

Зарубіжна література

Леся Пікун

ДЗЕРКАЛЬНА ГРА НАБУТКАМИ КУЛЬТУРИ ЯК ЯВИЩЕ ЛІТЕРАТУРИ ПОСТМОДЕРНІЗМУ

Оновлена історико-онтологічна ситуація доби постмодернізму актуалізує поняття “гри” (Ж.Дерріда, Ж.-Ф.Ліотар, М.Фуко, С.Стюарт, І.Хасан, І.Льїн, С.Носов, Н.Хренов та ін.). Незважаючи на велику кількість досліджень ігрового чинника в літературі постмодернізму¹, застосування категорії гри в літературній практиці лишається досить обмеженим. Доволі незвичайний обшир цієї категорії призводить або до примноження способів пояснення ігрового фактору, або до обмеженого трактування гри. Спробуємо проаналізувати особливості існування постмодерністської гри, а також особливості її дзеркального втілення, у спектрі сучасних філософсько-естетичних концепцій і положень, котрі визначають парадигмальний статус постмодернізму.

Як доводить комплексний аналіз категорії гри², остання виокремлюється з-поміж інших видів інтелектуальної діяльності за такими параметрами: 1) це особлива, відмінна від повсякденної поведінка, яка вирізняється активною роллю фантазії та уяви і зумовлює створення віртуального ігрового простору; 2) гра супроводжується емоційною реакцією; 3) у грі існують учасники – творці ігрової ситуації; 4) у грі поєднуються свобода, котра стимулює розумову діяльність гравців, із правилами, що регулюють поведінку дійових осіб та окреслюють поле їх інтелектуальної активності; 5) гра активізує людську схильність до наслідування, уподібнення й повторення і виявляється формою свідомого засвоєння та опрацювання універсуму ідеальних і матеріальних артефактів, об’єктивованих дій і відносин, створених людством у процесі освоєння природи, тобто культурних набутоків попередніх епох. Літературній грі відповідають загальні властивості гри як такої. Твір у контексті гри постає умовно-віртуальним ігровим майданчиком гравців: автора і читача.

Враховуючи те, що літературна творчість має ознаки вільної гри, в основі якої лежить художнє пізнання, котре дзеркально повторює, імітує та творчо осмислює реальність і попередній культурний досвід, відбувається супокладання сфер гри і дзеркала. Гру як процес повторення й інновації можемо назвати дзеркальною. “Дзеркало” використовується як знак завдяки імплікації своїх матеріальних властивостей копіювати, стереоскопічно віддаляти віддзеркалений об’єкт, створювати тривимірну віртуальну реальність, деформувати її тощо. Дзеркальну

¹ Див., напр.: Сачик О. Категорія гри в творчості Джона Фаулза: Дис. ... канд. філол. наук. – К., 1996; Коваль М. Роль і місце ігрового чинника в романній творчості Джона Барта як явище літератури постмодернізму: Дис. ... канд. філол. наук. – Л., 2000; Пизгулевский В. Ирония и вымысел: от романтизма к постмодернизму. – Ростов-на-Дону, 2002; Лізлова С. Гра в постмодерністському творі: на матеріалі творчості Ю.Андруховича: Автореф. дис. ... канд. філол. наук. – К., 2004.

² Див.: Пікун Л. Літературна дзеркальна гра набутками культури // Слово і Час. – 2004. – № 7. – С. 61-66.

гру набутками культури мотивують духовні потреби пізнавати та експериментально освоювати дійсність, пристосовуватись до неї, змінювати світ, розсувати й доповнювати його, перебуваючи поза ним, у певній ілюзорній реальності.

Ми пропонуємо використати принцип дзеркальної гри як спосіб логічного моделювання, комбінаторності, аплікації культурного спадку. Прочитання й інтерпретація постмодерністських творів із погляду такої трансформаційної операції дасть змогу виокремити специфічні риси постмодерністської гри. Особливості дзеркальної гри набутками культури в постмодернізмі виявляються відповідно до таких її функціональних аспектів: мотивація гри; риси постмодерністського ігрового простору, в якому відбувається дзеркальна трансформація реальності та культурних набутків; система правил; гра як явище емоційної комунікації між гравцями; характер і ознаки дзеркальної матеріалізації й трансформації культурного спадку. Виокремлення характерних ознак постмодерністської дзеркальної гри і зумовлює мету цієї статті.

