

ПРОЯВИ ГРИ У РОМАНІ Т. ПІНЧОНА "THE CRYING OF LOT 49"

Сніховська І.Е.

(Житомирський державний університет ім. Івана Франка)

Феномен гри у всій повноті свого історико-філософського і теоретичного змісту є культурологічним явищем, спроба аналізу якого сягає античних часів. Творчий характер ігрової реальності уможлиблює свободу у відношенні до різного роду цінностей і вільного використання набутків людства на попередніх етапах його розвитку. Гра як один із способів створення й акумуляції культурної спадщини сприяє створенню культурного простору, оскільки залучення досягнень культур до духовної свідомості іншої культурно-історичної епохи закріплюються як певні семантичні універсалиї та розігруються в іншому значенні.

Елементи та мотиви гри спостерігаються на різних етапах літературного розвитку. У цілому організація та функціонування феномену гри в художньому творі не набули детального дослідження. Незважаючи на стан вивчення проблеми, осмислення гри як літературно-теоретичної проблеми залишається недостатньо вивченим. Питання про вивчення елементів і мотивів гри на сюжетному, композиційному та стильовому рівнях в межах конкретного твору належить до найменш розроблених.

Актуальність дослідження зумовлена зростаючим інтересом до вивчення характеру втілення й особливостей реалізації гри в діалозі автора та його читача, потребою висвітлення ігрових інтертекстуальних елементів, що дозволить вдатися до різнобічних потрактувань художнього простору твору.

Об'єктом запропонованої статті обрано роман Т. Пінчона "The Crying of Lot 49" як яскраве явище літератури постмодернізму. Предметом безпосереднього аналізу є ігрові елементи і прояви гри у вищезазначеному творі: особливості трансформацій культурного спадку в ігровому просторі роману, мотивація гри, ігрові інтертекстуальні та алюзивні включення тощо.

Метою є висвітлення проявів гри, її елементів та мотивів й виявлення їх потенціалу для художньо-естетичного і функціонального аспекту гри у даному романі.

Оновлена історико-онтологічна ситуація доби постмодернізму також актуалізує феномен гри (Т. Денисова, І. Хасан, І. Ільїн тощо). У добу постмодернізму спостерігається втілення гри як моделі свідомості. Дослідження гри у постмодерністському творі має міждисциплінарний характер, оскільки передбачає інтегральний аналіз феномену гри в таких сферах гуманітарного знання, як філософія, культурологія, лінгвістика, семіотика, теорія літератури тощо.

Застосування ігрових правил до ситуацій у контексті літератури постмодернізму, у яких постає необхідність конструювання і реконструкції, дозволяє розглядати гру як одного з ефективних засобів відтворення літературного сюжету. Незважаючи на дослідження ігрового фактору в літературі, переважно в літературі постмодернізму (М. Коваль, Р. Семків, С. Лізлова), питання застосування феномену гри у літературній практиці залишається відкритим. Окремі прояви гри розкривались теоретиками літератури у таких постмодерністських явищах, як інтертекстуальність, епістемологічна невпевненість, подвійне кодування (Ю. Кристева, Ж. Делез, С. Nash).

У зв'язку з досить незвичайним обсягом даного феномену, відбувається або нарощування способів пояснення ігрового чинника, або звуження потрактування гри. Так, І.А. Бехта зазначає, що загалом зовнішня структура постмодерністського тексту постає як гра, яка має складну будову, "довільна гра в текстотворення дозволяє не лише деформувати логіку подій, простір, тілесність та мову персонажів, а й розхитувати фізичні межі самого тексту" [Бехта 2006, с. 112]. В цілому, спостерігається варіативність думок і поглядів щодо проблеми існування, ознак та функціонування гри у літературі.

Заслуговує на увагу уявлення Й. Гейзінги про універсальний характер гри у тому її сенсі, що гра не може спиратися на раціональні уявлення про буття [Гейзінга 1994, с. 57] Гра на співпадає з певними рівнями існування цивілізації і не орієнтується ні жоден із світоглядних уявлень, проте поширює свої закономірності і правила на світ ідей, соціально і морально обумовлених понять.

