

НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ НАУК УКРАЇНИ
Інститут літератури ім.Т.Г. Шевченка

САЧИК Оксана Іванівна

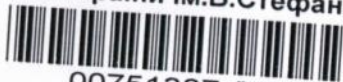
УДК 820-31:18

КАТЕГОРІЯ ГРИ В ТВОРЧОСТІ ДЖОНА ФАУЛЗА

10.01.04 — Література зарубіжних країн

Автореферат
дисертації на здобуття наукового ступеня
кандидата філологічних наук

Київ - 1997



Дисертацією є рукопис

Робота виконана на кафедрі зарубіжної літератури факультету іноземної філології Київського Університету імені Тараса Шевченка.

Науковий керівник — доктор філологічних наук, професор
Шахова Кіра Олександрівна,
Київський Університет імені Тараса Шевченка,
професор

Офіційні опоненти: доктор філологічних наук, професор
Денисова Тамара Паумівна,
Інститут літератури ім.Т.Г.Шевченка НАН Ук-
раїни, провідний науковий співробітник;

кандидат філологічних наук
Білик Наталя Дмитрівна,
Київський Державний Інститут театрального
мистецтва ім.І.К.Карпенка-Карого, старший
викладач

Провідна установа — Київський Державний Лінгвістичний
Університет, кафедра теорії та історії світової
літератури

Захист відбудеться «23» грудня 1997 р. о 15г. 30хв. на засіданні спеціалізованої вченої ради Д 01.24.01 при Інституті літератури ім.Т.Г.Шевченка НАН України за адресою: 2520001, м.Київ, вул.М.Грушевського, 4.

З дисертацією можна ознайомитися в бібліотеці Інституту літератури ім.Т.Г.Шевченка НАН України.

Автореферат розісланий «20» листопада 1997р.

Вчений секретар
спеціалізованої вченої ради

О.І.Гайнічери

ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА РОБОГИ

В центрі уваги поданого дослідження - творчість визнаного і відомого майстра слова Джона Фаулза. В палітрі цього художника можна знайти елементи поетики романтизму і реалізму, модернізму і постмодернізму. Та всі вони разом складають оригінальну єдність, особливий і неповторний художній стиль англійського романіста. Перші літературні спроби Дж.Фаулза, становлення його філософських і естетичних поглядів припадають на період 50-60-х років, коли в мистецтві продовжувалися вражаючі експериментальні пошуки, коли нового теоретичного статусу в художній літературі набували такі поняття, як слово і текст, читач і автор, визначалися поняття, що формували нові структури і сучасні форми роману.

Дж.Фаулз у своїй творчості не лише спирається на багатовікову міфологічну та літературну традицію, але й творить свій власний метафоризований, подекуди міфологічний, умовний світ, що існує в романах за віднайденими автором правилами та канонами. Основним принципом життя в цій другій, художній дійсності стає принцип гри. Навіть при побіжному читанні творів англійського прозаїка впадає в око, що у нього завжди і всюди звучить ігровий мотив. Автор художньо втілює практично в усіх своїх книгах теми гри і мистецтва, театру і маски.

АКТУАЛЬНІСТЬ ДОСЛІДЖЕННЯ. Вибір тематики гри та ігрових мотивів, зокрема важливих для творчості Дж.Фаулза проблем, обумовлений тим, що цей письменник являє собою складну, серйозну і багатогранну постать англійської літератури, і його творчий доробок робить значний внесок не лише в світовий літературний процес, але й у філософські, етичні та естетичні дослідження сучасності. Романи, повісті, теоретичні роботи Дж.Фаулза співзвучні духовним потребам і моральним пошукам сьогодення. Актуальність теми представленої роботи підтверджується характерним для нашого часу поглибленим науковим дослідженням ігрової проблематики в історико-культурному і мистецькому контексті, які відбуваються не лише в окремих наукових галузях, але й на стику багатьох гуманітарних дисциплін (філологічних, філософських, соціологічних тощо).

ОБ'ЄКТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ є, в першу чергу, складний, неоднозначний і, безумовно, демонстративно ігровий роман Дж.Фаулза "Маг". Розглядаючи та аналізуючи головні ідеї гри та екзистенції в цьому творі англійського письменника, важливо зупинитися і на інших його книгах, де в кожній по-своєму і різноманітно трактується ігрова тематика. У філософській притчі "Колекціонер", цьому "театрі двох акторів", як в традиційному акторському епюді, з вразливістю і точністю кожен рух думки чи тіла одного знаходить реакцію в іншому. Повість "Вежа з чорного дерева" і роман "Мантісса" демонструють

ідеальне втілення у грі принципів мистецтва і художньої творчості. Твори "Жінка французького лейтенанта" та "Меггот" на фоні різних історичних часів своєрідно відтворюють загально відому ідею життя як гри і демонструють одночасно в самому тексті стильову різнобарвність та розмаїтість.

МЕТА І ЗАВДАННЯ РОБОТИ. Дисертаційна робота присвячена проблематиці, яка пов'язана з соціально-філософськими та етико-естетичними аспектами художньої творчості сучасного майстра слова Джона Фаулза. Дослідником ставиться мета детального аналізу елементів та мотивів гри як на сюжетно-тематичному, так і на композиційно-стильовому рівнях, а також дослідження поширеної літературно-філософської формули про життя як гру в творчості англійського письменника. Відповідно з поставленою метою у дисертації вирішується ряд завдань:

- дослідити розвиток ігрової проблематики в літературі і розглянути ігрові концепції в історичному ракурсі;
- виявити зв'язок між грою і мистецтвом, а також співвідношення гри і життя, театру і мистецтва в творчості Джона Фаулза;
- проаналізувати і визначити ідейно-тематичні мотиви гри на сюжетному рівні його творів;
- розглянути художню своєрідність композиційної побудови творів та стилістичні прийоми письменника;
- з'ясувати своєрідність та оригінальність театральнo-ігрової концепції творчості Дж. Фаулза;
- виявити особливості творчого методу Дж. Фаулза у зв'язку з ігровою проблематикою та визначити його місце у сучасному літературному процесі.