Одним із завдань дослідження ігрового фактору можна вважати розкриття процесу становлення постмодерністської історико-онтологічної ситуації другої половини ХХ ст. Для цього періоду властивий стабільний зріст, науково-технічна та інформаційна революція, панування демократії та раціоналізму. Постмодернізм як продукт тривалого процесу секуляризації та дегуманізації³ сприяв тому, що особистість розчинилась у системі функцій та у безмежному просторі інформації. Масова культура та зростання споживацької психології почали домінувати у духовній сфері, спричинивши “капіталізацію внутрішнього світу”⁴. На такому рівні розвитку людина відчула себе універсальним господарем таких категорій, як Бог, Душа, Буття тощо. Це вичерпало потенціал наявних понять і концепцій світобудови, які претендували на універсальність, домінування в культурі та “легітимували” знання. Відбулися руйнування “великих ідеологій”, “метанарацій”, переоцінка закономірностей людського розвитку; втрачено ідею прогресу через неясність перспектив⁵.

Нова парадигма постструктуралістсько-деконструктивістсько-постмодерністичного комплексу виявила ненадійність будь-якого способу позначення, стверджуючи автономність існування означника й означуваного і, ввівши поняття “ковзкого” або “пливкого” означника, зруйнувала логоцентричну свідомість, спрямовану на пошук істини, встановлення порядку і смислу⁶. Це спровокувало тотальну руйнацію будь-якої цілісної системи світобудови та її законів. Тож не дивно, що емблематичною фігурою постмодернізму стала ризома – підземне стебло, заплутана коренева система, паростки якої регулярно відмирають, заново відростають і перебувають у стані постійного обміну з довкіллям⁷. Отже, в постмодернізмі відбувається актуалізація вільної неструктурованої діяльності, тобто гри, але параметри останньої (мотивація, система правил, емоційна комунікація між гравцями, особливість ігрового простору) ускладнились. Ж.-Ф.Ліотар указав, що феномен постмодернізму “означає стан нашої культури, трансформація якої від кінця ХІХ ст. змінила *правила гри* для науки, літератури, мистецтва”⁸.

³ Fokkema D. The semantic and syntactic organisation of postmodern texts // *Approaching postmodernism* / Ed. by Fokkema D., Bertens H. – Amsterdam; Philadelphia, 1998. – P. 80.

⁴ Пугулевський В. Зазнач. праця. – С. 287.

⁵ Lyotard J.F. Answering question: What is postmodernism // *Innovation/Renovation: New perspectives on the humanities* / Ed. by Hassan J., Hassan S. – Madison, 1983. – P. 329-341.

⁶ Див.: Дєрріда Ж. Структура, знак і гра у дискурсі гуманітарних наук // *Слово. Знак. Дискурс: Антологія світової літературно-критичної думки ХХ ст.* – Л., 2001. – С. 617-638.

⁷ Еко У. Заметки на полях “Имени розы” // *Еко У. Имя розы.* – М., 1989. – С. 629.

⁸ Lyotard J.F. *Op. cit.* – P. 71.

Екстраполяція філософських концепцій та наукових спостережень дає змогу нам говорити про зміну принципів побудови постмодерністського ігрового простору, матеріал якого — культурні надбання попередніх епох та сучасності. У грі — парадигмальній презумпції постмодернізму — виключена ідея цілісності. Конституювання якоїсь реальності можливе лише двома шляхами: або за допомогою симуляції, або за допомогою довільного абстрактного моделювання реальності як принципово нон-фінальної процесуальності. Світ розглядається тільки крізь призму його усвідомлення, тобто виключно як ідеологічний феномен культури (писемної культури): різноманітних видів транслінгвістичних семіотичних практик, текстів із різними типами організації в єдиному тексті культури ⁹.

Втрата базових орієнтацій змінила розуміння культури як сукупності “вічних” цінностей добра, істини, краси з волюнтаризмом егоїстичної індивідуальності в центрі світобудови. Культурні набутки перетворились у низку порожніх форм, видимостей, що не приховують у собі жодної сутності, правди, глибинного змісту, а лише сприяють пластичному конструюванню текстуального тіла. Досягнення попередніх епох — стимулятори, фабрика мрій, портал у віртуальну реальність, котра, як порожня форма, заміщує дійсність. Актуальності набула зримість, оптичні описи, що часто-густо замінюють історію, фабулу, психологічну мотивацію та значення предметів.

