

ДИСКУРСИВНА РЕАЛІЗАЦІЯ ЗМІШАНОЇ ПСИХОПАТОЛОГІЇ (на матеріалі роману А. Бенкса "Осіна фабрика")

У статті розглянуто реалізацію обсесивно-компульсивної та паранояльної психопатології у персонажному дискурсі. Досліджено специфіку концептуальних спотворень персонажа та проаналізовано концептуальні перехреснення зазначених типів психопатології.

Антропоцентричність та інтегративність сучасної лінгвістичної парадигми передбачають аналіз різноманітних мовних та дискурсивних явищ на широкому філософському, культурологічному, психологічному тлі. Психологічний аспект є особливо важливим для аналізу мовної особистості та різноманітних дискурсів, які вона продукує, оскільки якісні та кількісні характеристики особистісного дискурсу безпосередньо пов'язані з психологічним типом його продуцента.

З іншого боку, індивідуальний дискурс відкриває широкі можливості для мовленнєвого портретування та психологічної і навіть психіатричної діагностики [1; 2; 3]. У цьому ракурсі заслуговують на увагу в першу чергу ті дискурси, які суттєво відхиляються від загальноприйнятого стандарту, у тому числі психопатологічні дискурси. Проте, аналіз дискурсів реальних психопатологічних особистостей є проблематичним завдяки цілому комплексу морально-етичних аспектів, тому одним з напрямків подібних досліджень є аналіз персонажного дискурсу, оскільки художній текст є свідомим або напівсвідомим відбиттям реальних психічних процесів [4].

Дана стаття присвячена аналізу психопатологічного дискурсу Ф.Л. Колдхейма, головного персонажа роману А. Бенкса "Осіна фабрика", і є подальшим розвитком методики аналізу персонажного дискурсу, запропонованої у моєму кандидатському дослідженні [2]. Метою статті є встановлення типу психопатології на основі семантико-когнітивного аналізу персонажного дискурсу, а також дослідження взаємодії та перехреснення окремих спотворених концептів у межах патологічної картини світу.

Психопатологія обраного для аналізу персонажа розкривається вже самим сюжетом твору, який містить відверті розповіді про скоєні головним героєм жахливі вбивства. Крім того, на психопатологію вказує назва твору – "Осіна фабрика", яка є символічним втіленням спотвореного світогляду персонажа, матеріальною репрезентацією його уявлень про життя. Обидва патологічні аспекти персонажа поєднуються та пояснюються його помилковими уявленнями про власну стать: завдяки примсі не зовсім нормального батька-оригінала дівчина уявляє себе хлопчиком, якого "каструвала" собака. Породжений у результаті комплекс кастрації і психологічна потреба в компенсації і спричиняють з одного боку серію вбивств як символічне відтворення власної могутності, а з іншого – створення персонажем осиної фабрики – жахливої іграшки-лабіринту, куди потрапляють живі істоти, і виходом звідки є тільки смерть. Таким чином осіна фабрика є своєрідним макетом скоєних Ф.Л. Колдхеймом злочинів і одночасно символічним уособленням долі як взаємодії життя та смерті:

Death by fire has always been at Twelve, and it is one of the Ends never replaced by one of the Alternatives. I have signified Fire as Paul's death; that happened near to midday, just as Blyth's exit by venom is represented by the Spider's Parlour at Four. Esmeralda probably died by drowning (the Gents), and I put her time of death arbitrarily at Eight, to keep things symmetrical (The Wasp Factory: 160); The Wasp Factory is part of the pattern because it is part of life and – even more so – part of death. Like life it is complicated, so all the components are there. The reason it can answer questions is because every question is a start looking for an end, and the Factory is about the End – death, no less (The Wasp Factory: 154).

Слід зазначити, що роман "Осіна фабрика" побудований як своєрідний щоденник-сповідь головного персонажа, тому концептуальний аналіз його дискурсу проводився на основі внутрішнього, інтеріоризованого дискурсу. Проте, це не зменшує об'єктивності здійсненого дослідження, оскільки персонаж фактично зводить всю зовнішню комунікацію до поодиноких коротких побутових розмов з батьком. З іншого боку, має місце заміщення реального спілкування уявною, символічною комунікацією між головним героєм твору та неживими об'єктами – морем, осиною фабрикою і т.п.:

The Sea is a sort of mythological enemy, and I make what you might call sacrifices to it in my soul, fearing it a little, respecting it as you're supposed to, but in many ways treating it as an equal. It does things to the world, and so do I; we should both be feared (The Wasp Factory: 50); The shot hit the 'Keep Out – Private Property' sign with a thud I could just hear, and I smiled. It was a good omen. The Factory hadn't been specific (it rarely is), but I had the feeling that whatever it was warning me about was important, and I also suspected it would be bad, but I had been wise enough to take the hint and check my Poles, and now I knew my aim was still with me (The Wasp Factory: 2); I decided nothing would be too bad, and that tomorrow I would ask the Factory for more information (The Wasp Factory: 3).