“The Crying of Lot 49” вважається найглибшим романом Т. Пінчона, та складною оповіддю детективного жанру. У детективі, на думку Тоні Теннера, ми починаємо з таємниці і рухаєтесь у напрямку до кінцевої розв’язки; в романі Т. Пінчона ми рухаємось зі стану нульової (degree-zero) таємниці – звичайного каліфорнійського дня – до умов "зростання загадки та підозри. .. Це дивна книга у тому, що чим більше ми дізнаємось, тим таємничішим все стає. Чим більше ми думаємо, що знаємо, тим менше ми знаємо, що знаємо" [цит.по P.Geyh, F. Leebron, A. Levy 1998, с. 4] (Переклад мій – І.С.) Відтак цей роман можна розглядати також як оповідь анти-детективного характеру.

Сучасний постмодерністський детектив має водночас ознаки і класичного, і “крутого”, а сам принцип гри зазнає суттєвої трансформації, набуваючи при цьому форми гри смислами, до того ж ігровий простір охоплює кілька рівнів твору – детективний, а також філософський, релігійний, історичний. У постмодерністському детективі гра є одним з композиційно-сюжетних засобів оповіді, що сприяє розширенню жанрових меж, перетворюючи детектив на філософську прозу, в якій гра є стрижнем розвитку характерів. Вітчизняна дослідниця Г. Лещенко перевагами детективного нарративу вбачає його рецептивно-естетичні якості, специфіку структурних побудов, особливості наратологічного й когнітологічного планів інтерпретації логіко-філософських ігрових модусів [Лещенко 2003].

Важливо також зазначити, що в постмодерністській версії детективного жанру, детектив будується як *лабіринт інтерпретацій*, кожна з яких може надалі онтологізуватися. Так, наприклад, фабула роману Т. Пінчона принципово відрізняється від фабули класичного, так і "крутого" детективів,

оскільки прагнення отримати певну картину подій не пов'язане у даному випадку із суб'єктивною ментальною неспроможністю героїні вирішити інтелектуальну проблему, проте є обумовленою власне природою подій. Більш того, поняття правильності у даному контексті також виявляється радикально переосмисленим: під правильною конфігурацією подій мається на увазі не та, що дійсно існувала, а лише, що за певних зусиль надає певного інтегрованого змісту розрізненим подіям, кожна з яких само по собі такого смислу не має. Подібний підхід може бути оцінений як практично ізоморфний загальній постмодерністській установці на відмову від презумпції наявності універсального смислу: філософія постмодернізму є спрямованою на подію, яка набуває змісту лише у процесі її інтерпретації.

Особливого значення для трансформаційних зрушень детективного жанру в контексті сучасної культури набуває постмодерністська презумпція "смерті суб'єкта", тобто детективний сюжет аксіологічно зсувається до сфери пошуків героєм самого себе, реконструкції своєї біографії й особистісної ідентичності.

Пошук власної ідентичності головними героями є грою нового типу у постмодерністській літературі. Децентрованість світу, тобто однакова важливість усіх його систем світосприйняття та епістемологічна втрата особистості є основою для розвитку основної гри у постмодерністській літературі – гра з пошуком персонажами власної ідентичності, яка в цьому багатоманітному світі не може бути чітко встановленою та постійною. Тема самопошуку персонажів стаю однією з найбільш поширених проявів гри. З одного боку, звернення до даної теми сучасної літератури визначалось змінами у філософській та культурній парадигмі та потребою у пошуку нової ідентичності. Але з іншого боку, пошук власної ідентичності втрачає значення, яке він мав для персонажів попередньої літератури і перетворюється на псевдо-пошук. У постмодерному світі не існує певних універсальних правил, проголошених у метатекстах, тому вони ніколи не матимуть онтологічного підтвердження.

Постмодерністський персонаж звертається до будови світу, художньої літератури і лише в деяких випадках знаходить власну ідентичність. Підтвердження вищесказаному часто знаходимо у романі "The Crying of Lot 49" у великій кількості алюзій в іменах головних героїв, назвах міст та місць.

