

**РОЛЬ ДИТЯЧОЇ ГРИ ЯК БІНАРНОЇ ОПОЗИЦІЇ РЕАЛЬНОСТІ В
ХУДОЖНІЙ СТРУКТУРІ РОМАНУ “ДОКТОР СЕРАФІКУС”
В. ДОМОНТОВИЧА**

В. Домонтович належить до тих письменників ХХ століття, які адресують свої твори, безсумнівно, дорослому читачеві, здатному до розкодування численних текстових інтелектуальних ребусів та осмислення складних парадигматичних опозицій раціонального / ірраціонального, духовного / тілесного, приватного / громадського, фемінного / маскулінного тощо. При цьому привертає увагу звернення митця і до дитячих рефлексій, що цілком органічно вписуються в художній континуум дорослого світу. Загальновідомо, що найгостріші проблеми епохи часто об’єктивуються в образах дітей. Так, наприклад, трагічний злам постреволюційних подій 20-х рр. ХХ ст., що знаходить віддзеркалення і в романістиці В. Домонтовича, формує свій канон дитинства, в якому втілюються уявлення про людство в цілому: в умовах нівелюючої дійсності окрема особистість розчиняється в масі, перетворюється на “маленький гвинтик”, “дрібну піщинку”, “комаху”, залишається відірваною від свого кореня і, врешті, втрачає відчуття “життєвості”, зневіряється в раціональності світоустрою і створює власний світ фантазії, який керується її волею та бажаннями. Відповідно проблема реального / ілюзорного зумовлює ігрову модель існування, характерну загалом для постреволюційної дійсності. Тотальну гру можна розпізнати як у дрібницях, так і в концептуально важливих питаннях, зокрема у взаєминах між дорослими і дітьми. У цьому руслі цілком доречним видається з’ясування ролі дитячої гри як бінарної опозиції реальності в художній структурі роману “Доктор Серафікус” В. Домонтовича. Як цілком слушно зауважує В. Агеєва. Цей роман “дає чи не найбільше підстав говорити про персонажа Домонтовича насамперед як про homo ludens (людину, що грається. –І.К.), людину, котра заперечує “природу” задля “культури” й реальність заради абстракції, безпосередність задля штучності й щирість заради гри, ефектного афоризму чи жесту” [1, 163]. Тож спробуємо на конкретному художньому матеріалі показати крізь призму ігрового дитячого світосприйняття ірраціональність культурного процесу 20-х рр. ХХ ст., певну буттєву розгубленість і змодельованість людської екзистенції, її відстороненість від життя.

Ігрова парадигма є визначальною в поведінці таких персонажів аналізованого твору, як п’ятирічна дівчинка Ірця та інтелектуал-професор Василь Хрисанфович Комаха (він же – доктор Серафікус). Варто зазначити, що підґрунтям для появи певних ігрових елементів у їх дружньому спілкуванні стає саме прізвище героя – Комаха. Дитина, почувши, що новий знайомий назвав себе “Комахою”, дає волю своїй неопосередкованій абстракціями

фантазії і уявляє його “комашиним тато” із дивовижними комашиними лапками, вусиками, приписує йому уміння проникати в мурашники, незважаючи на всю грузьку і тяжку масивність, величезне тіло (як для простої комахи). Захоплюючись грою, Ірця надає собі статусу “комашиної мами”, що дозволяє створити власний “мікросвіт” і уявити себе його керманічем. Так, з “материнською” турботою вона “гладила його (Комахи. – І.К.) волосся, руку, обличчя, і з невисловленим бажанням, не наважуючись попросити скинути черевики, щоб поглянути на його комашині ноги, вона злізала йому на коліна, обіймала за шию й зазірала йому в вічі” [2, 30]. Нове ймення сприймається дівчинкою як особливий титул, яким вона неабияк пишається, адже серед її однолітків є лише одна “комашина мама” і це вона – Ірця.