НАУКОВА НОВИЗНА дисертаційної роботи визначається поставленим завданням дослідження і полягає в спробі визначення характеру і особливостей категорії гри в творчості сучасного англійського письменника Дж. Фаулза. Безумовно, в критичній літературі про Дж. Фаулза вже ставились питання про ігрову тематику і театральні мотиви, але до цього часу не було спроби визначення поглядів письменника на гру в історичному контексті ігрової проблематики і зображення ігрового начала його творчості як цілісної ідейної концепції.

МЕТОДОЛОГІЧНОЮ ОСНОВОЮ дисертаційної роботи є системний підхід, який базується на принципах порівняльно-типологічного, історичного та психологічного дослідження. В ході роботи авторка дисертації орієнтувалася на сучасні досягнення вітчизняних та зарубіжних літературознавців і філософів з загальних та окремих проблем культури, мистецтва і літератури.

В своєму аналізі дисертант спирається на дослідження вітчизняних

і зарубіжних літературознавців, зокрема, на роботи С.Д.Павличко на теми сучасної філософської та інтелектуальної прози Великобританії та ігрової сутності прози Дж.Фаулза; публікації Н.Ю.Жлуктенко з проблем психологічного аналізу творчості англійського письменника, тем мистецтва і моралі в його книгах; на монографію В.Палмера, присвячену аналізу таких основних елементів фаулзівської прози, як причетність до традиції, теми мистецтва і самотності; а також роботи П.Конраді, С.Лавдея, В.Г.Тимофєєва, І.С.Шпиньова та ін.

НАУКОВО-ПРАКТИЧНЕ ЗНАЧЕННЯ дисертації. Спостереження та висновки дисертаційного дослідження мають теоретичне і практичне значення. Матеріали роботи можуть бути використані для осмислення особливостей і тенденцій сучасного літературного процесу, а також при викладанні загальних лекційних курсів, спецкурсів і семінарів з історії англійської літератури, при створенні учбових посібників з сучасної зарубіжної літератури та історії мистецтва і культури.

АПРОБАЦІЯ роботи. Основні положення і наукові результати дисертаційного дослідження викладались на щорічних наукових конференціях факультету іноземної філології Київського Університету імені Тараса Шевченка, обговорювались на засіданнях кафедри зарубіжної літератури університету, використовувались також при читанні лекцій і спецсеминарів з зарубіжної літератури та історії культури. Основні положення дисертації викладені у 4 публікаціях авторки.

СТРУКТУРА дисертаційної роботи. Робота складається із вступу, 4 розділів, висновків і списку використаної літератури. Обсяг дослідження 164 сторінки без списку літератури. Бібліографія нараховує 168 позицій.

ЗМІСТ РОБОТИ.

В 1 розділі дисертації "Ігрові концепції в історії літератури і культури" подається загальна характеристика ігрової проблематики, теми і мотивів гри від античності до сьогодення. Протягом довгої історії людства філософи, культурологи, психологи, математики, лінгвісти, літератори створювали різноманітні концепції гри, що продовжують існувати до цього часу.

Гра як явище, як феномен взагалі взаємопов'язана з людською культурою. Відомий нідерландський історик Й.Гейзінга в своїй праці "Homo ludens" розглядає гру як один з найголовніших факторів формування культури. Він вважає, що культура не лише виходить з гри в результаті еволюційного процесу, але, більше того, "культура виникає у формі гри"¹. Однією з найцікавіших концепцій ХХ ст. є відома

¹ Й.Гейзінга. Homo ludens. - М.: Прогресс-Академия, 1992. - С. 61.

робота М.М.Бахтіна про народну культуру середньовіччя та Ренесансу. На відміну від Й.Гейзінги, М.М.Бахтін протиставляє гру і серйозність і пов'язує гру лише з народною "низовою" культурою, а також виводить елементи гри з народної сміхової традиції.

Феномен гри часто стає аспектом будь-якого виду діяльності, а саме: спілкування, художньої творчості, навчання тощо. Література як вид мистецтва і, з іншого боку, як дзеркало життя знаходить свої особисті точки зіткнення з грою. Об'єктно кажучи, саму літературу можна розглядати як гру фантазії чи уяви митця, прозаїка, поета. Література, як і мистецтво, має ігрову природу, вона умовна і тому не є самим життям, а його естетичним перетворенням.

Розглядаючи літературу під кутом зору відтворення в ній елементів і мотивів гри, дисертант виявляє, що гра має багато різних іпостасей і розкривається в того чи іншого автора з різних точок зору. З найдавніших часів в літературно-художніх творах та філософсько-естетичних трактатах гра знаходить втілення, перш за все, в образі явища і стає предметом зображення, так би мовити, дійовою особою, в окремому художньому творі (Г.Гессе "Гра в бісер"). Мотив гри може відігравати філософсько-концептуальну роль у творчості окремого письменника (В.Теккерей, К.Абе). У багатьох творах відображається також ідея ставлення до життя і творчості як до гри, а образи більшості дійових осіб мають ігровий характер (твори Е.Гофмана, Ф.Достоевського, С.Моема, А.Мердок).