Характер постсучасного суб'єкта визначив роль гравців (автора і читача), особливості героя художнього твору і правила їх функціонування у грі. Зміна парадигми сприяла новому розумінню суб'єктивності й заперечила антропо- і логоцентризм. Автор та читач твору розкриваються завдяки способам поетичного мислення, виробництва значень та інтерпретації. Людина розглядається лише крізь призму її свідомості, тобто виключно як феномен писемної культури. Тому самоусвідомлення особистості уподібнюється деякій сумі текстів у масі різних дискурсів, що складають світ культури. Автор, читач і герой постають як концентрація дискурсивних практик, як “літературний розум” (literary mind), як певне “культурне місце” в безмежному культурному тексті — “космічній бібліотеці”, “енциклопедії” або “словнику”. По-перше, їх підсвідоме вписане в культуру, сутність якої становить мова. По-друге, у процесі виробництва значень означуване стає несподіванкою, подією, а не передбачуваним результатом. Фізичні автор і читач розчиняють у собі хаос, котрий, з одного боку, виявляється у будь-якій предметності, а з другого — в ньому виникають смисли, рефлексивні та речові акти. “... Письмо безпристрасно переступає і перевертає регулярність, яку воно приймає й якою воно *грає*; письмо розгортається як *гра*, що неминуче йде по інший бік своїх правил і в такий спосіб переходить назовні”¹⁰.

Постмодерністська творчість набуває рис виробництва, монтажного цеху, де з готових деталей-форм (міфів, духовних цінностей, ідеологій тощо, тобто ідеальних і матеріальних артефактів, об'єктивованих дій та відносин) формується цілісний художній твір — своєрідний patchwork (мішанина)¹¹. Він виник як результат творчого виробництва смислів віртуальної суб'єктивності з готових об'єктів, штампів, мовних форм. Автор — лише функціональний момент в історії культури, ідеологічна фігура, за допомогою якої відбувається маркування засобів розповсюдження змісту¹². Своєю чергою, творча діяльність автора реалізується в мовній практиці, визначеному

⁹ Кристева Ю. Избранные труды. Разрушение поэтики. — М., 2004. — С. 399-340.

¹⁰ Фуко М. Слова и вещи: Археология гуманитарных наук. — М., 1977. — С. 13.

¹¹ Цигляф Е. Литературные заимствования в постмодернистской прозе Великобритании (Дж. Фаулз, Э. Берджесс, А. Картер, А.С. Байатт): Автореф. дис. ... канд. филол. наук. — Минск, 1999. — С.9.

¹² Фуко М. Цит. праця. — С. 22-23.

ним мовному кодї, котрий із сукупності матеріалу утворює більш-менш цілісну систему — епістему. Ця мовна норма нібито несвідомо визначає мовне поводження, а отже, й мислення окремих індивідів — читачів¹³. Отже, автор — це ілюзія присутності суб'єкта, певна абстрактна ментальна схема, але водночас — конкретна авторська індивідуальність. Розпорошуючи в собі безодню, в якій виникають смисли, рефлексивні та мовні акти, він знаходить себе через самоусунення, створивши своє ігрове поле та запропонувавши його іншому гравцеві — читачу.

Індивідуальність письменника-постмодерніста, на нашу думку, виявляється завдяки подоланню проблеми виробництва змісту, відмінного від будь-якого клішованого, а також у намаганні створити твір, що відповідатиме психології споживачів, тобто матиме попит, буде реалізованим у комерційному плані, для того, аби привабити масового читача і не втратити елітарного. А. Маалуф висловив практичну мрію авторів-постмодерністів: створити плюралістичний літературний твір, в якому кожен зміг би знайти близьку до власної індивідуальності мову і символіку свого культурного простору, а не шукатиме притулок в ідеалізованому минулому¹⁴.