Подібне охрещення Василя Хрисанфовича “комахою” можна пояснити свідомим неприйняттям дитиною світу дорослих, в якому герой – професор ІНО, викладач рефлексології та наукової організації праці, автор численних “приміткових” студій, людина, яка подібно до більшості сучасників, не розуміє свого часу, постійно відчуває механічну монотонність свого життя, безкінечну повторюваність одних і тих же дій. Такий “чужий” (дорослий) світ здатен втягнути Ірцю в якийсь протиприродний, відчужений стан – стан, що поставить під загрозу ті сторони її існування, якими вона дорожить найбільше за все: свободу, фантазування, відкритість. Тому й не дивно, що навіть гірко розчарувавшись у тому, що дядя Комаха – це *людина*, а не “комашиний тато”, дівчинка вибудовує нові правила гри й охрещує його “великим з пап’є маше лялькою-пупсом”. Як стверджує нідерландський культуролог Й. Хейзінга, “будь яка гра щось означає” [5, 10]. А “значити”, за К. Леві-Стросом, “означає можливість перекласти будь-який різновид даних іншою мовою” [3, 46]. У контексті ж аналізованого роману гра створює перспективу “нової реальності”, вона є світом нових можливостей, що протистоїть дегуманізованій і деструктивній реальності, позбавляє внутрішнього відчуження на міжособистісному рівні й допомагає знайти вихід з абсурдного середовища.

Подвоєна дитячою фантазією реальність – це “ніби-світ”, уявний світ, який суттєво відрізняється від першого: у середині ігрового кола перестають діяти закони повсякденного життя, людську особистість захоплює “інакшість”, ірраціональність стає самодостатньою. Саме тому улюбленою схемою слів, думок і вчинків Ірчиних було “ніби”: “В ніби, в уявлене неначе замкнено всі події, все коло її днів, – пише В. Домонтович. – Вона задовольняється з ніби. Проводячи межу між ніби й тим, що є, вона ясно відчуває різницю, що відокремлює ніби від реальності, але не надає особливого значення цій різниці” [2, 41–42]. Варто відзначити, що ігрову модель “ніби”, яка, щоправда, перестає бути по-дитячому забавною і набуває трагікомічного характеру, яскраво репрезентує і сам доктор Сера фікус. Він, як зауважує автор, «ніби й не живе, ніби боїться жити”. Його стан душі як безперервна “аскеза заперечення”, “абсолютний нонконформізм”, незгода з усім позитивним, неприйняття всього, що існує, в цілому й зокрема, обумовлює відповідний зовнішній вигляд: “<...> Ані його величезне тіло, ані його червоне, голене, подібне на шматок свіжого м’яса, обличчя не переконувало в реальній правдоподібності його існування

<...>” [2, 25]. Погоджуючись на своє перевтілення в “комаху” і визнаючи ігрову модель, Василь Хрисанфович тим самим підкреслює свій штучний обрив усіх соціальних, моральних, навіть чисто біологічних зв’язків із оточуючим середовищем. Прикметно, що цей обрив реалізується в межах абсурдної дійсності. Герой *ніби* комаха і *ніби* людина: як комаха він розірвав усі зв’язки зі світом, а як людина залишився жити в колі собі подібних.