Момент гри присутній і в творчості самого митця, прозаїка чи поета. Автор може по-різному грати зі своїми персонажами, повідомляючи про них все або приховуючи істину. З цим аспектом пов'язане питання відносності або багатозначності істини. Письменник приймає або не приймає життєву позицію своїх героїв, може відкрито їх засуджувати або відсторонено спостерігати за ними. Гра письменника як митця проходить на різних рівнях, створюючи притаманний лише йому одному стиль, своєрідно будуючи композицію книг, викликаючи у свідомості читача згадку про театр або ярмарок.

Безумовно, феномен гри можна схарактеризувати за допомогою таких понять, як умовність, символічність, вільна фантазія, уява. Але враховуючи багатозначність поняття гри і безліч його тлумачень, слід зауважити, що саме слово припускає також й удавання або обдурювання, виконання якоїсь ролі. На цій неоднозначності ґрунтується, зокрема, визначення життя людини як гри.

Теза "життя - це гра" існує ще з античних часів, та в різні періоди ця філософсько-літературна формула висвітлювалась і тлумачилась по-різному. У діалогах Платона, наприклад, життя і гра нероздільні, гра є всезагальним законом життя (діалоги "Закони", "Держава"). Ігрова ат-

мосфера панує і у творах ренесансних митців, зокрема, В.Шекспіра. Для Шекспіра життя - це, перш за все, особливим чином оформлена гра, а саме - театр. Так звана театралізація життя стає основною концепцією трагедій і комедій великого драматурга. Специфічне ставлення до гри виявляє і період романтизму. У філософській і художній практиці романтиків розвивались ідеї ототожнення життя і мистецтва, мистецтва і гри, а також романтичної іронії, яка зі своєю умовністю та "ілюзорністю будь-яких обмежувальних форм життя"², є грою самого життя. Інтерпретація життя і мистецтва як гри притаманна і творчості окремих письменників-реалістів XIX ст., зокрема, В.М.Теккерея. В його романах грають не лише персонажі, грає з читачем і сам письменник, який іронічно виконує роль автора-деміурга.

Історія літератури від античності до початку XX ст. де-монструє так звані стихійно-ігрові елементи. А у XX ст. відбувається корінний злам в свідомості людства, змінюється напрямок і ракурс філософських пошуків. Гра стає певною позицією художньої творчості, специфічною концепцією художнього твору, зокрема, літературного. Гра підіймається над життям, літературна умовність не є більше життєподібною, а стає естетичною грою. Цей ігровий компонент набуває самоцінності, про що свідчать зміни художньо-естетичних напрямів і шкіл сучасного мистецтва.

Яскравим прикладом гри як творчої позиції та ігрового елементу в літературному творі стає у другій половині XX ст. мистецтво постмодернізму. Особливе значення приділяється стилізації і манерності письма, мовній грі, не тільки тому, що сказано у творі, але й тому, що стоїть за словом. На думку У.Еко, гра і постмодернізм - це майже синоніми. Він називає постмодернізм іронією, грою іронії, мовною грою³.

Сучасний англійський письменник Дж.Фаулз у своєму філософському трактаті "Арістос" також торкається питання гри і висловлює свої, напрочуд оригінальні думки з цього приводу. Він зазначає, що ігри значно важливіші для нас, і в значно ширшому сенсі, ніж ми хочемо собі зізнатися. За його поглядами, гра - це певна система зі своїми правилами та законами, система одвічна і безкінечна, це ситуація, в якій народжується краса.

Філософсько-естетичні погляди письменника Дж.Фаулза, безперечно, відбиваються у його творчій діяльності. Власне, його художня творчість стає цікавим предметом для дослідження експериментальних,

² Н.Я.Берковский О романтизме и его первоосновах // Проблемы романизма. - М. Искусство, 1971. - С. 12.

³ У.Еко Заметки на полях "Имени Розы" // Иностранная литература. - 1988. - №10. - С.102

ігрових мотивів як на сюжетному, так і композиційному, образному, мовному рівнях його творів. Спираючись на велику традицію, Дж. Фаулз не повторюється, а цілком оригінально і своєрідно підходить до ігрової тематики. Майже в усіх своїх книгах він звертається до мотиву гри, використовуючи його переваги у різних аспектах, і створює загадку, таємничу, часто барвисту і умовну атмосферу - атмосферу гри.

2 розділ дисертації "Теми і мотиви гри в романі Дж. Фаулза "Mag" присвячений аналізу ролевих ігор та масок у еволюції головних героїв твору, а також характеристиці одного з найважливіших образів у творчості письменника - мета-театру.

Роман "Mag" є найбільш загадковим і символічним твором англійського прозаїка, що не в останню чергу пояснюється прагненням автора поставити і вирішити у ньому як можна більше важливих життєвих і філософських проблем. Літературні алюзії, фантазмагоричні, хвилюючі читачську уяву сцени, раптові, дивні повороти сюжету, на які багатий роман "Mag", дозволяють говорити про експериментальну спрямованість книги та неможливість однозначного зарахування її до того чи іншого напрямку в літературному процесі.

Теми гри, маски, театральності життя висвітлюються у різних аспектах роману, в його сюжетних лініях та філософському підтексті і проходять через зображення різних подій: виховання та становлення молодого героя Ніколаса Урфе, саморозкриття "мага" Моріса Кончиса, історії взаємовідносин Ніколаса та Кончиса. Тема гри та маски розгортається у художньому відтворенні співвідношення маски та обличчя індивіда, поступового розуміння гербом гіркої правди про своє внутрішнє "я", осяганні власного життєвого досвіду як критерію істини.