Відбувається осмислений перехід до “міфотерапії”, а також нового освоєння культурних набутоків. Письменники-постмодерністи не тільки “переспівують” загально-відомі сюжети та трансформують усталений комплекс культурного спадку, а й, “весело шаржуючи”, десакраменталізують його¹⁵. Так забезпечується ефект метаоповідання. Відбувається “повторне наповнення” літератури на основі дзеркального перегравання відомого протоматеріалу: використання архаїчних засобів для створення власної системи символів. Водночас ми спостерігаємо відсутність прагнення до називання світу, до фіксації та утвердження “істин”. Причина цього полягає в тому, що автор не лише маніпулює концептуальними істинами, а й іронічно демонструє власну обмеженість. У цьому випадку Н.Ліхоманова зазначає, що наявні ілюзії не дешифруються, а повторюються або перемодельюються шляхом цитування, повторення, умовчання тощо¹⁶. Таким чином, дзеркальна гра з культурними надбаннями письменників-постмодерністів змушує побачити замість глибинних зв'язків дисконтинуальність, замість вивірених століттями побутових структур — провали, замість морального підґрунтя — амальгаму, незбагненно алогічну і спроможну розчинити в собі категорії добра і зла. Постмодернізм утворює культурно-історичний контекст, у якому попередньо освоєний культурний досвід підлягає прямому чи опосередкованому осучасненню й набуває національно-психологічних характеристик даної епохи. Здійснюється складний процес онтологічних та аксіологічних “перевірок” подієво-семантичних домінант відомих структур культурного спадку: з одного боку, сучасні реалії допомагають глибше осмислити універсальні морально-психологічні проблеми загальнокультурних зразків; із другого — позачасові колізії цих структур, накладені на конкретний історичний матеріал, часто пропонують несподіване, з погляду повсякденної свідомості, дослідження глибинних джерел сучасного духовного континууму.

Авторська гра — це шлях до загальної негації¹⁷. Саме це і визначає своєрідність постмодерністичної гри, бо ведеться гра у “руйнування”, “у доведення того, що

¹³ Там само.

¹⁴ Цит. за: Hassan I. Beyond Postmodernism: Toward an Aesthetic of Trust // American Literature at the Edge of 20th and 21st centuries. Proceeding of the Second International Conference on American Literature. Kyiv, September 24-26, 2002. — К., 2004. — Р. 20.

¹⁵ Ліхоманова Н. Постмодерністська рецепція міфу (на матеріалі романного досвіду ХХ ст.): Автореф. дис. ... канд. філол. наук. — К., 2001. — С. 1.

¹⁶ Там само. — С. 6.

¹⁷ Graff G. Literature Against Itself. — Chicago, 1995. — Р. 61-62.

щось не є істинним”, тобто це — своєрідна гра у переконання і спростування під час вільного словесного зіткнення. Означена нами гра постає як гра всіх правил, і панує в ній іронія. В.Пігулевський зауважив, що постмодерністська іронія заперечення постає у пластичному модусі пародії, перебільшування або гротеску, зводячи стереотипи, іміджі та кліше до пароксизму, карикатури, чорного гумору. Вона неселективна і має переважно тілесно-онтологічний характер. Звернемо увагу на те, що постмодерністська іронія не тільки пародійна, а й самопародійна і закорінена не у грі духу, а у грі мови. Незв’язані, недоладні стрибки з одного дискурсу на інший, імітація чиєїсь манери створює пластичну дзеркальну деформацію вихідних зразків, їх пародійну стилізацію¹⁸.

Зазначена вище мотивація авторської творчості та своєрідність постмодерністської іронії сприяють створенню “шок-цінності”, “терор-об’єкта”, твору-провокації, чогось такого, що не відповідає загальноприйнятому уявленню про мистецтво. Автор зорієнтований на те, аби викликати в читача емоційну реакцію — відразу, зневагу, здивування, збентеженість, шок, збудження, обурення, тобто змусити почувати себе незатишно, вороже тощо¹⁹. Увага приділяється тілесності та її “вивороту” — тому, що перебуває поза тілесністю, або тому, що може викликати тілесність, як сильний подразник: бурхливі, часто короточасні емоції (приміром, лють, жах, екстаз, відразу, бажання тощо).

Окреслені тенденції позначаються на особливостях героя постмодерністських творів. Тілесність героя викликана спробою подолати безтілесну трансцендентальність, а також розумінням того, що тіло, за М. Мерло-Понті, — зосередження змісту, воно вписане у світ і світ із усіма його значеннями вписаний у нього²⁰. Постмодерністське людське тіло несе в собі енергію бажання, лібідо, які ґрунтуються на знаково-символічних структурах, неусвідомлюваних кодах і стереотипах. Вітально-біологічне потрактування героя в постмодерністському творі не породжує комплекси неповноцінності, а виявляється семіотичним об’єктом, що відроджує старі та народжує нові дискурсивні практики, створюючи гетерогенні комбінації означників та означуваних. Зважаючи на це, важко не погодитись із П.Козловським у тому, що людська плоть у сучасній культурі набуває значення м’якого одягу (softwear)²¹.

