

КЛАСИЧНА ЛІТЕРАТУРА

УДК 821.161.2(091)

П. Е. Бондар

ЛАНДШАФТ ЯК ІГРОВИЙ ПРОСТІР У ПОВІСТІ М. ЙОГАНСЕНА „ПОДОРОЖ УЧЕНОГО ДОКТОРА ЛЕОНАРДО...”

XX століття стало для української літератури часом пошуків нових художніх форм та сюжетів, ознаменувалось появою талановитих митців, серед яких особливо яскраво себе виявив М. Йогансен. Твори М. Йогансена привертають увагу багатьох дослідників: авангардні, алогічні і багатозначні, вони виводять літературу на новий рівень.

Аналізуючи творчий доробок М. Йогансена, досить важко визначити стильову приналежність автора. У його творах можна простежити риси реалізму, романтизму та модернізму, що наявні в повісті „Подорож ученого доктора Леонардо та його майбутньої коханки прекрасної Альчести у Слобожанську Швейцарію” (1929). Мотив подорожі, гра з читачем, образи-примари, умовний сюжет зробили повість оригінальною та полісемантичною. М. Йогансен протягом усього твору вводить в оману читача: зазначаючи якийсь факт, через декілька сторінок спростовує його, насміхаючись при цьому над довірливістю читача. Щодо головних героїв, їх наявність є також умовною, М. Йогансен і тут вдається до гри з читачем – оповідаючи про перипетії життя доктора Леонардо, Альчести та Дона Хозе Перейра, в епілозі зазначає, що „ні доктора Леонардо, ні прекрасної Альчести, ні Дона Хозе Перейри ніколи не було на світі і вони не їздили ні в далекі степи, ні в Швайцарію. Я їх вигдав” [2, с. 506].

Хронотоп повісті – подорож персонажів степами України. Це своєрідний замкнений та чітко окреслений простір, у межах якого відбувається гра. Й. Хейзінга у праці „Homo Ludens” дослідив, що саме такий простір є найсприятливішим для виникнення й розвитку гри: „Будь-яка гра відбувається у заздалегідь окресленому ігровому просторі. Арена, ігровий стіл, магічне коло, храм – священна територія, де діють особливі правила. Це тимчасові світи всередині звичайного світу, призначені для виконання певної замкненої дії” [5, с. 36]. Степи України слугують тлом, який дає змогу М. Йогансену створити власний пародійний ляльковий театр. У цілому, уся повість є пародією на багатотомні романи, є певні перегуки з „Дон Кіхотом” М. де Сервантеса. Саме пародія та іронія відіграють найважливішу роль у створенні М. Йогансеном ігрового начала та полісемантичності твору. На думку дослідниці О. Поліщук, ці прийоми дають автору твору „необмежену свободу гри у створенні своїх персонажів” [3, с. 38]. Персонажі

„Подорожі...” є грою уяви письменника, і, використовуючи пародію та іронію, він робить їх багатозначними.

Важливе значення має також фрагментарність оповіді, створення так званого ефекту „інформаційного шуму” [3, с. 39]. Завдяки фрагментарності та хаотичному розташуванню сюжету, М. Йогансен підкреслює абсурдність життя, хитке становлення людини у світі. Подорож персонажів безглузда, вона не має чіткої мети і межі, не є структурованою й визначеною. Саме відсутність структурності та єдиного центру, на думку Ж. Дерріди, забезпечує та уможливорює гру з читачем і смислами, якої прагне автор твору. Український ландшафт слугує місцем розігрування гри, що стирає межі між реальним та вигаданим світом, оголює недосконалість буття. Умовність зображуваних дій також підкреслюють авторські відступи, коментарі, умовна присутність автора та місця події.

Умовна місцевість є однією з особливостей „Подорожі...”. В епілозі М. Йогансен знайомить читача з Доном Хозе Перейра та його собакою Родольфо, які мандрують степом. Автор спочатку подає докладний опис життя персонажа, проте спростовує свої слова, зазначивши, що мандрують персонажі степом, а степу „не було. Степ це те, чого немає” [2, с. 398], відповідно і Дона Хозе Перейри немає, це лише вигаданий письменником образ, що згодом перетворюється на Данька Харитоновича Перерву. Сцена перетворення Перейри на Перерву є алюзією на відомий міф про птаха Фенікса. М. Йогансен не дає логічного трактування перетворення персонажа, зазначивши лише, що Перейра „давно увійшов у степ, а тепер степ увійшов у нього” [2, с. 403], тобто відбулось розчинення героя в ігровому просторі. Перетворення, на думку Й. Хейзінга, є однією з провідних умов гри: „Таємниця гри досягає тут найвищої своєї точки. Той, що перевдягнув або одяг маску, грає іншу істоту, проте він і є іншою істотою!” [5, с. 40], тобто, одягнувши маску Перерви, Перейра отримує нову роль у грі. З перетворенням інтелігента на селянина завершується функція степу.