Ніколас з перших сторінок твору постає людиною, що веде подвійне життя, носить маску, за якою ховає справжнє обличчя. Маска щіника та незалежної людини заважають йому побачити справжні почуття інших людей. Ніколас свідомо відмовляється від кохання австралійської дівчини Елісон, що була здатна зрозуміти його, співчувати, допомагати і прощати. Стомившись від одноманітності життя, герой-ескапіст їде до Греції на віддалений і майже безлюдний острів Фрексос. Саме там відбувається перелом у його душі. Його відчуження, представлене у вигляді млявості-воли, відсутності життєвих сил, апатії, можна назвати відчуженням екзистенціонального героя, який розуміє своє життя як фальшиве і пригнічене.

Проте зовні існування Ніколаса починає змінюватись тоді, коли до нього входить Моріс Кончис, який стає для героя і лікарем, і вчителем, і лишається в той же час загадковим "магом". Впродовж їх

перших зустрічей Кончис грає перед Ніколасом роль вчителя та наставника. Здається, що "магові" відоме все життя молодого героя, і він хоче дати йому свою оцінку. Але робить він це не відкрито, а опосередковано, розповідаючи про своє власне життя, котре сповнене аналогічними моментами. Кончис не обмежується сухим оповіданням, а створює сценічні, театральні дійства, так званий театр масок - *masque*, де персонажами виступають ті люди, про зустрічі з якими він розповідає. Ніколас з захопленням слідує за цими виставами, іноді сам виявляється втягнутим у них.

Оповідання та театральні вистави "мага" стають уроками життя молодого героя. Театр масок для Ніколаса є, з одного боку, театром історії, а з іншого - театром екзистенції. Він допомагає моральному самопізнанню героя, демонструє йому недосконалість його внутрішнього стану. Театр масок Кончиса споріднений "магічному театру" та "магічному дзеркалу" Г.Гессе, які представляють Степовому вовку його власний внутрішній світ і виступають символами мрії про ідеал та вічних цінностей. Оповідання Кончиса заповнені спогадами, але вони являють собою не просто конкретно-історичні часові відрізки, а стають узагальненнями, перетворюються на згустки позачасового людського досвіду, підіймають велику кількість морально-етичних проблем, життєво-філософських питань.

"Маг"-Кончис відчуває свою зверхність щодо Ніколаса, яка знаходить втілення у символічності, раптовості та непередбаченості кожної нової дії досвідченого героя. Він намагається передати свій досвід Ніколасу, але робить це у містифікованому вигляді таким чином, як це під силу лише митцю, художнику, майстру. Представлене "магом" мистецтво надає безглузду життю Ніколаса певний сенс і форму. У бесідах з молодим героєм Кончис висловлює своє особисте, напрочуд оригінальне ставлення до літератури, мистецтва, світової історії.

В особистих стосунках між Кончисом та Ніколасом виступає філософська істина екзистенціального плану. Критерієм істини для Ніколаса стає повнота переживань його контактів і спілкувань з Кончисом. У процесі цього спілкування герої перетворюються на акторів, що грають один для одного. Кончис не тільки допомагає Ніколасу, але й примушує його звільнитися від гри "на публіку" і перейти до дослідження свого внутрішнього "я" і особистих переживань навколишнього світу. Цей світ Кончис представляє Ніколасу у формі "вже готового" абсолютного знання і одягає маску мага чи пророка, котрий і сповіщає цю істину. Наприкінці роману ролі Кончиса та Ніколаса перетворюються на стосунки між обдурювачем і довірливим простаком, коли Ніколас дізнається, що вся біографія Кончиса була частиною його містифікації, його гри.

По ходу дії в романі стає зрозумілим, що "театр масок" Кончиса поступово переростає у широкий, що захоплює все життя молодого героя, мета-театр. Це новий різновид постановки, в якій не існує звичайного розподілу на глядачів та акторів, де всі є учасниками. В мета-театрі цілком відмовляються від таких речей, як сцена, просценіум, зал. Для Кончиса у мета-театрі не існує ніяких обмежень, умовностей чи соціальних правил. Головна мета цього театру, як її представляє "маг", - це дозволити кожному, учаснику побачити скрізь свою роль, а потім перевершити її, піднятися на інший, вищий рівень. Справжня постановка мета-театру, як і справжнє життя, "не має завіси. Спочатку грають в ній, потім вона продовжує грати"⁴. Як у кожній грі, Кончиса цікавить, скоріше, не окрема людина, не окремий актор мета-театру, а сам процес. Він вважає свій театр метафізичним і ставиться до нього, як до предмету науки, бо для Кончиса кожна наука - це своєрідне мистецтво, а мистецтво - це завжди наука.

Розглядаючи риси та ознаки мета-театру в романі Дж.Фаулза "Маг", можна побачити спорідненість цього образу з театральними ідеями Б.Брехта та Л.Піранделло. Це, перш за все, стосується питання умовності театральної дії та акторської гри. Елемент відчуженості, притаманний авангардному театру, допомагає донести думку, що життя є постановкою, грою з масками, де з особливою гостротою постають питання реальності і вигадки, відносності істини. Актори у Б.Брехта за допомогою своєї специфічної гри примушують глядачів співчувати героям й замислюватися над подіями, що представляються. Подібне цьому можна спостерігати в постановках і грі фаулзівського Кончиса, коли вимушений грати неприродну для нього роль герой Ніколас замислюється над проблемами свого буття, самозаглиблюється і в пошуках своєї автентичності намагається вирішити поставлені перед ним задачі.

