

Черевченко Вікторія, Черевченко Олександр

Уманський державний педуніверситет імені ПавлаТичини

ЖАНРОВО-СТИЛЬОВИЙ СИНКРЕТИЗМ РОМАНУ С. КОЛЛІНЗ

„ГОЛОДНІ ІГРИ“

Сюзанна Коллінз вважається однією із найуспішніших сучасних письменниць США, більшість її книг відразу стають бестселерами, а їхній загальний тираж сьогодні вже сягнув 100 млн. примірників. Велика кількість творів Коллінз екранізовано голівудськими кінорежисерами. Майже кожен такий фільм миттєво потрапляє у рейтинг „найкасовіших“. Коллінз неодноразово ставала лауреатом престижних літературних нагород та премій як у США, так і в Західній Європі.

З кожним роком творчість Сюзанни Коллінз набуває все більшого визнання. В українського читача творчий доробок митця потребує своєрідної реабілітації, оскільки на адресу письменниці досить часто надходять звинувачення у тенденціях створення масової літератури. Необхідно розвінчати існуючий міф про Сюзанну Коллінз лише як автора гостросюжетних бестселерів, довівши, що популярність її творів зумовлена передусім інтелектуалізаторським потенціалом постмодерної прози письменниці, яка порушує ключові проблеми сучасного життя. Сказаним вище і зумовлена **актуальність дослідження.**

Мета дослідження передбачає аналіз творчості письменниці у контексті сучасних літературознавчих досліджень і наявного критичного матеріалу, визначення особливостей відображення у романі Сюзанни Коллінз „Голодні ігри“ нагальних проблем сучасного світу, розкриття синкретичного характеру її твору. Саме цей синтез – від проблематики до прийомів, зрозумілих сучасним молодим читачам, обумовлюють необхідність вивчення творчості популярної американської письменниці.

Роман „Голодні ігри“ став „світовим бестселером“. Бестселер (з англ. Bestseller – той, що добре продається) – популярна книжка, яка потрапила до списку тих, які найбільше продаються. Термін „бестселер“ не

визначає літературної якості твору, він лише говорить про його велику популярність, як, наприклад, термін „блокбастер“ про фільми чи термін „хіт“ про музичні твори. Списки бестселерів публікуються зазвичай щотижня в популярних газетах, наприклад, „Нью-Йорк Таймс“, на основі інформації, зібраної в книжкових крамницях. Публікує списки бестселерів також Amazon.com.

За версією „США Сьогодні“ та „Нью-Йорк Таймс“ (і спискам 2008 року) „Голодні ігри“ є бестселером. За станом на 27 липня 2010 року роман „Голодні Ігри“ 92 тижні знаходився в списку найпопулярніших за продажем книг, за версією „Нью-Йорк Таймс“, книга понад 100 тижнів трималася у переліку бестселерів. Вона посідає 2 місце (після „Гаррі Поттера“) у рейтингу „Книги для підлітків“. Сьогодні роман перекладено 51 мовою світу, в тому числі українською (український переклад „Голодних ігор“ здійснило видавництво „Країна мрій“), його розкупувають мільйонними накладками (тільки у США і Канаді продано понад 2,9 млн. примірників) [9].

Як відомо, бестселери бувають різні. Деякі з них є банальним читивом, написаним письменником за перевіреною схемою, а тому визнаним комерційно перспективним, інші відкривають нову сторінку в красному письменстві, хвилюючи розум прогресивної частини людства. Твір С. Коллінз належить до останніх: очікування на кожне нове коло пекла, в яке мимоволі потрапляє головна героїня, шістнадцятирічна Катніс, справляє неймовірний ефект – від книги неможливо відірватися. Проте ще більше вражає читача стильовий синкретизм твору, органічне поєднання у ньому найрізноманітніших елементів і характеристик, жанрових особливостей.

„Голодні ігри“ як жанр фентезі. Фентезі (англ. Fantasy – фантазія) – літературний жанр, в якому магія та інші надприродні явища є головними елементами сюжету, теми чи місця дії. Багато історій цього жанру відбуваються у вигаданих світах, де магія є звичною справою. Як правило, від наукової фантастики і літератури жахів фентезі відрізняється відсутністю псевдонаукових тем, хоча усі три жанри мають багато спільного

[8]. У популярній культурі переважає середньовічна форма жанру фентезі, особливо після всесвітнього успіху трилогії „Володар Пернів“ Дж. Р. Р. Толкіна. Проте в широкому значенні фентезійний жанр включає в себе твори багатьох письменників, художників, кінорежисерів і музикантів – починаючи від стародавніх міфів та легенд і закінчуючи сучасними творами, популярними серед широкого загалу.