Щодо композиційної структури прологу, вона також порушена, оскільки за обсягом практично дорівнюється першій частині, події та персонажі якої вигадані.

Місцем дії оповідання М. Йогансен обирає Слобожанську Швейцарію – умовне місто для зображення умовних дій. Головними персонажами є доктор Леонардо та його майбутня коханка Альчеста, які є лише ляльками в пародійному театрі автора. Поряд із вигаданими персонажами діють нібито справжні люди, що уособлюють собою реальний світ і є контрастними до вигаданих. Введення реальних персонажів є цілком доцільним, оскільки, на думку дослідниці Н. Плотникової, „ігровий світ – це світ-сателліт, що йде паралельно зі справжнім світом і розгортається на його тлі” [4, с. 24]. Образи селян протиставляються образам інтелігенції з міста, які переймаються іншими проблемами. Справжній світ уможливорює існування вигаданого, ігрового

світу. М. Йогансен неодноразово підкреслює, хто є справжнім персонажем, а хто – лише грою його уяви. Це досягається за допомогою авторських коментарів та акцентуванню уваги на нереальності їхнього існування. У сцені першої появи головного персонажа перед читачами автор пропонує уявити, що доктора звать Леонардо і „умовмося, що він з фаху свого доктор і бачив усякі краї” [2, с. 418]. Умовним є й опис Альчести та легендарної баби, яка вводить подорожніх до Слобожанської Швейцарії. Автор-гравець дає змогу читачам створити в уяві власний образ персонажів, які стають засобом та інструментом гри. Вигадані герої гармонічно співіснують з реальними в одній місцевості. Так, вигадана легендарна баба веде розмову з селянином Черепахою про овес, проте, після закінчення розмови, автор знову нагадує, що „баби не було. Вона не повернула в вуличку і не зайшла в двір, і не злетіла на небо, і не провалилася крізь землю... Адже ми попереджали читача, що персонаж вигаданий, алгебраїчний знак, а не жива людина” [2, с. 428].

Герої „Подорожі...” перебувають у постійному русі і втілюють філософію життя як подорожі від народження до смерті. Місцевість, на якій вони діють, відповідає характеру та стилю життя того чи іншого героя. Подорож доктора Леонардо та Альчести супроводжують річки, що створюють філософський настрій твору і водночас символізують очищення та перехід їхніх відносин на новий рівень.

Попри зовнішню розімкненість „Подорожі доктора Леонардо...” кожна сюжетна лінія доведена до логічного завершення. Авторські коментарі та відступи роблять текст цікавим для дослідження та налізу. М. Йогансену вдалося розіграти власний спектакль, використовуючи пародію та іронію. Ігрова тканина тексту насичена авторською філософією та художніми прийомами, що роблять оповідання знаковим для української літератури.

Список використаної літератури

1. Деррида Ж. Письмо и отличия / Ж. Деррида. – М. : Академический Проект, 2000. – 498 с. **2. Йогансен М.** Вибрані твори / М. Йогансен. – К. : Смолоскип, 2009. – 766 с. **3. Поліщук О.** Автор і персонаж в українській новітній прозі : монографія / О. Поліщук. – К. : Фоліант, 2008. – 176 с. **4. Сковородников А. П.** Игра как прием текстопорождения : коллективная монография / А. П. Сковородников. – Красноярск : СФУ, 2010. – 341 с. **5. Хейзинга Й.** Homo Ludens. Человек играющий / Й. Хейзинга. – М. : Айрис-Пресс, 2003. – 486 с.

Бондар П. Е. Ландшафт як ігровий простір у повісті М. Йогансена „Подорож ученого доктора Леонардо...”

У статті досліджуються особливості ігрового простору у повісті М. Йогансена „Подорож ученого доктора Леонардо...”, аналізується вплив місцевості на характер та долю протагоністів твору. Аналіз

художніх прийомів, використаних письменником, дозволяє зробити висновок про наявність у творі рис модернізму.