В театрі Л.Піранделло з особливою гостротою постають питання реальності і мрії, відчуження особистості, протиріччя обличчя та маски, також і відносності істини. В його постановках оголюється саме творчий процес, наочно представляється, як співвідносяться в цьому процесі уява та дійсність, мистецтво і життя. В театрі Кончиса з роману "Маг", як і в театрі Л.Піранделло, мистецтво виявляється рівнозначним дійсності, а численні ілюзії стають не просто правдоподібними, але й реальними. Минуле, теперішнє й безпосередня реальність співіснують у п'єсах Піранделло і в мета-театральній постановці Кончиса, що дозволяє авторам якнайглибше розкрити внутрішні почуття їх персонажів.

Взагалі, авангардний театр відображає відносність наших уявлень про життя, відносність і багатозначність істини, суб'єктивний характер

⁴ J.Fowles The Magus. - L.:Pan Books Ltd, 1988. -С.442

будь-яких оцінок життєвих ситуацій і вчинків окремих людей. Якщо близькість образу мета-театру у Дж.Фаулза з театром Б.Брехта можна визначити як подібність і аналогічність саме суті театральної гри та дії, то з театром Л.Піранделло режисуру герся Кончиса поєднує і зміст, і форма, де конфлікти і театральна дія базуються на неспівпаданні дійсності та ілюзії, на ідеї перетворення життя в мистецтво, вигадки в реальність.

Міфологізованою метафорою в романі "Маг" стає інша назва мета-театру, а саме "гра в бога" - godgame. "Гра в бога" - це перша назва роману "Маг", від якої автор пізніше відмовляється. Для Дж.Фаулза поняття бог є людським уявленням про те, чого фактично не існує, тобто абсолютного знання і абсолютної сили. Пізнати бога чи бути богом, виконувати його функції, за Дж.Фаулзом, неможливо. Можливо тільки, а іноді і необхідно, грати в бога, як грав на сторінках твору Моріс Кончис.

З моментом гри в творі Дж.Фаулза тісно пов'язаний і принцип маски. Якщо маска, за якою ховається Ніколас на початку свого життя, звільнює його від самого себе, то маски Кончиса та влаштована ним гра в результаті приводять Ніколаса до зустрічі віч-на-віч зі своєю сутністю. Після всіх випробувань Ніколас дізнається про свої життєві помилки і починає розуміти, що світ етично неможливо замінити світом естетики, що не можна заміщати раціональне і розумне тільки емоціями і почуттями. Все це має співіснувати у реальному світі, до якого герой і повертається наприкінці роману. Як зазначає В.Палмер, Ніколас відмовляється від фальшивого минулого, що вмирає для нього, і в цій смерті народжується нове життя, нові стосунки і нове справжнє кохання.⁵ Тема гри та маски на сторінках твору переростає в тему істинності буття та ідентифікації особистості, яка повинна пізнати себе.

Гра Кончиса була організована не заради самої гри. В її основі було закладено, по суті, найсерйозніше ставлення до людської особистості та життя взагалі. Вона спрямована на те, щоб герой Ніколас зрозумів власну недосконалість, що в свою чергу повинно створити передумови еволюції особистості. Ця гра дає також можливість потрапити в інший світ, досягнути щось одвічне і більш досконале. Гра, гротеск, умовність для Дж.Фаулза - це нелегкий і тривалий шлях зміни внутрішнього стану душі, засіб досягти досконалості. Втіленню цієї ідеї присвячена гра фаулзівського героя Кончиса, це демонструє і образ мета-театру. Мета-театр в романі "Маг" стає способом життя і шляхом до тайни, випробуванням і відкриттям істини, поступового розуміння

⁵ W.J.Palmer The Fiction of John Fowles. Tradition, Art and Loneliness of Selfhood. Columbia. 1974. - С.106.

героями внутрішнього і навколишнього світу. Центральна метафора роману побудована на передумові, що світ - це живий театр, в якому мешкають драматурги, актори і глядачі, в якому представляється мистецтво гри, тобто мистецтво життя.

В 3 розділі дисертації "Ідея ігрового ставлення до життя в творчості Дж.Фаулза" розглядаються принципи театралізації життя, взаємодія мистецтва і гри, гри і творчості в ряді творів Дж.Фаулза. Так, роман "Колекціонер" демонструє взаємодію світу мистецтва і світу колекціонування.

Головні герої "Колекціонера" Міранда і Клегг являють собою два полюси, цілком протилежні світи. Світ Міранди - яскравий, багатокольоровий, різнобарвний світ мистецтва, світ пошуків себе і свого місця у житті і творчості. Світ Клегга - бездушний, лицемірний, темний і безнадійний світ мертвого колекціонування. Предметом збирання Клегга є метелики. Так і Міранду він уявляє особливим метеликом, для якого необхідно знайти красиву оболонку і тримати його у заточенні. Колекціонування здається йому певним видом мистецтва, що сповнено для нього таємниць. Свою уяву причетність до мистецтва він виявляє також і в пристрасі до фотографування, яке має у нього присмак порнографії. Любов Клегга до фото і порно - це те ж саме колекціонування, тільки в іншій формі.

На сюжетному рівні в романі "Колекціонер" образи головних героїв демонструють неусвідомлене ігрове ставлення до життя. Соціальні ролі Клегга - це анти-краса, анти-мистецтво, анти-життя. У символічному плані можливе порівняння образу Клегга з демоном чи дияволом, що спокушає молоду дівчину. Образ Міранди, завдяки двоплановій оповіді, поданий у розвитку, у динаміці. Життя Міранди до трагічної зустрічі з Клеггом було неповнокровним і нереалізованим у творчому плані. По суті, вона грала роль, не усвідомивши до кінця її витоки і значення. Лише напередодні загибелі дівчина відкрила новий шлях у творчості, світ нових цінностей і нових поглядів на мистецтво. Філософська притча про цілісність і свободу особистості хоч і завершується фізичною смертю героїні, однак гуманістичні ідеї добра, ідеї цілісності особистості, її творчого руху перемагають саме у моральному плані.