Ще один вид постмодерністської гри щодо пошуку власної ідентичності та псевдопошуку (за К. Нешем), його ізоляція, яка лежить в неможливості грати певну роль або неприродне нав'язування певної ідентичності персонажу. Ізоляція виражається в постійному бажанні героя знайти себе, але результат майже не буває задовільним [Nash 1987, с. 63]. Наприклад, пошук власного "я" Едіпою Маас співпадає з її пошуками прихованої поштової системи під назвою Трістеро. Кожна її помилка впливає на її самооцінку та самосприйняття.

Гра з пошуками протагоністом власної ідентичності вказує на проблему "інакшості", заперечуючи існування єдиної ідентичності, абсолютної правди, єдиного часу та простору, що власне є проявом фрагментації особистості.

Постмодерністська література часто визначає пошук персонажем власної ідентичності головною темою, зв'язкою між усіма іншими подіями у тексті, але інтерпретує її в контексті, позбавленому усіх визначених систем пріоритетів і усуває кордони між реальністю та вигаданою реальністю [Коваль 2000, с.8].

Оскільки пошук власної ідентичності у такому суспільстві є практично неможливим, тема пошуку перетворюється на об'єкт гри, а сам пошук перетворюється на гонитву за певною ідеєю, що навряд чи може допомогти у пошуку ідентичності. У романі Т. Пінчона такий пошук виражається у намірі розкрити зміст і таким чином встановити світовий порядок.

Наявність алюзій є типовою характеристикою інтертекстуальності, а також стилю роману "The Crying of Lot 49". Без перебільшення можна сказати, що алюзії займають провідне місце в романі: у менше, ніж двісті сторінок твору вміщено величезну кількість культурних, наукових та історичних посилань. Це лабіринт натяків, деталей та пародій, котрі приводять до розуміння значення і структури. Щоправда часто-густо питання так і не знаходять відповіді. Це

підтверджує думку про множинність тлумачень, неоднозначність розуміння твору, що характерно для літератури постмодернізму.

Більшість сучасних критиків, як наприклад Л.Хатчен, С. Сендерс [Hutcheon 1978; Sanders 1976], вважають перенасиченість твору алюзіями *грою автора з читачем*, який в процесі читання має змогу змінити або підтвердити власні здогадки, погодитись або не погодитись з автором. Таке розуміння дійсно доводить, що такі алюзії є певною мірою оманливими, спробою автора підвести читача до створення простих посилань і потрапляють до пасток, шукаючи у лабіринті натяки замість значення. Т. Пінчон, можливо, веде читача до висновків, які він може зробити, розуміючи власну помилку потрактування постмодерністського тексту, котрому притаманна нон-категоризація та деконструкція. Або Т. Пінчон виражає власну точку зору, як це відбулося у епізоді з інтерпретацією п'єси "The Courier's Tragedy" Дріблетом, котрий переконує, що остання була створена лише для розваги, попереджаючи читача, що не варто інтерпретувати занадто глибоко:

"You came to talk about the play ,” he said.”Let me discourage you. It was written to entertain people. Like horror movies/ It isn't literature, it doesn't mean anything. Wharfinger was no Shakespeare” [Pynchon 1972, с. 60].

Імена у творі привернули велику увагу дослідників. Ім'я головної героїні *Oedipa* має очевидний зв'язок з давньогрецьким театром, де Едіпа у Софокла постає вбивцею власних дітей. Очевидним є порівняння Едіпи і її літературного та психологічного посередників, від Едіпа Софокла до теорій З. Фрейда. На підтвердження цього в тексті зустрічаємо конкретні алюзії та зв'язки між головною героїнею та цими фігурами.

Стосовно імені героїні Едіпи Маас, відмітним видається те, що втрачаючи зв'язок з теорією З. Фрейда, героїня починає нагадувати шукаючого правди свого Софоклового попередника.