Найголовнішими рисами жанру є фантастичні елементи, включені у внутрішньо цілісне місце дії, а незмінною темою – запозичення з міфології та фольклору (за словами авторки, на написання роману „Голодні ігри“ її надихнув грецький міф про героя Тезея та чудовисько Мінотавра). На наш погляд, роман С. Коллінз стоїть найближче до римської традиції: і римські імена (*трибут Катон, старший продюсер Сенека Крейн, телеведучий Цезар Флікермен* тощо), і звичаї (трибути від Округів під час урочистостей виїжджають на колісницях). Навіть назва країни Панем, походить від знаменитого вислову *Panem et circenses* – хліба та видовищ. Щодо самих боїв на арені Голодних ігор, то вони надзвичайно нагадують гладіаторські, починаючи з вибору зброї: мечі, списи, сокири, тризуби із сітками, – й закінчуючи перебігом: спочатку учасники б'ються між собою, а коли треба додати видовищ, організатори випускають диких звірів або комах. Яскравим фрагментом такого характеру стає осина атака трибутів: „*Люди анітрохи не перебільшують ефектів від укусів мисливців-убивць. На одному з колін виросла туля завбільшки з апельсин, а не сливу. А з отворів, із яких я витягнула жала, сочилася смердюча зелена рідина*“ [6, с. 199].

Така структура допускає існування будь-якого фантастичного елемента: він може бути прихованим, або проникати в художній світ твору, може втягувати героїв у світ із саме такими елементами, або може відбуватися у вигаданому світі, в якому такі елементи є невід'ємною частиною. Згадаймо зустріч Катніс із дивовижними істотами – мутантами: „*Мутанти почали гуртуватися. Зібравшись до купи, вони знову стали на задні лапи. Моторошне видовище – вони так схожі на людей! Усі вкриті товстим*

хутром: одні – прямим і лискучим, інші – кучерявим, та барвою відрізняються: від чорного як воронове крило до білявого“ [6, с. 340], „Ті зелені блискучі очі не були ні вовчі, ані собачі. Вони людські. Щойно це спало мені на думку, як я помітила тоненький ошийник із цифрою 1, оздоблений коштовним камінням. Я аж скрикнула з несподіванки. Біляві коси, зелені очі, номер округу... це Глорія“ [6, с. 341]. Чимось ці істоти нагадують дивні створіння на зразок Сфінкса, Єхидної, Медузи Горгони тощо, а сам механізм їх виникнення – цикл давньогрецьких міфів про метаморфози.

По суті, фентезійний світ керується законами, які сам створює, дозволяючи використання магії та інших фантастичних прийомів, однак залишаючись внутрішньо цілісним. Так, у романі часто подибуємо дивні технічні новинки, напр.: *„Полум'я, яке гнало мене геть, було неприродно високе й однорідне, а значить, рукотворне, машинотворне – одним словом, створене продюсерами“ [6, с. 182], „Ніч була неймовірно холодною. Так ніби продюсери спрямували на арену потік крижаного повітря. Гадаю, вони так і вчинили“ [6, с. 287], „Пізно ввечері на небі з'являться світлини загиблих“ [6, с. 340], де небо фактично набуває якостей телевізора. Ці технічні дива сприймаються цілком органічно у структурі науково-фантастичного твору.*

Таким чином, фантастичне з'являється у творі із самої реальності, і це надає роману фантастичного звучання, але водночас не позбавляє реалістичного змісту. Для автора незвичайне не стільки виокремлюється зі звичайного, скільки є його часткою.

Риси антиутопії у творі. Фабулу „Голодних ігор“ (Hunger Games, пер. Уляни Григораш) одразу пізнає будь-який шанувальник *антиутопій* (відомо, що антиутопія – вигадане суспільство, яке є антитезою утопії; зазвичай для нього характерний гнітючий суспільний контроль, що здійснюється авторитарним або тоталітарним урядом [2]). Колись давно була ядерна війна, і світ змінився до невпізнанності. На місці колишніх Сполучених Штатів Америки утворилася держава Панем, що складалася із заможного

Капітолія та тринадцяти округів, які обслуговували розкішне життя столиці. Зрозуміло, такий стан речей не міг тривати довго, і врешті округи повстали. Утім, краще оснащений і захищений Капітолій суворо придушив повстання і знищив Округ 13. Для решти округів влада Капітолія влаштувала іншу кару – Голодні ігри, жорстоке й криваве реаліті-шоу, у якому обов'язково має брати участь двоє учасників (хлопець і дівчина віком 12-18 років) від кожного з дванадцяти округів. Гравцям доведеться битися на арені насмерть, аж доки залишиться хтось один.