Роман Дж.Фаулза "Жінка французького лейтенанта" продовжує в певному плані тематику попередніх творів і торкається проблем самопізнання і морального вибору. Герой Чарльз Смітсон, життя якого після зустрічі з загадковою і чарівною Сарою цілком змінюється, стає на шлях самоспоглядання і саморозуміння. Сара примушує героя зробити у своєму житті єдиний правильний вибір. Дослідники творчості Дж.Фаулза В.Палмер, С.Навлічко та інші схильні розцінювати образ

Сари як жіночий варіант “мага”, і дисертант цілком погоджується з цією трактовкою.

Усім ходом дії роману “Жінка французького лейтенанта” Дж.Фаулз підкреслює ідею театральності життя, виконання людиною певної ролі, викриває світ масок і лицемірства. З самого початку грає свою роль незадоволеної молодої людини Чарльз, нагадуючи ролі Ніколаса Урфе з “Мага”. Грає він певну роль під час спілкувань з Сарою, спочатку нав’язану йому цією загадковою жінкою роль доброго помічника і порадника, пізніше - обдуреного простака, якого провели фантазії емансипованої жінки. Наприкінці, зробивши моральний вибір і відмовившись від благ суспільства, Чарльз грає роль самотника та ескапіста. Лише у фіналі роману герой пізнає себе, відмовляється від масок і виходить у вільний світ свободи.

Якщо ролі, які виконує протягом дії Чарльз, можна назвати вимушеними і обумовленими обставинами, то ролі і маски Сари є, скоріше, ігровими і театральними. Вони вигадані нею самою і обрані завдяки її вільному вибору у житті. Сара - покірлива жінка у спілкуванні з місіс Поултні і розбещена “жінка французького лейтенанта” в очах обивателів, що обговорюють історію її гріхопадіння. На перших етапах спілкування з Чарльзом вона виступає як жертва, наприкінці ж її роль усвідомлюється як роль чарівного “мага” в жіночому обличчі, чудового режисера-постановника дії під назвою життя.

В образі Сари Вудраф втілюється авторська ідея ставлення до життя, як до гри. Основу ігрової сутності життя героїні створює бажання свободи, мрія творити життя за покликом власної душі. В цьому плані Сара близька, з одного боку, герою Кончису з роману “Маг”, а з іншого, - художнику Генрі Бреслі, персонажу повісті “Вежа з чорного дерева”.

Генрі Бреслі - ще один “маг” нисьменника Дж.Фаулза, який допомагає молодому герою Девіду Уільямсу усвідомити і зрозуміти принципи життя, що відрізняються від загальноприйнятих і традиційних. Бреслі сам створив своє життя за законами мистецтва, що не підвладне диктату логіки і розуму. А надзвичайний інтерес, який суспільство мало до його особистості і способу життя, викликало особливе ігрове ставлення Бреслі до людей і світу.

Специфічну атмосферу на сторінках повісті створює опис природи, а також маєтку Котміне, де мешкає старий художник і де під час спілкування героїв, Девіда, Діани і Бреслі, виникає відчуття чогось таємничого і міфологічного. Саме героїня Діана остаточно підштовхує Девіда до роздумів і пошуків свого власного “я”, своєї автентичності. Те, що трапилось з Девідом в Котміне, дало йому можливість стати на новий шлях і перебувати у новій реальності. Проте він не

скористався з цієї можливості, не наважився на зміни, не виконав до кінця ролі “мандрівного лицаря”.

Дж.Фаулз у повісті “Вежа з чорного дерева”, як і в інших творах, торкається теми гри та маски, висвітлює ідею ігрового ставлення до життя, пов’язуючи її з темою мистецтва. За думкою письменника, мистецтво повинно спиратися на реальне життя, але не в буквальному сенсі, бо реальність завжди умовна і відносна. Саме тому він, як і його персонажі, сприймає і відстоює будь-які умовні, символічні й фантастичні форми в художній творчості.

Ідеями театральності, ігровими мотивами насичений і останній роман Дж.Фаулза “Примха”. З перших сторінок твору автор привертає читацьку увагу не до окремої особистості, а концентрується на окремій, малозрозумілій події, що нагадує загадкову виставу. Учасники дивної групи, що таємно мандрує, виконують під час подорожі малозрозумілі ролі і раптово безслідно зникають. Пізніше перед читачами з’являється новий герой - слідчий Айскаф, який намагається розібратися в тому, що сталося.

Кожен з героїв, якого знаходить і допитує Айскаф, представляє свою особисту точку зору і своє пояснення подій. Останньою і найбільш повною виявляється сповідь героїні Ребекки, в яку, проте, важко повірити цілком. Допит Ребекки перетворюється на діалог жертви зі своїм катом. Логіка і раціоналізм представника закону, що символізує систему, протистоять вірі і жіночому характеру Ребекки, повії у минулому, а тепер новоявленої святої діви. Оповідь героїні висвітлює нові грані, нові сторони вічно мінливої і одвічної реальності, що лише інколи дозволяє наблизитись до своїх таємниць.