Не менш цікавою є лексико-семантична інтерпретація зменшувального варіанту, тобто фактично перших трьох літер імені Едіпи (*Oedipa*) як аббревіатуру *Oed* (OED) до Oxford English Dictionary. Судячи з цього Т. Пінчон

пропонує можливість інтерпретувати власне послання за допомогою звичайного тлумачного словника, таким чином вважаючи роман досить легким для інтерпретації.

Прізвище Едіпи Маас (*Maas*) часто порівнюють з терміном “маса”, тому виникає асоціація теоріями Ньютона про масу та інерцію. Теорії інерції, ентропії, та термодинаміки насправді часто виникають у романі. Також знаходимо переклад слова у мовах, як павутина, сітка, що можна пов’язати, гіперболізовано звичайно, з плутаниною у житті Едіпи, та її прояви.

Ім’я Пірса Інвереріті (*Pierce Inverarity*) також має бути досліджене у повній мірі. Прізвище, звичайно асоціюється з ‘*inverse*’ (перевернутий, зворотній), тобто яка б не була правда, розгадка роману, вона залишиться несправжньою, ‘перевернутою’. Інше потрактування пов’язане з деривацією дієслова ‘*to invert*’ (перевертати, змінювати), що означає ‘*to put something in the opposite position to the one it was in before*’, тобто змінювати щось на протилежне. Отже, прізвище Інвереріті символічне щодо перетворення монотонного життя Едіпи у постійний пошук знання, правди, розгадки.

Інша не менш цікава інтерпретація пов’язана зі словами ‘*variety*’ або ‘*in variety*’, у значенні різних речей та дій, мають здатність робити щось цікавим. Таке значення розкриває зміст та значення змін в житті Едіпи.

Мучо Маас (*Mucho Maas*) – це ще одне ім’я, варте дослідження, особливо Мачо, котре часто порівнюють з терміном ‘мачо’ (*macho*). Іронія такого порівняння простежується в описі Мачо, як інфантильного, худого та вразливого. Ім’я чоловіка головної героїні *Mucho* співзвучне слову „мачо”, що відповідно до опису автора “*lust-seeking*”, “*horny*”, “*thin-skinned and vulnerable*” [Pynchon 1972, с. 5], а також численних поміток автора, що незначимість героя у суспільстві також має іронічний зміст. Відповідно до лексичної інтерпретації імені *Mucho* Маас перекладається на іспанську як „*much more*”, що також дає поштовх різнобічним інтерпретаціям, як наприклад прихований потенціал героя. Хоча у порівнянні з іншими персонажами, применшення значення його фігури є певним чином вигадане, але породжує велику кількість інтерпретацій.

Лікар Хіларіус (*Dr. Hilarius*) є також ім'ям, котре може, відповідно до інтерпретації Т. Пінчона може бути віднесене до стану сучасного суспільства. Безглуздом є те, що Едіпа навіть не знає, чому їй потрібен психолог, але не маючи довіри до себе, не може його залишити. За іронією лікар Хіларіус отримав владу, коли втягнув Мачо у вчення під назвою "Die Brucke".

Імена інших персонажів є також досить красномовними, що свідчить про те, що їхні власники не є самодостатніми особистостями – Стенлі Котекс (*Stanley Koteks*), Майк Фелоп'ян (*Mike Fallopian*), Менні ДіПресо (*Manny DiPresso*) – це швидше не персонажі, а пародія на лейбли чи назви торгових марок. Це характеризує персонажів, як типових представників суспільства споживання.

Другий розділ починається з від'їзду Едіпи з Кіннерету (*Kinneret*) до Сан Нарцисо (*San Narciso*) щоб дізнатися про справи Пірса. Ідея місця дуже важлива в романі, навіть коли місце репрезентує стагнацію та монотонність. Назва міста "*Кіннерет*" є алюзією на *Sea of Galilee*, котре також відоме як *Lake Kinneret*. Посилання на Ісуса Христа зроблене, можливо, для порівняння Едіпи до спасителя. Таке посилання є дещо незвичним щодо звичайної домогосподарки, хоча певні причини для такого висновку існують.