Наведені вище фрагменти доводять загальну ірраціональність концептуальної системи Ф.Л. Колдхейма, яка втілюється у концептах МІФОЛОГІЧНИЙ ВОРОГ (словосполучення *mythological enemy*), ЖЕРТВОПРИНЕСЕННЯ (словосполучення *to make sacrifices*), ПРИЗВІСТКА (словосполучення *a good omen*).

Ірраціональність персонажа певним чином спотворює індивідуальну концептуалізацію ДОЛІ, яка набуває в дискурсі Ф.Л. Колдхейма парадоксальної подвійної інтерпретації: з одного боку, доля сліпа й безжална, а вдача не залежить від людини, а з іншого – тільки слабаки, дурні й невдахи проходять призначений для них

шлях, а сильні створюють свій власний паттерн, свій власний візерунок, де кожна дія має символічний характер:

If I was lucky, my father might tell me something and, if I was luckier still, it might even be the truth (The Wasp Factory: 3); *I know who I am and I know my limitations. I restrict my horizons for my own good reasons; fear - oh, yes, I admit it - and a need for reassurance and safety in a world which just so happened to treat me very cruelly at an age before I had any real chance of affecting it* (The Wasp Factory: 180); *All our lives are symbols. Everything we do is part of a pattern we have at least some say in. The strong make their own patterns and influence other people's, the weak have their courses mapped out for them. The weak and the unlucky, and the stupid* (The Wasp Factory: 154).

У наведених вище фрагментах різні аспекти концепту "ДОЛЯ" виражаються за допомогою лексем та словосполучень *lucky, unlucky, chance, happen, to have one's course mapped out for one*.

Цікаво, що остаточна концептуалізація ДОЛІ Ф.Л. Колдхеймом відбувається тільки після того, як він дізнається правду про власну статтю, коли він вирішує парадокс подвійної природи долі через метафоричне розведення незмінного призначення людини – смерті – та шляху, який може варіюватися та вводити людину в оману:

Each of us, in our own personal Factory, may believe we have stumbled down one corridor, and that our fate is sealed and certain (dream or nightmare, humdrum or bizarre, good or bad), but a word, a glance, a slip – anything can change that, alter it entirely, and our marble hall becomes a gutter, or our rat-maze a golden path. Our destination is the same in the end, but our journey – part chosen, part determined – is different for us all, and changes even as we live and grow. I thought one door had snicked shut behind me years ago; in fact, I was still crawling about the face. Now the door closes, and my journey begins (The Wasp Factory: 244).

Наведений приклад доводить складне переплетення концептів "ДОЛЯ" (лексеми *fate, destination*) та "ЖИТТЯ" (лексеми *live, journey*) за допомогою розгорнутої метафори ОСИНОЇ ФАБРИКИ. Низка дрібних метафор-уточнювачів, побудованих на антитезі, свідчить про властиву Ф.Л. Колдхейму болісну схильність до багатоаспектної, перевантаженої деталями концептуалізації.

Попередній концептуальний аналіз дискурсу Ф.Л. Колдхейма у поєднанні з аналізом сюжету твору вказує на наявність у психіці персонажа двох типів психопатології: постійні повтори, одержимість персонажа рівновагою і загальний перфекціонізм вказують на обсессивно-компульсивний невроз [5], у той час як жажливі ігри із життям та смертю як екстремальна реалізація владної свідчить про доведену до патології паранояльну акцентуацію [2]. Попередня гіпотеза про одночасну належність персонажа до двох типів патології знаходить підтвердження у більш ґрунтовному концептуальному аналізі його дискурсу із врахуванням специфіки Я-концепції, типових особистісних конструктів, характерних концептуальних метафор, ключових концептів та образних засобів. Багатоаспектність проведеного дослідження дозволила нам побудувати ієрархію індивідуальних гіпертрофованих концептів персонажа.