В галереї жіночих портретів Дж.Фаулза образ Ребекки є одним з найскладніших і неоднозначних. Історія її гріхопадіння нагадує долю “жінки французького лейтенанта” Сари Вудраф. Так, як і Сара, вона, знайшовши внутрішню свободу, свободу в богові, намагається знайти свій шлях у життєвому лабіринті, відстоює свої принципи і цінності. Під час допитів Айскафа поведінка Ребекки нагадує образ Міранди і сцени з роману “Коллекціонер”. Обидві героїні Дж.Фаулза перед людьми, під владою яких вони опинилися, намагаються до останнього боротися за своє життя, захищати свої погляди та ідеї. Ребекка в романі “Примха” виконує різні соціальні ролі і демонструє різні манери поведінки, які представляють дві групи. Перша - це роль жінки-повії, анти-героїні, що змінює різні маски залежно від ситуації, а друга іпостась - це жінка-особистість, яка шляхом довгих пошуків знайшла себе і спроможна довести на власному прикладі вірність своїм ідеалам.

Аналіз ряду творів Дж.Фаулза дає можливість зробити висновок про своєрідність підходу автора до ігрової проблематики. Мотиви та

елементи гри знаходять відображення як на рівні тематики, так і рівні сюжету і образів. Тема ігрового ставлення до життя, перетворення життя на мистецтво гри, виконання свідомих чи несвідомих ролей з особливою гостротою звучить в творчості письменника. Сюжети багатьох книг Дж.Фаулза демонструють своєрідні моделі буття, де герої повинні пройти випробування, що складаються з серії вистав чи хепенінгів. Оповідь письменника стає особливим типом гри, що може бути визначена як "театралізація" життя. Ролеві ігри численних персонажів Дж.Фаулза підіймають проблему співвідношення маски (масок) та обличчя, проблему протиставлення суті (змісту) та зовнішності (форми).

В 4 розділі дисертації "Особливості стилю та художніх прийомів Дж.Фаулза" представлений аналіз постмодерністських рис роману "Мантісса" та характеристика авторської позиції письменника.

Роман "Мантісса" можна назвати одним з найвиразніших творів Дж.Фаулза у плані різнобічного використання ігрових прийомів. Оповідь в романі ягляє собою тривимірну структуру: перше - це реальний пласт подій, друге - уявлення головного героя твору письменника Майлза Гріна, третє - глибинний зміст, філософські міркування про сенс буття і небуття, людські взаємовідносини і значення творчості і мистецтва, а саме літератури. Лікуваням хворого Майлза Гріна, що втратив пам'ять, займається лікарка Дельфі, яка постає в травмованій свідомості письменника не тільки лікаркою у білому халаті, але й Музою, що з'являється то в костюмі панка, то у стародавньому античному одязі. Завдяки грі фантазії та уяви письменника, цей жіночий образ носить різні маски, виконує різні ролі, по-різному проявляє свій творчий характер, але завжди лишається жінкою-музою.

Роман "Мантісса" можна розглядати як результат розвитку творчого процесу. Світ, що створюється на сторінках книжки, є не реальним, а вигаданим. Але хто ж є автором вигадки, яку в свою чергу представляє автор Дж.Фаулз, - це шарада, певна гра, яка пропонується читачу. Простір роману заповнюється і реальними, і нереальними предметами, які належать як світу реальної дійсності, так і світу літератури. Романний же світ існує за своїми власними законами, які відповідають законам перевтілення та переосмислювання образів, символів і метафор. Проблема самосвідомості автора і відчуття процесу творчості визначає проблематику і сюжетний розвиток всього твору. Всі художні і стилістичні прийоми з "Мантісси" підпорядковані задачі творення і адекватного відображення творчого процесу у витворі мистецтва.

В романі переосмислюються елементи культури минулого, також має місце і переоцінка й характеристика літератури сучасності. Аналіз

письменника вміщує в собі основні елементи пародіювання та іронії з приводу також і власного тексту. Серед інших постмодерністських засобів можна назвати епатиючі та шокуючі теми і прийоми, а саме еротику насиченість. Автор досягає глибин людської психіки, вивертає назовні і представляє елементи травмованої свідомості, адекватної чи неадекватної поведінки.

На сторінках роману створюється світ нової ігрової дійсності, герої його нагадують двох акторів, що грають один заради іншого. Їхні дискусії та суперечки перетворюються на левного роду театр, в якому поєднуються трагедія і комедія, проблеми екзистенції і творчості, де художник зустрічається зі своїм творінням. Театральність стає домінуючим принципом не тільки на рівні сюжетному, але й відбивається на рівні структурної побудови твору. Текст перетворюється на типовий постмодерністський дискурс, що є самоцінним і досконалим. Оповідь повільно тече у просторі, в якому не вимірюється час, і фактично не завершується, бо логікою діалектичного розвитку може бути продовжена в будь-яку мить.

Творчу манеру Дж.Фаулза важко визначити якимось одним літературознавчим терміном - реалізм, романтизм, модернізм тощо. В більшості з його книг присутні, і це впливає з самого творчого завдання письменника, елементи різних художніх систем. Кожний новий твір - це стильовий експеримент і експеримент саме у сфері основних стилістично розмаїтих напрямів мистецтва. Як письменник сучасної епохи Дж.Фаулз не просто грає з героями і читачами, він рефлексує з приводу своєї творчої манери й предмету і статусу літератури взагалі. Дж.Фаулз - митець постмодерністського часу, творчість якого об'єднує реалістичні, романтичні та імпресіоністичні, модерністські та постмодерністські тенденції.

Тісний взаємозв'язок гри і творчості Дж.Фаулза демонструють форма художніх творів письменника, їх композиція, стиль. В своїх творах Дж.Фаулз часто використовує так званий прийом роману в романі, поєднує різнотипні оповіді, включає до текстів газетні статті, коментарі, поєднує художній і документальний стилі. Цього автора можна назвати і великим майстром ігрових стилізацій, який часто робить "варіації" на теми відомих жанрів. Своєю побудовою та атмосферою деякі його твори нагадують лицарські або готичні романи, романи дороги чи виховання, інші - побудовані за правилами історичного або детективного жанру, літературної пародії, вони можуть бути також віднесені до інтелектуальної прози і названі філософськими притчами.