Саме напередодні 74 ігор, тобто через 74 роки після невдалого повстання, і розгортаються події роману „Голодні ігри“. Його героїнею є дівчина з найбіднішого, дванадцятого, округу Панему, 16-літня Катніс Евердін, що мешкає в Окрузі 12 разом із матір'ю та молодшою сестрою Прим. На долю Катніс випало непросте завдання: вона повинна прогодувати не тільки свою родину, але й бодай частково забезпечити харчами бідне населення Округу. Саме тому дівчина практично щодня пробирається до лісу, що межує з Округом і полнеє з луком на тварин (це одне з небагатьох умінь, якого перед смертю батько навчив Катніс). Тож коли на ігровому жеребкуванні випадає ім'я сестри Прим, Катніс зголошується трибутом-добровольцем й вирушає на Голодні ігри.

На обкладинці найпершого видання була зображена золота птиця (сойка-пересмішниця – вигадана пташка) і стріла, вписані в круг. За описом в книзі, брошка, яку отримала в подарунок головна героїня Катніс перед своїм від'їздом на Голодні Ігри, виглядала інакше: „В останній момент згадую про золоту брошку Мадж. Теперь роздивляюся її як слід. Здається, хтось зробив спочатку маленьку золоту пташку, а вже потім прикріпив її до кільця. Птаха торкається кільця лише самими кінчиками крил“, а про стрілу ніде в книгах не згадується, але саме перше зображенні брошки прижилося, а також стало символом екранізації.

Щойно героїня опиняється на потязі, який прямує до столиці, дається взнаки хист Сюзанни Коллінз зображувати контрасти, насичувати барви

тощо. В око одразу впадають різючі, часом аж занадто, відмінності між Капітолійським розкошуванням і ницим животінням в Округах. До того ж, це стосується не лише різноманітних оздоб, дивної моди й поведінки капітолійців, але й розмаїття страв: *„Яйця, шинка, гора смаженої картоплі. На столі – ваза з фруктами на льоду. Кошик з булочками, яких би вистачило моїй сім’ї на тиждень. Поруч вишукана склянка апельсинового соку. Я куштувала апельсин тільки раз, коли батькові вдалося роздобути його в подарунок на Новий рік. Філіжанка кави. Моя мама обожнює каву, якої ми ніколи не могли собі дозволити“* [6, с. 59]. Зрозуміло, таке розгульне життя бісить Катніс, адже десь люди не мають навіть кусника хліба.

Продовжуючи гру контрастів, Сюзанна Коллінз переносить персонажів-трибутів на арену Голодних ігор. Після чистих затишних кімнат Капітолія повернення у бруд і нечистоти лісової арени діє як ківш холодної води; хай читачі не забувають, які жахіття тут будуть коїтися. Урешті-решт, чесноти й відданість друзям допомагають Катніс перемогти в іграх, до того ж, разом із Пітою Мелларком, пошити Капітолій у дурні та повернутися додому.

Багато рецензентів із західних ЗМІ, такі як „Нью-Йорк таймс“ чи „Ентертейнмент віклі“, порівнюють фрагмент самих ігор із японським фільмом „Королівська битва“, куди кривавішим і жорстокішим. Серед інших алюзій вони бачать Голдінгового „Володаря мух“ (дія розгортається на обмеженому лісистому просторі, де групи дітей нищать одна одну) та гладіаторські бої Стародавнього Риму.

Таким чином, авторка спробувала змалювати світ майбутнього – нелюдяну модель постапокаліптичного тоталітарного суспільства. Щорічні ігри на виживання, де підлітки змушені вбивати один одного, мусять слугувати нагадуванням про підкорений статус дванадцяти Округів. Реалізація цієї ідеї наблизилася фентезі до класичних антиутопій.

Особливості часопростору роману-реаліті-шоу. Категорія часу в різноманітних її аспектах – фізичному (об’єктивному), філософському та мовному – тісно пов’язана з природою художньої творчості. „Вона

детермінується, – зазначає Т. Голосова, – одночасним поєднанням образів різних темпоральних сюжетних планів як синтезу різноструктурних зовнішніх та внутрішніх часових відношень, що формують темпоральну структуру художнього тексту“ [1, с. 7].