Водночас для всіх постмодерністів важливим стає поняття “іншого”, “інакшості” в людині. Таємничий, несвідомий характер цього “іншого” ставить особу на межу психічної, соціальної, моральної “норми”, спекулятивного конструкту нормальної людини. Межа між нормальною та ненормальною людиною, на думку постструктуралістів, історично рухлива і залежить від стереотипних уявлень. Більше того, в інакшості та у божевіллі вбачається проблиск “істини”, недоступної розуму²². Приміром, на думку Ж. Дельоза і Ф. Гваттарі, “шизофренія” набуває привілейованого становища, оскільки забезпечує доступ до “фрагментарних істин”²³. Децентрованим та ризоматичним характером постмодерністської свідомості зумовлюється те, що головним героєм постмодерністського твору часто стає маргінал, божевільний, чаклун, диявол, дитина, митець, революціонер, шизофренік, маніяк тощо²⁴, оскільки постмодерністський герой — сукупність стихій з усіма неконтрольованими бажаннями, стражданнями, хтивістю.

¹⁸ Пігулевський В. Цит. праця. — С. 309.

¹⁹ Див.: Вейз Дж. Э. Времена постмодерна. — М., 2002. — С. 100-102.

²⁰ Див.: Мерло-Понті М. Феноменологія сприйняття. — К., 2001. — С. 273-281.

²¹ Козловський П. Культура постмодерна: Общественно-культурные последствия технического развития. — М., 1997. — С. 58.

²² Ильин И. Постструктурализм. Деконструктивизм. Постмодернизм. — М., 1996. — С. 77-80.

²³ Див.: Делез Ж. Логика смысла. — М.; Екатеринбург, 1998. — С.117-135.

²⁴ Автономова Н. Постструктурализм // Современная западная философия. — М., 1991. — С. 245.

У постмодерністському ігровому просторі можемо спостерігати за створенням багаторівневої фікції всередині фікції, побудованої на принципах індустрії послуг та розваг, де читачеві надається свого роду роль бога. У процесі читання він виконує функцію головної інстанції. Перед автором і читачем у добу постмодернізму розкриваються безмежні обшири для гри і прояву в цій грі власної індивідуальності, оскільки, за П.Козловським, художнє творіння – щонайбільша загадка, розв'язок якої – людина. Філософ виводить таку формулу для особистості постмодерністської доби: “кожна людина – творець”²⁵.

Правила гри в добу постмодернізму, на нашу думку, позначені впливом правил поведінки в комп'ютерних системах комунікацій. По-перше, треба бути готовим до гри, вчитися грати, вміти насолоджуватись іграми (в нашому випадку йдеться про текстуальні ігри культурними набутками). По-друге, вміти слухати і емоційно реагувати. По-третє, бути готовим до подолання будь-яких опозицій мислення, що присутні у споконвічно усталених значеннях і смислах, тож бути спрямованим на те, аби не приймати всерйоз авторитети. По-четверте, самостійно робити судження, водночас бути готовим піддавати сумніву власні дії. По-п'яте, поводити себе на ігровому полі як повноправний господар.

Віртуальна ігрова постмодерністська реальність завдяки новим технологіям стає переконливішою, ніж дійсний світ. Безсумнівно, постмодерністська картина світу зумовлена засобами масової інформації та має ілюзорний характер. Створюється сфабриковане почуття реальності в межах іншої реальності. На думку Ж.Бодріяра, це нагадує блискучу, спокусливу, але хистку поверхню. Тут починається карколомне падіння в бездонну прірву змісту²⁶. Така поверхня нагадує дзеркало.

“Дзеркало” – одна з найпомітніших лексем у постмодерністських творах²⁷. У добу постмодернізму воно має значно ширше поле можливостей, оскільки нові технології зорієнтовані на те, щоби зробити віртуальну реальність, створену дзеркалом, достовірнішою, ніж справжній світ. Дзеркало набуває здатності конструювати структуру, оскільки відбиває фрагменти науки, історії, моралі, політики та художньої практики – різноманітні види транслінгвістичних семіотичних практик, тексти з різними типами організації в єдиному тексті культури.