Аналіз дискурсу Ф.Л. Колдхейма доводить домінування в його концептуальній системі концепту "РІВНОВАГА", що пояснюється не тільки обсессивно-компульсивним стилем персонажа, але й травматичним порушенням рівноваги у результаті помилкового уявлення про кастрацію. Слід зазначити, що Ф.Л. Колдхейм усвідомлює компенсаторний характер власної поведінки:

So, all things considered, I think I have done all right, handled my problem as well as it could have been handled. My enemy is twice dead, and I still have him. I am not a full man, and nothing can ever alter that; but I am me, and I regard that as compensation enough (The Wasp Factory: 142); *I had the Skull, I had the Factory, and I had a vicarious feeling of manly satisfaction ...* (The Wasp Factory: 183).

Навіть цей невеличкий фрагмент достатньо наочно ілюструє обсессивно-компульсивний стиль Ф.Л. Колдхейма: він постійно вживає модератори та уточнювачі (*all things considered, as well as it could have been handled, enough*). Крім того, схильність персонажа до перфекціонізму екстеріоризується у частотності позитивно-оцінного конструкту *perfect*:

The Wasp Factory is beautiful and deadly and perfect (The Wasp Factory: 154); *I dusted the altar as well as arranged everything on it carefully, using a ruler to make sure all the little jars and other pieces were arranged perfectly symmetrically on it* (The Wasp Factory: 210); *It was all too much, all too close and perfect* (The Wasp Factory: 42).

Домінантність концепту "РІВНОВАГА" у концептуальній картині світу персонажа доводиться як тематичним репертуаром Ф.Л. Колдхейма, так і різноманітністю вербальних засобів його втілення – вільні та усталені сполучення *to even up the balance, to keep balanced, to tip the scales, to even up the score*:

I had decided I would try to murder Esmeralda before she and her parents even arrived for their holiday. Eric was away on a school cruise, so there would only be me and her. It would be risky, so soon after Paul's death, but I had to do something to even up the balance. I could feel it in my guts, in my bones; I had to. It was like an itch, something I had no way of resisting, like when I walk along a pavement in Porteneil and I accidentally scuff one heel on a paving stone. I have to scuff the other foot as well, with as near as possible the same weight, to feel good again. The same if I brush one arm against a wall or a lamp-post; I must brush the other one as well, soon, or at the very least scratch it with the other hand. In a whole range of ways like that I try to keep balanced, though I have no idea why. It is simply something that must be done; and, in the same way, I had to get rid of some woman, tip the scales back in the other direction (The Wasp Factory: 112); *So I got to even up the score and have a wonderful, if demanding, week of fun acting* (The Wasp Factory: 122).

Наведені фрагменти демонструють не тільки різноманітні мовні засоби експлікації концепту "РІВНОВАГА", але й неконтрольований потяг персонажа до відновлення та збереження рівноваги – модальні дієслова *have to, must, get, try*, які разом із словосполученням *to feel good again* одночасно маркують РІВНОВАГУ як ціннісний

концепт, емотивно-підсилювальні структури *I could feel it in my guts, in my bones; It was like an itch, something that must be done, something I had no way of resisting*, порівняльні конструкції *as near as possible, at the very least, just as*, уточнювальні конструкції *in a whole range of ways, wonderful, if demanding*. Приклади також демонструють ритуальний характер відновлення РІВНОВАГИ, що теж підтверджує obsесивно-компульсивну орієнтацію персонажа. Одночасно сама побудова дискурсу іконічно відбиває психологічні характеристики його продуцента, що виявляється у маркованій схильності до паралельних конструкцій та антитези, а також підрядних поступки:

We are brothers, after all, even if only half so, and we are both men, even if I am only half so. At some deep level we understand each other, even though he is mad and I am sane (The Wasp Factory: 154); *I laughed, too, controlling the thing in the skies above and the thing in the brain beneath, equally well* (The Wasp Factory: 114).

