силуети” М. Хвильового), метафоричне

походження назв („Золоті лисенята” Ю. Шпола), винесення у назву багатозначного слова („Блакитний роман” Г. Михайличенка). Підвищений інтерес до поглиблення тексту за рахунок епіграфа спостерігається в Ю. Яновського та В. Підмогильного. Найважливішими моментами ігрового побутування епіграфів є вільне поводження з „чужим” епіграфом (неатрибутування, містифікація тощо); формування ланцюжків епіграфів, у яких цитати по-різному взаємодіють між собою та з основним текстом; побутування у ролі епіграфів авторського слова, написаного саме для цього твору. Особливі паратекстуальні зв'язки виявляються за взаємодії основного тексту та ігрової передмови/післямови у творчості М. Йогансена, де вони опосередковують смисл.

Ігровий аспект метатекстуальності, що охоплює такі відношення одного тексту до другого, коли останній експліцитно або імпліцитно дискутує з першим, коментує його, пов'язаний із ефектом „мерехтіння змісту” (Ю. Лотман). Адекватне прочитання „Майстра корабля” Ю. Яновського складається не лише з власне тексту роману, й із контексту мариністики англо-американського мистецтва. Інтерпретація романів В. Підмогильного потребує знання французької романної традиції, а читання „Інтелігент” футуриста Л. Скрипника буде редукованим без знання класики російської літератури. Знаковим образом для творчості українських письменників 20-х років ХХ ст. став Дон Кіхот із роману Мігеля де Сервантеса Сааведри, образ якого вабив М. Хвильового, Ю. Яновського, М. Йогансена, Ю. Шпола. Така увага пов'язана з подібними історичними умовами (руйнування старого ладу), зі спільністю психологічних особливостей – руйнування ілюзій (характерно для М. Хвильового), з популярною романтичною інтерпретацією (визначальна для „Байгорода” Ю. Яновського), з орієнтацією на найвидатніші здобутки світової літератури (М. Йогансен, проголошуючи себе родичем Сервантеса, нав'язував спадкоємність традиції).

Ігровий потенціал гіпертекстуальності виявляється по-різному. Насамперед він пов'язаний із трансформацією, формою міжтекстового діалогу, що притаманна М. Хвильовому („Життя”, „Із Варинної біографії”, „Мати”). Інтертекст у цих творах надає тексту новел двоплановості, додаючи до реального виміру літературний, цим самим події виявляються не як випадкові, а як символічне, філософське узагальнення. Другим підтипом гіпертекстуальних зв'язків є стилізація. Елемент талановитої стилізації здатен зарядити текст смислом певної традиції. Скажімо, готичний елемент наснажує „Історію попільниці” Ю. Яновського, а вестерн – „Оповідання про Майкла Паркера” М. Йогансена. Літературна пародія представлена творами у новелі „Мамутові бивні” Ю. Яновського, де вона стає засобом розбудови зужитого сюжету і переміщує увагу читача із зображеного (зужитого сюжету про „куркульську сваволю”) на код (оригінальність стилю). Особливий тип міжтекстової взаємодії представлений у романі „Золоті лисенята” Ю. Шпола. Видається

доцільним визначати його як пародію. На відміну від пародії, пародійна орієнтація на оригінал не має негативного забарвлення, і співвідношення зображення з оригіналом не є для пародія прагматичною домінантою. Наратор „Золотих лисенят” – письменник, що пише роман про свої колишні партійні пригоди. Тому присутність у тексті кількох стилів варто трактувати як пошук наратором відповідного до зображуваних подій стилю, показ творчої лабораторії автора.