Дж.Фаулз займає специфічну авторську позицію і веде особливу гру з читачем. Він може зазначити, що не є автором-деміургом і тому не

може керувати своїми персонажами і повідомити про них все. Іноді ж він говорить, що письменник є, перш за все, творцем, який створює свій художній світ за власними смаками і бажаннями. Проте, все це - маски, і автор-оповідач постійно змінює їх як в межах одного роману, так і від твору до твору, керуючи читачьким сприйняттям і закликаючи читачів до співтворчості. Письменник змушує і своїх героїв, і своїх читачів робити власний вибір. Таким чином, кожний твір Дж. Фаулза стає передачею особливого екзистенційного і творчого досвіду.

У висновках зазначається, що гра в творчості Дж. Фаулза є не лише сюжетним і тематичним мотивом, але й особливим специфічним прийомом його художньої манери. Гра і театральність стають домінуючими принципами, що відбиваються на всіх рівнях художніх творів письменника. Ідейно-тематичні мотиви гри, своєрідність композиційної побудови та особливі стилістичні прийоми Дж. Фаулза складаються у неповторну й оригінальну театральну-ігрову концепцію в літературному процесі сьогодення. Узагальнюючи, можна говорити про складну, цілком сучасну манеру Дж. Фаулза, в якій немає натуралістичного, фотографічного відтворення світу, а є його художнє, поетичне, примхливе перетворення і узагальнення, естетичне, за законами гри і театральності перевтілення дійсності, що робить її напроход виразною і яскравою.

Основні положення дисертації відображені в публікаціях:

1. Бабій О.І. Про деякі форми художності у творах Джона Фаулза. // Філологія і культура. Збірник наукових праць. -Київ, 1996. -С.8-15.
2. Сачик О.І. Образотворчі та ідейно-тематичні функції цитатій і посилань в прозі Джона Фаулза. // Мова у соціальному і культурному контексті. Збірник наукових праць. -Київ, 1997. -С.260-267.
3. Сачик О.І. Мистецтво гри (проза Джона Фаулза).// Слово і час.-1997.-№8.-С.68-69.
4. Сачик О.І. Ігрові принципи в художній системі Джона Фаулза. // Вісник Київського університету. Іноземна філологія. Вип. 26. -Київ, 1997. -С. 91-95.

Анотація.

Сачик О.І. Категорія гри в творчості Джона Фаулза. - Рукопис. Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата філологічних наук по спеціальності 10.01.04 - Література зарубіжних країн. - Інститут літератури ім. Т.Г.Шевченка НАН України, Київ, 1997.

Захищається робота, в якій досліджується характер та особливості категорії гри в творчості сучасного англійського романіста Дж. Фаулза.

Елементи і мотиви гри розглядаються на сюжетно-тематичному та композиційно-стильовому рівнях творів письменника, аналізується зв'язок між грою та мистецтвом, співвідношення мистецтва гри й мистецтва театру в творчості Дж.Фаулза. Розвиток ігрової проблематики в історії літератури дозволяє визначити особливості ігрової концепції Дж.Фаулза, а також його внесок у сучасний літературний процес.

Ключові слова: гра, мета-театр, мистецтво, обличчя та маска, постмодернізм.

Аннотация.

Сачик О.И. Категория игры в творчестве Джона Фаулза. - Рукопись. Диссертация на соискание научной степени кандидата филологических наук по специальности 10.01.04 - Литература зарубежных стран. - Институт литературы им. Т.Г.Шевченко НАН Украины, Киев, 1997.

Защищается рукопись, в которой исследуется характер и особенности категорий игры в творчестве современного английского романиста Дж.Фаулза. Элементы и мотивы игры рассматриваются на сюжетно-тематическом и композиционно-стилевом уровнях произведений писателя, анализируется связь между игрой и искусством, соотношения искусства игры и искусства театра в творчестве Дж.Фаулза. Развитие игровой проблематики в истории литературы позволяет определить особенности игровой концепции Дж.Фаулза, а также его вклад в современный литературный процесс.

Ключевые слова: игра, мета-театр, искусство, лицо и маска, постмодернизм.

Summary.

Sachyl O. I. Play-game categories in writings by John Fowles. - Manuscript. The thesis is submitted for the Candidate of Philological Sciences degree, Discipline 10.01.04 - Foreign Literature. T.Shevchenko Institute of Literature of National Academy of Sciences of Ukraine, Kyiv, 1997.

The thesis deals with the characteristics and peculiarities of play-game categories in the works by J.Fowles, a contemporary English novelist. The elements and motives of play and game are studied on the plot, theme, composition and style levels. The author analyses the connection between art and play, and the relations among theatre, game and art in J.Fowles' writings. The development of play-game aspects in the history of literature helps reveal the peculiarities of play-game categories by J.Fowles and his contribution to contemporary literary process.

Key words: play and game, metha-theater, art, face and mask, postmodernism.

O. Sachyl

Підп. До друку 17.11.97. Формат 60×84/16. Папір друк. № 1.
Спосіб друку офсетний. Умовн. друк. арк. 1,16. Умовн. Фарбо-відб. 1,27. Обл.-внд.
арк. 1,0. Тираж 100. Зам. 5-1271.

Українагіпронафта. 252680 Київ, пр.Палладіна, 38

4 34971

AB 38936
AB 38936