Місто, в яке приїжджає Едіпа, має назву Сан Нарцисо (*San Narcisso*), яка звучить як типове каліфорнійське місто, хоча паралель щодо нарцисизму та міфу про нарциса заслуговує на увагу. Самооцінювання є однією із складових пошуку Едіпи, зокрема, через те, що залишилось після Пірса, розкривається суть американської культури. У кожному разі, самооцінювання, знання чи відображення, нарцисизм являє передусім захоплення собою. Самовизнання та самовизначення приводять Едіпу до інфантилізму, відчуження та закритості. Тут прослідковується питання ентропії як закритої системи, як визначальної риси життя міста та окремої особистості в ньому.

Назва готелю, де перебувала Едіпа "*Eco Courts*" є міфологічною алюзією, також пов'язаною з міфом про Нарциса. Згідно сюжету, німфа Еко намагалась

завоювати серце самозакоханого юнака, таким чином залишаючись невід'ємною частиною його суті.

Музичний гурт "*Paranoïds*", з яким Едіпа знайомиться в готелі, і який часто супроводжує її, таким чином стаючи частиною її життя – є, на нашу думку, натяком на нестабільний душевний стан героїні, яка постійно відчуває переслідування, таємниці, дискомфорт.

Отже, гра з читачем, якого втягнуто в процес декодування, стає важливою для нього, щоб стати таким чином автором створення глибокого змісту роботи. Гра між автором, який декодує текст, самого тексту і читача, який декодує його залежно від власного інтелектуального рівня, стає захопливішою, оскільки передбачає наявність різних контекстів (історичного, соціального, ідеологічного).

Завдяки грі з кодами та самопародії постмодерне мистецтво використовує цінності масової культури і таким чином демонструє нестабільність картини світу, запропонованої реалістичною літературною традицією з одного боку, та масовою культурою – з іншого.

Згадані особливості поетики "крутого" та сучасного постмодерністського (*анти*)детективу підводять нас до висновку про те, що в основі моделювання детективного сюжету у Т. Пінчона лежить концепція гри ("гра з інтерпретаціями", "лабіринт"). Гра з читачем ведеться через подання знайомого стереотипу та його руйнування, пародії гри з кодами.

Література

1. Бехта І.А. Структурно-семантичні кореляції постмодерністського тексту // Вісник Житомирського держ. ун-ту ім. І. Франка. – Житомир: Вид-во ЖДУ, 2006. – Вип. 27. – С. 110-115.

2. Гейзінга Й. «*Homo Ludens*» / Пер. з англ. О.Мокровольського. – К.: Основи, 1994. – 250 с.

3. Делез Ж. Различие и повторение: Пер. с фр. – СПб.: "Петрополис", 1998. – 384 с.

4. Денисова Т. Феномен постмодернізму: контури й орієнтири // Слово і час. – 1995. – № 2. – С. 18 – 27.
5. Коваль М. Гра в романі і гра в роман (про творчість Джона Барта). – Львів: Піраміда, 2000. – 121 с.
6. Кристева Ю. Избранные труды. Разрушение поэтики: Пер. с фр. – М.: Российская поэтическая энциклопедия, 2004. – 656 с.
7. Лещенко Г.В. Поетика детективної оповіді в творчості Дешіла Хеммета: Автореф. дис. ... канд. філол. наук: 10.01.04 / Дніпропетровський держ. університет – Дніпропетровськ, 2002. – 21 с.
8. Hutcheon L. A Poetics of Postmodernism. History, Theory, Fiction. – N.Y. & London: Routledge, 1988. – 268 p.
9. Nash C. World of Postmodernist Fiction. – London & N.Y.: Longman, 1987. – 388 p.
10. Postmodern American Fiction: a Norton Anthology /Ed. by P.Geyh, F. Leebron, A. Levy. – New York–London: Norton and Company, 1998. – 671 p.
11. Pynchon T. The Crying of Lot 49. – New York: Bantam, 1972. – 182 p.
12. Sanders, Scott. Pynchon's Paranoid History // Mindful Pleasures: Essays on Thomas Pynchon / Ed. G.Levine, D.Leverenz, Boston and Toronto: Little, Brown and Co., 1976. – P.139-159.