Пластичне постмодерністське ігрове мислення актуалізує властивості незвичайних дзеркал або дзеркальних предметів: *соляне або мідне дзеркало*, *“швидке” або “повільне” дзеркало* (М. Павич), *дзеркальні двері*, *дзеркальні окуляри*, *дзеркальна вітрина*, *дзеркальце на зонді*, *дзеркало заднього виду*, *люстерко від пудрениці* тощо. Назва роману Ж. Кейроля “Людина в автодзеркалі” демонструє принцип, на якому ґрунтується постмодерністська дзеркальність. В автомобілі принаймні три дзеркала, котрі мають властивість відбивати ті ж самі предмети. Зважаючи на те, в яке дзеркало дивитися, об'єкт може перебувати позаду лівіше, або правіше, не будучи в автомобілі, або позаду в автомобілі. Автомобільні дзеркала кількісно помножують реальність.

Отже, відкривається ціла система дзеркал, спрямованих у минуле, майбутнє, теперішнє й на самого автора; вони також помножують відображувані ними предмети. Будується експериментальна дзеркальна конструкція, множинна дзеркальна перспектива, яка створює ефект реальності, але, насправді, є оманною,

²⁵ Козловский П. Цит. праця. – С. 183-184.

²⁶ Бодрийар Ж. О соблазне // Комментарии. – 1995. – № 4. – С. 43-44.

²⁷ Ильин И. Постмодернизм от истоков до конца столетия: эволюция научного мифа. – М., 1998. – С. 162.

фікцією, якою автор розважається і прагне розважити читачів. У такий спосіб домінантна постмодерністська проблема творчості як життєтворчості, пошуку себе, своєї самоідентичності модифікується та переходить на інший свідомий, осмислений рівень. Під тривіальною поверхнею, як зазначив Д.Затонський²⁸, “гримасує” певний філософсько-інтелектуальний антисвіт.

Такий принцип постмодерністської дзеркальної гри культурними набутками можна простежити на рівні назв деяких постмодерністських творів (Дж. Барт *“Загублений у кімнаті сміху”* і Р. Стоун *“Дзеркальна зала”*), на рівні фраз із творів сучасних авторів (*“життя перетворилося на дзеркальні нетрі кімнати сміху”*, побачити *“своє відображення у цілій купі дзеркал”*, існування магазину дзеркал із назвою *“Дзеркало душі”* (С.Кінг *“Темна вежа”*); *“убивчий дзеркальний ковпак”* (Р. Бах *“Міст через вічність”*)), на рівні принципу побудови твору (М.Пуїг *“Поцілунок жінки-павука”*, П. Модіано *„Незнайомки”*), на рівні кінематографічних рішень (мюзикл *“Чикаго”*) тощо. Дж. Барт визначив сутність своєї творчості і, мабуть, багатьох інших письменників-постмодерністів такими словами головного героя свого твору *“Загублений у кімнаті сміху”*: *“Він хотів, щоб він не заходив до кімнати сміху. Але він там був. Потім він хотів померти. Але він не помер. Відтак, він буде конструювати кімнати сміху для інших та виконуватиме роль їх секретного оператора, хоча він залюбки був би серед закоханих, для кого спроектована кімната сміху”*²⁹. А.Роб-Грійє будує роман, поєднавши два засадничих принципи постмодернізму: лабіринт та дзеркало (*“В лабіринті”*).

Постмодерністська дзеркальна гра орієнтована на читача. Твір розрахований на те, щоб “кожний читач сам складав свою книгу в одне ціле, як у грі в доміно чи карти, і одержував від цього словника як від дзеркала, стільки, скільки у нього вкладає, тому що від істини — як пишеться на одній із наступних сторінок — не можна одержати більше, ніж ви у неї вкладаєте”³⁰.

Цей аналіз дозволяє робити висновки, що в постмодернізмі дзеркально-ігрові тенденції зв’язані з епістемологічною кризою віри в загальноприйняті авторитети, децентрацією логоцентричної системи, недовірою до всіх “пояснювальних систем”, що організують суспільство та слугують для нього засобом самовиправдання. Через заперечення існування усталених структур та авторитетів, їх подрібнення створюється інший паралельний простір, тотожний ігровому. Гра культурними набутками в добу постмодернізму постає як надзавдання літератури.