Дослідження архітекстуальних зв'язків крізь призму гри неможливе без нагадування про ігровий потенціал експерименту, що пов'язаний із творчою, активною позицією експериментатора. 20-ті роки ХХ ст. – короткий період експериментальної прози як магістральної течії в українській літературі. Експерименти з малою прозовою формою яскраво представлені у творчості Г. Михайличенка: „новела шукань”, „бульварна новела”, „блакитно-рожева” новела”, „інтермецо”, „етюд кохання”, „різдвяна новела”. Особливо виразно архітекстуальні зв'язки виявляються у романах цього періоду, оскільки більшість із них є експериментальними. В. Підмогильний, формуючи нову модель психолого-реалістичного роману („Місто”), експериментує з композицією: на традиційну оповідну з її зав'язкою-кульмінацією-розв'язкою (сюжетна лінія становлення письменника) накладає композицію кризову (сюжетна лінія Степанових стосунків із жінками), яка характерна для пригодницьких творів. У такий спосіб він динамізує психологічний роман. Архітекстуальні зв'язки поєднують роман Ю. Яновського „Майстер корабля” із мемуарами, пригодницьким, любовним, кінороманом та футурним. Екранізований роман Л. Скрипника „Інтелігент” спирається на роман-біографію та соціально-побутовий. Кульмінацією жанрових експериментів стає витворення пародійного роману, що заперечує будь-які спроби досягнення завершеної форми – „Подорож вченого доктора Леонардо...” М. Йогансена, де пародіюються кліше „травелярного”, любовного, психологічного, пригодницького, детективного жанрів, кожне з яких доведене автором до абсурду.

Отже, інтертекстуальність як явище діалогу між текстами виявляється у художніх творах ХХ ст. структурним елементом та художнім прийомом і є засобом організації гри з читачем. У зв'язку з цим змінюється роль читача, який стає співтворцем змісту художнього твору, оскільки співіснування у тексті інших художніх творів чи систем викликає потребу більш заглибленого читання, а також вимагає певного читацького досвіду. Читач залучається до розгадування закладених автором загадок і справжній зміст твору розкривається лише „посвяченим”, тобто „співприсутні тексти” перетворюються на езотеричне знання, що є одним із компонентів гри. Як у грі, лише „посвячені” можуть адекватно сприймати інтертекстуальні зв'язки твору. Крім того, інтертекст формує інший спосіб читання, що руйнує лінійність тексту, адже кожне

інтертекстуальне відсилання – місце для альтернативи: читати далі чи звернутись до тексту-першоджерела. Отже, читач поводитьсь як гравець. Гравцем є і автор, що, крім гри з читачем, грає і з іншими авторами, тому інтертексту притаманний і деякий характер змагальності. Все це забезпечує художньому тексту багатоплановість, „мерехтіння” змісту, уможливлуючи множинність інтерпретації.

1. *Йогансен М.* Вибрані твори / М.Йогансен. – К.: Смолоскип, 2001. – 513 с.
2. *Лотман Ю.* Текст у тексті / Ю.Лотман // Антологія світової літературно-критичної думки ХХ ст. – Львів: Літопис, 2002. – С. 581-598.
3. *Фатеева, Н.* Інтертекст в мире текстов: Контрапункт інтертекстуальності / Н. Фатеева. – М.: КомКнига, 2006. – 280 с.
4. *Хвильовий М.* Твори: У 5 т. / М. Хвильовий. – Нью-Йорк-Балтимор-Торонто: Смолоскип, 1978. – Т.1. – С. 438.
5. *Цеков Ю.* Підтекст художнього твору і світовідчуття письменника (Микола Хвильовий) / Ю.Цеков // Самототожність письменника. До методології сучасного літературознавства: Колективна монографія / Відп. редактор Г.Сивокінь.– К.: Українська книга, 1999. – С. 55-81.

Summary

Previously researchers paid little attention to the play principle of the intertextuality phenomenon, but this theme seems to be very promising in studying modernist works, where intertext functioning is conditioned by a complex of devices typical for the play poetics. In the beginning of the XX century the intertextuality as a dialog between texts was understood as a structural element and artistic device so it turned into a means of organizing a play with the reader. Intertext changes the role of the latter and since that time the reader is a co-author of contents of the work of art. Besides intertext is forming another method of reading that destroys text linearity so long as each intertextual reference is a place for alternative: to go on reading or to apply to the text-primary source, thus the reader behaves as a player. The author is also a player, which besides playing with the addressee is playing with other authors, that is why intertext has some character of competition.

Key words: intertext, play, reader, mystery, code.

Стаття надійшла до редколегії 13.11.2008