Подальший концептуальний аналіз дискурсу Ф.Л. Колдхейма показує, що характерна для паранояльних мовних особистостей гіпертрофія концептів "ВЛАДА", "ПОМСТА", "ВОРОГ", "ВБИВСТВО" теж підпорядкована РІВНОВАЗІ як ціннісній домінанті персонажа. Obsесивно-компульсивна одержимість власною меншовартістю і, як результат, порушенням рівноваги підкріплюється паранояльною схильністю до створення образу ворога – реального або уявного, що екстремізується у дискурсі через постійне вживання лексеми *enemy*:

There was one bottle. A very minor enemy, and empty. I went down to the water-line and threw the bottle out. It bobbed, head up, ten metres out (The Wasp Factory: 32); *Paul, of course, was Saul. That enemy was – must have been – cunning enough to transfer to the boy* (The Wasp Factory: 140); *My greatest enemies are Women and the Sea. These things I hate* (The Wasp Factory: 50).

Наведені уривки демонструють розгортання гіпертрофії концепту "ВОРОГ" – почавши з реального ворога, уособленого собакою, який нібито кастрував персонажа, він концептуалізує всіх і все як ворогів.

У свою чергу, потреба у компенсації мотивує вбивство як своєрідну помсту Ф.Л. Колдхейма світові:

The first time I murdered it was because of rabbits meeting a fiery death, and meeting that fiery death from the nozzle of a Flame-thrower virtually identical to the one I had used to exact my revenge on the warren. It was all too much, all too close and perfect (The Wasp Factory: 42); *I decided I'd caused enough mayhem for one day. The catapult was avenged, the buck – or what it meant, its spirit maybe – soiled and degraded, taught a hard lesson, and I felt good* (The Wasp Factory, 41); *By the same token, though, there was no need to take revenge on the rabbits. There never is, even in the big world. I think reprisals against people only distantly or circumstantially connected with those who have done others wrong are to make the people doing the avenging feel good. Like the death penalty, you want it because it makes you feel better, not because it's a deterrent or any nonsense like that* (The Wasp Factory: 77); *Perhaps I murdered for revenge in each case, jealously exacting - through the only potency at my command - a toll from those who passed within my range; my peers who each would otherwise have grown into the one thing I could never become: an adult* (The Wasp Factory: 242).

Концепт "ПОМСТА" виражається за допомогою лексем та словосполучень *to exact one's revenge, to exact a toll, to teach a hard lesson, reprisals, to avenge, to take revenge, avenging*. Ціннісні маркери *feel good, feel better* свідчать про те, що ПОМСТА є одною з ціннісних домінант персонажа. Разом з тим ціннісний маркер *the only potency at my command* демонструє, що концепт "ВБИВСТВО" набуває статусу самостійної цінності і парадоксально заміщує для персонажа нібито втрачену здатність до репродукції:

I want to look dark and menacing; the way I ought to look, the way I should look, the way I might have looked if I hadn't had my little accident. Looking at me, you'd never guess I'd killed three people. It isn't fair (The Wasp Factory: 19); *The murders were my own conception; my sex. The Factory was my attempt to construct life, to replace the involvement which otherwise I did not want* (The Wasp Factory: 243); *I believe that I decided if I could never become a man, I - the unmanned would out-man those around me, and so I became the killer, a small image of the ruthless soldier-hero almost all I've ever seen or read seems to pay strict homage to, I would find or make my own weapons, and my victims would be those most recently produced by the one act I was incapable of...* (The Wasp Factory: 243); *We even had that link I had not thought of until recently, but which might come in useful now: we have both killed, and used our heads to do it. It occurred to me then, as it has before, that that is what men are really for* (The Wasp Factory: 154).

Приклади демонструють певну романтизацію персонажем концепту "ВБИВСТВО", що виражається позитивно оцінними лексемами та словосполученнями *fair, to outman, soldier-hero, to pay strict homage to, what men are really for*. Компенсаторний характер вбивства доводить словосполучення *I want to look dark and menacing, if I hadn't had my little accident, to replace the involvement, if I could never become a man, unmanned, the one act I was incapable of*, а також парадоксальні концептуальні метафори ВБИВСТВО – ЦЕ ЗАЧАТТЯ, ВБИВСТВО – ЦЕ СЕКС.

Одночасно вбивство набуває для Ф.Л. Колдхейма ритуального значення, оскільки персонаж ірраціонально пов'язує його з відновленням рівноваги та отриманням додаткової влади:

I KILLED little Esmeralda because I felt I owed it to myself and to the world in general. I had, after all, accounted for two male children and thus done womankind something of a statistical favour. If I really had the courage of my convictions, I reasoned, I ought to redress the balance at least slightly (The Wasp Factory: 111); *I shrugged at him again. Of course I was out killing things. How the hell am I supposed to get heads and bodies for the Poles and the Bunker if I don't kill things? There just aren't enough natural deaths. You can't explain that sort of thing to people, though* (The Wasp Factory: 9); *My dead sentries, those extensions of me which came under my power through the simple but ultimate surrender of death, sensed nothing to harm me or the island* (The Wasp Factory: 19).