Автор-постмодерніст творить аж ніяк не інтуїтивно. Він владний організатор культурного простору, міфи цінностей, ідеологій, стереотипи тощо якого використовує як готові деталі-форми. Через це постмодерністська гра набуває рис самодостатності, спрямованості на себе й на отримання насолоди від спостереження за самим процесом свого “саморозгортання”. Постмодерністська гра спрямована на те, аби викликати сильну емоційну реакцію і підпорядковується дії законів індустрії розваг та електронних комунікаційних систем.

Письменник-постмодерніст відчуває існування лабіринту пересиченості і розчарувань, із багатого досвіду попередніх епох реконструює у “добровільних інтелектуальних веригах” (Л.Баткін) своє бачення цього лабіринту і шукає вихід із нього. Читач, відповідно до своєї історико-культурної органіки, сутності, почуття власної гідності, тобто естетики поведінки, розуміння істини, мандрує цим лабіринтом і вишукує в ньому власний шлях. Постмодерністський автор і читач

²⁸ Затонский Д. Постмодернизм в историческом интерьере // Вопросы литературы. – 1996. – № 3. – С. 81.

²⁹ Див.: Barth J. Lost in the Funhouse // Heritage of American Literature. – Vol. 2. – P. 1925-1945.

³⁰ Павич М. Избранное. – СПб., 2002. – С. 22-23.

керуються скепсисом і зухвалістю, своєрідним інстинктом побудови думки та світогляду³¹. Тож виявляється така основна характеристика гравців у добу постмодернізму – їх присутність і відсутність. Автор і читач постають як ілюзія, “культурне місце”, але водночас втілюють і реалізують свою конкретну індивідуальність у творі як певному мовному та культурному коді. Постмодерністська гра претендує на своєрідний інтелектуальний естетизм думки обох – автора і читача. Читачеві в постмодерністській грі відводиться більш творча роль, роль співавтора, деміурга.

Герой постмодерністської літературної гри часто має вітально-біологічне потрактування. Актуалізується енергетика бажання, оснований на знаково-символічних структурах, неусвідомлених кодах і стереотипах. Герой ставиться на межу психологічного, соціального, морального конструкту нормальної людини.

Гра базується на іронії. Вона неселективна і має переважно тілесно-онтологічний характер. У світоглядній постмодерністській парадигмі сумнів та іронія панують беззастережно, вони зачіпають усі сторони буття.

Пластичний модус постмодерністської іронії набуває характеру дзеркальної гри, котра проявляється подвійно. Це іронічне відбиття минулого досвіду в різних проявах (пародійне, гротескне, трагікомічне, фарсове тощо), а також самоіронія і самопародіювання, тобто критичне, іронічне роздивляння себе самого у викривленому дзеркалі. Постмодерністське ігрове мислення актуалізує властивості незвичних дзеркал, котрі мають здатність конструювати структуру, оскільки віддзеркалюють фрагменти науки, історії, моралі, політики та художньої практики. Дзеркальний відбиток набуває в такому випадку несподіваного вигляду, не передбачуваного результатом внутрішньосистемних взаємодій. Постмодерністське дзеркало також відбиває суб'єкта, помножуючи його в певний ланцюжок ідентичностей тієї ж самої особистості, вписаний у контекст культури. Культурний контекст, представлений знаково-символічним універсумом, зумовлює розуміння та інтерпретацію суб'єкта через тексти культури. У такий спосіб суб'єкт децентрується наочно.

Основні закономірності постмодерністської дзеркальної гри культурними набутками реалізуються кожним автором по-різному, в індивідуальному стилі та манері, із жартівливою дотепністю та віртуозною імпровізацією. Індивідуальна реалізація дзеркального принципу постмодерністської гри вимагає дослідження окремого автора та його твору.

³¹ Баткин А. О постмодернизме и “постмодернизме” // Октябрь. – 1996. – № 10. – С. 179.



Олена Дубініна

ПЕРЕОСМИСЛЕННЯ ІСТОРІЇ В РОМАНІ ВІЛЬЯМА СТАЙРОНА “ВИЗНАННЯ НАТА ТЕРНЕРА”

Автор роману “Визнання Ната Тернера”, звісно ж, не перший, хто писав про рабство, але його твір став однією з перших спроб *переосмислення* історії чорного народу, до того ж із позицій білого південця, у контексті другої половини