Ігровий аспект повісті розглядається за допомогою праць Й. Хейзінги „Homo Ludens”, Ж. Дерріди „Письмо и отличия”. Акцентується увага на філософії життя як подорожі. Робиться спроба зіставити ігровий та реальний світи, з’ясувати особливості їхнього функціонування. Утверджується думка про можливість гармонійного існування двох світів.

Окрему увагу приділено аналізу розімкненої композиційної структури твору, фрагментарності та хаотичності сюжету.

Ключові слова: ландшафт, ігровий простір, пародія та іронія, модернізм.

Бондарь П. Э. Ландшафт как игровое пространство в повести М. Йогансена „Путешествие ученого доктора Леонардо...”

В статье исследуются особенности игрового пространства в повести М. Йогансена „Путешествие ученого доктора Леонардо...”, анализируется влияние местности на характер и судьбу протагонистов произведения. Анализ художественных приемов, использованных писателем, позволяет сделать вывод о наличии в произведении черт модернизма.

Игровой аспект повести рассматривается с помощью работ Й. Хейзинги „Homo Ludens”, Ж. Дерриды „Письмо и отличия”. Акцентируется внимание на философии жизни как путешествия. Делается попытка сопоставить игровой и реальные миры, выяснить особенности их функционирования. Утверждается мысль о возможности гармоничного существования двух миров.

Отдельное внимание уделено анализу разомкнутой композиционной структуры произведения, фрагментарности и хаотичности сюжета.

Ключевые слова: ландшафт, игровое пространство, пародия и ирония, модернизм.

Bondar P. E. Landscape as Game Space in the Novel „Journey of the Scientist Dr. Leonardo...” by M. Johansen

The peculiarities of game space in the novel „Journey of the scientist Dr. Leonardo” by M. Johansen is examined. The author analyzes the impact of geographic topos on the character and fate of the protagonist. Analysis of stylistic devices which were employed by M. Johansen, allows to draw a conclusion about the presence in the novel modernism’s features.

Game aspect of the novel is researched using J. Heizinga’s work „Homo Ludens” and „Letter and Differences” by J. Derrida. Emphasis on the philosophy of life as journey. Makes an attempt to compare game world and real world, finds out the peculiarities of their functioning. It is approved the idea of the possibility of harmonious existence of two worlds.

Peculiar attention is paid to the analysis of open compositional structure of the novel, fragmentation and chaos of the plot. M. Johansen created his own puppet theatre, using journey as a form of narration he showed world's imperfection. Parody and irony make the game with readers possible, serve to express the polysemantic and main points of the novel. The journey of protagonist is senseless, it hasn't definite purpose and structure. These peculiarities are the main condition for game. Ukrainian landscape serves as a place for game which runs off the borders between reality and game and shows the absurdity of the world. Landscape reflects protagonist's character and philosophy. Game structure of the novel riches in author's philosophy and stylistic devices which make the novel „Journey of scientist Dr. Leonardo” by M. Johansen significant for Ukrainian literature.

Key words: landscape, game space, parody and irony, modernism.

Стаття надійшла до редакції 18.09.2013 р.

Прийнято до друку 27.09.13 р.

Рецензент – к. філол. н., доц. Нестелєв М. А.

УДК 821.133.1.09'06

О. О. Бровко

ХУДОЖНІ ВЕРСІЇ ОПОЗИЦІЇ „ПРИРОДА – ЦИВІЛІЗАЦІЯ” У ТВОРЧОСТІ Ж.-М. Г. ЛЕ КЛЕЗІО

Гуманітарні студії останнього десятиліття, присвячені інтерпретації дискусійної проблеми опозиційності природи й цивілізації та можливості (неможливості) її перенесення в гармонійну площину, засвідчують різновекторність зацікавлень дослідників.

По-перше, у працях соціологічного спрямування наголошено на конфлікті цивілізаційно-культурного протистояння сільського та міського світів. Трансгресивний аспект маргіналізації зумовив актуальність залучення текстів урбаністичної тематики до філософського дискурсу.

По-перше, власне поняття „онтологія” охоплює найзагальніші принципи буття на рівні надчуттєвої, надраціональної інтуїції (роботи Е. Гуссерля, М. Гайдегера).

По-третє, у роботах представників Київської філософської школи, зокрема, В. Горського, С. Кримського, М. Поповича, В. Шинкарука окреслено універсально-культурні параметри соціальної онтології, і протиставлення „онтологічний” – „антропологічний” тут не є принциповим, оскільки, наприклад, в антропологічній проекції постають і еросно-танатосна універсальна онтологічна парадигма, і трансгресивні метафори честі й безумства (за М. Фуко).