Підтримуючи дружні стосунки з п’ятирічною Ірцею (Комаха познайомився з нею на лавочці в садку, де спочивав, “*нудьгуючи* в півдрімотній *утомі* після кількох лекцій в ІНО та сидіння над книжками” [2, 22]), герой прагне повернутися в те далеке минуле (дитинство), коли легко було вдаватися до пізнання таємничості світу й людини. До того ж зустріч Серафікуса з Ірцею, що будуються за принципом ігрового підходу до дійсності, вважаємо за доцільно розглядати в аспекті діалогічного зв’язку “Я” та “Іншого”. Річ у тім, що людина прагне саме за допомогою “Іншого” досягти визнання реальності та цінності свого буття. “Інший”, – зазначає Ж.П. Сартр, – володіє таємницею того, чим я є. Він дає мені буття, через що і володіє мною” [5, 207]. Зустріч з Ірцею як “Іншим” дає змогу герою осмислити свою самість, усвідомити свою “комашину” відмінність від інших людей і водночас свою із ними схожість. Суперечлива ж сутність життя епохи стає причиною того, що, як говорив у “Історіософських етюдах” В. Петров (справжнє прізвище В. Домонтовича), втрачає вагу сталість особи, для якої уже замало одного імені і яка вже не має власної біографії: “Час ущільнився... Тотожність імені більше не відповідає зламам етапів. Над усім панує епоха. Функція людини за однієї доби одна, за іншої – інша” [4]. Так, розглядаючи певну історичну добу (20-ті рр. ХХ ст.) крізь призму роману “Доктор Серафікус”, В. Домонтович, прагне побачити внутрішнє значення того, що відбувається: “Робітник не робить авта. Не тче полотна, не виробляє плугів, не миє чобіт абож убрання. Протягом дня той самий, десять разів повторений, одноманітний рух. Безперервний плин конвеєрної стрічки і протягом дня десять тисяч разів повторений рух. Зосереджена замкненість руху, фах пришивного гудзика, вкрученого гвинтика” [2, 106]. По-екзистенціалістськи визначаючи неповторність людської особистості, В. Домонтович бачить, як умови життя в сучасному світі спрямовані на нівелювання людської індивідуальності. Людина стає додатком до машини, виконує щодня однакові виробничі операції, навіть рухи. Творча праця все більше зникає. Сучасна людина, як констатує В. Домонтович, – схожа на комаху з її “ретельною господарською метушнею”.

Таким чином, аналіз роману “Доктор Серафікус” В. Домонтовича засвідчує, що наявність ідеї “дитячого” й “казки” (або ідеї ірраціонального) в текстовій площині не випадкова: автор висуває її з метою допомогти збагнути читачеві ідеологію нової епохи, що народжується із заперечення раціональності світоустрою. Характерно, що двозначне сприйняття світу зумовлює двозначність людської екзистенції як частини цього світу. Принцип же ігрового підходу до дійсності стає знаком епохи, способом бачення світу, розуміння людського буття. Саме в такий «ігровий» спосіб В. Домонтович і підкреслює ненормальність, несправжність, протиприродність реально існуючого життя.

ЛІТЕРАТУРА

1. Агеева В. Поетика парадокса: Інтелектуальна проза Віктора Петрова-Домонтовича. – К.: Факт, 2006. – 432 с.
2. Домонтович В. Доктор Серафікус // Домонтович В. Доктор Серафікус. Без ґрунту: Романи. – К.: Критика, 1999. – С. 17–161.
3. Леві-Строс К. Міт і значення // Антологія світової літературно-критичної думки ХХ ст. / За ред. М. Зубрицької. – Львів: Літопис, 2002. – С. 448 – 464.
4. Петров В. Історіософічні етюди // http://www.etnolog.org.Ua/vyd/studmyst/2005/№1_9/Art05.htm
5. Сартр Ж.П. Первичное отношение к другому: любовь, язык, мазохизм // Проблема человека в западной философии. – М.: Прогресс, 1988. – С. 207–228.
6. Хейзинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня. – М.: Прогресс–Академия. – 1992. – 458 с.

АНОТАЦІЯ

Стаття присвячена аналізу одного з українських інтелектуальних романів 20-х рр. ХХ ст. – роману В. Домонтовича «Доктор Серафікус». Досліджується принцип ігрового підходу до дійсності в художній структурі твору.

АННОТАЦИЯ

Статья посвящена анализу одного из украинских интеллектуальных романов 20-х гг. ХХ века – романа В. Домонтовича «Доктор Серафикус». Исследуется принцип игрового похода к действительности в художественной структуре произведения.

SUMMARY

The article is devoted to the analysis of one of the Ukrainian intellectual novels of the 1920s – of the «Doctor Seraficus» by V. Domontovych's. The principle of the playing approach to reality in the artistic structure analyzing story.

Ключові слова: ігрова парадигма, бінарна опозиція, раціональність / ірраціональність буття, відчуження.

Ключевые слова: игровая парадигма, бинарная опозиция, рациональность / иррациональность бытия, отчуждение.

Key words: playing paradigm, binary opposition, the rational / irrational of being, solitude.