ВЛАДА є другою після РІВНОВАГИ ключовою ціннісною домінантою Ф.Л. Колдхейма, оскільки вона є найважливішим конструктом у межах його Я-концепції і одночасно головним критерієм категоризації оточення:

It gave me power, it made me part of what I own and where I am. It makes me feel good (The Wasp Factory: 78); *After all, they're the ones with all the power and riches. They're the ones who get everybody else to do what they want then to do, like die for them and work for them and get them into power and protect them and pay taxes and buy them toys, and they're the ones who'll survive another big war* (The Wasp Factory: 146).

Таким чином, obsесивно-компульсивна психопатологія персонажа, накладена на помилкове уявлення про власну фізичну меншовартість, суттєво спотворює всю його концептуальну систему і певним чином провокує розвиток параноїальної психопатології. Гіпертрофія ціннісного концепту РІВНОВАГА призводить до компенсаторної гіпертрофії ціннісного концепту ВЛАДА та підпорядкованих йому концептів "ВБИВСТВО" та "ПОМСТА". Багаторазове вживання персонажем ціннісного маркера *to feel good* доводить, що класичні антицінності – ВБИВСТВО та ПОМСТА у його концептуальній системі є цінностями. Характерні для obsесивно-компульсивного стилю ірраціональність та ритуальність уособлюються в символіці осиної фабрики, яка є своєрідним концептуальним злиттям ДОЛІ, ЖИТТЯ та СМЕРТІ, а парадоксальним фокусом спотвореної концептуальної системи персонажа є концептуальні метафори ВБИВСТВО – ЦЕ ЗАЧАТТЯ, ВБИВСТВО – ЦЕ СЕКС.

Проведений нами концептуальний аналіз дискурсу Ф.Л. Колдхейма підтверджує гіпотезу Д. Шапіро про спорідненість obsесивно-компульсивного та параноїального психотипів [4: 92-93]. Заслугує на окремий розгляд своєрідний логічний абсурд концептуальної системи персонажа і певна спотворена завершеність його концептуальної картини світу, а також лексичні маркери окремих типів психопатології, якими для obsесивно-компульсивного стилю є, зокрема, лексеми *perfect* та *pattern*. У подальших дослідженнях ми плануємо проаналізувати дискурсивне втілення інших типів змішаної психопатології, уточнити термін розірваної картини світу та більш детально вивчити вплив окремих типів психопатології на синтаксичні характеристики індивідуального мовлення та специфіку індивідуальної образності.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Белянин В.П. Основы психолингвистической диагностики (Модели мира в литературе). – М.: Тривола, 2000. – 248 с.
2. Бондаренко Я.О. Дискурс акцентуированных мовних особистостей: комунікативно-когнітивний аспект: Дис...канд. філол. наук: 10.02.04 / КНЛУ. – К., 2002. – 248 с.
3. Лурия А.Р. Язык и сознание. – М.: Изд-во МГУ, 1979. – 320 с.
4. Rainsford D. Literary Language and the Scientific Description of Consciousness // The USSE Messenger. – 2000. – №1. – P. 72-79.
5. Шапіро Д. Невротические стили / Пер. с англ. К.В. Аргон – М.: Институт Общегуманитарных Исследований. – 2000. – 176 с.
6. Banks I. The Wasp Factory. – Abacus: Futura Publications, 1984. – 244 p.

Матеріал надійшов до редакції 4.04.2006 р.

Бондаренко Я.А., Горбач Т.В. Дискурсивная реализация смешанной психопатологии (на материале романа А. Бэнкса "Осиная фабрика").

В статье рассматривается реализация obsесивно-компульсивной и параноїальной психопатологии в персонажном дискурсе. Исследуется характер концептуальных искажений и анализируется концептуальная взаимосвязь указанных типов психопатологии.

Bondarenko Ya.O., Horbach T.V. Discourse realization of mixed psychopathology (based on I. Banks' "Wasp Factory").

The paper examines the realization of obsесивно-compulsive and paranoid psychopathology in personage's discourse. The character of conceptual distortions as well as the overlapping of the given types of psychopathology is analyzed.