Філософська інтерпретація категорії часу виходить з розмежування: 1) об'єктивного (фізичного) часу як форми послідовної зміни явищ та станів матерії, що характеризує тривалість їх буття [7, с. 198] та 2) перцептуального часу, що знаходить відображення в культурі, суспільстві та індивідуальній свідомості, тобто самостійного параметра духовного життя суспільства чи окремої особистості. Співвіднесеність цих понять не завжди адекватна, тобто перцептуальний час не обов'язково відповідає об'єктивному, адже перцептуальні процеси можуть сповільнюватися, зупинятися, прискорюватися, а то й повернутися назад (через сон, уяву, спогади тощо): *„Іноді, коли все йшло не так, моя підсвідомість радувала мене приємними снами. Прогулянка з батьком. Година наодинці з Прим і великим тортом. Сьогодні ж мені наснилася Рута, у її коси були вплетені яскраві квіти... Цей сон тривав цілу ніч. Прокидаючись, я чула останні нотки її пісні, які губилися в густому листі. Коли я збудилася остаточно, моя душа досі відчувала спокій і умиротворення“* [6, с. 247]. Однак, саме через них мова пов'язується з об'єктивним світом, тому мовний час є відображенням саме перцептуального часу.

Отже, коли мова йде про художній текст, то у ньому встановлюється більш складний і водночас більш конкретний характер категорії часу, перш за все тому, що текст двояко співвідноситься з об'єктивною дійсністю. За словами О. Москальської, з одного боку, текст цілком однозначно співвідноситься з моментом мовлення як висловлення про події, що відбуваються в момент мовлення, „до” нього або „після” нього; з другого боку, події, про які повідомляється в тексті, характеризуються і більш конкретно – вони співвідносяться з певним об'єктивним часом і простором. У результаті цього темпоральна структура художнього тексту складається з

художнього часу умовного світу твору, із граматичного часу тексту та з певних сигналів, що вказують на об'єктивний час [4, с.110-112].

Така часова багатогранність художнього твору дозволяє автору широко застосовувати найрізноманітніші художні засоби, і модерністські зокрема. Заслуговує на увагу використання С. Коллінз прийому „потoku свідомості“, що допомагає виявити сповідальний пафос твору, передати хаос світовідчуття, емоційний стан людини: *„Сьогодні неділя. Вдома вихідний. Цікаво, що робить Гейл? Може, він уже в лісі? Зазвичай у неділю ми проводимо там цілий день, щоб заpastися харчами на тиждень наперед. Ми прокидаємося вдосвіта, полюємо й збираємо дари лісу, а тоді торгуємо на Горні“* [6, с. 117].

У романі „Голодні ігри“ сповідь головної героїні не тільки насичена спогадами про минуле, а й настроями безпорадності, відчуттям самотності людини: *„Я завжди називала його другом. Але протягом останнього року наші стосунки стали якісь дивні, і „друг“ не зовсім годяще слово, щоб описати, ким для мене став Гейл. На саму тільки згадку про нього моє серце затіпалося. Якби він зараз був зі мною!.. Ні, ні, насправді я цього не хочу. Він зовсім не потрібен мені тут, на арені, де за кілька днів його можуть убити. Я просто... просто скучила за ним. Я ненавиджу самотність“* [6, с. 120].

Події роману за своїм драматизмом дивно проектується на сучасність: починаючи з жеребкування в окрузі 12, життя головної героїні твору стає телевізійним реаліті-шоу (реаліті-телебачення (від англ. reality – дійсність, реальність) –телевізійний жанр, різновид розважальної телевізійної передачі і онлайн-трансляції [10]. Сюжетом твору стає показ дій групи людей у наближеній до життя обстановці, де чатує смерть: *„Забираючи дітей з округів і примушуючи їх убивати одне одного, а округи – спостерігати за цим, Капітолій укотре нагадує нам, що всі ми живі тільки з милості столиці... Капітолій змушує людей святкувати Голодні ігри як велику подію – як спортивні змагання між округами. Останній живий трибут повертається додому до вільного життя, а на округ силуються подарунки –*

здебільшого харчі“ [6, с. 23].

Досить частотним у романі стає образ *гри* та її елементів: „– Я намагаюся вигадати, що з тобою робити, – мовив він. – Як тебе подати? **Зіграти чарівність? Байдушність? Або лють?** Поки що ти сяєш як зірка. Ти стала добровольцем, щоб захистити сестру. Цинна подарував тобі **незабутній образ**“ [6, с. 125], „Рута, одягнена в легеньку сукню, тріпочучи прозорими крилами, наблизилася до Цезаря. Побачивши такого **маленького ельфа**, публіка заахкала й заохала“ [6, с. 135], „Ми – всі **пішаки**. Такі правила *гри*“ [6, с. 151], „Тепер я була рада камерам. Хотіла-бо, щоб спонсори бачили: я вмю полювати, і тому **на мене варто ставити**“ [6, с. 173], „Публіка в Капітолії може занудьгувати: мовляв, ці **Ігри** геть не цікаві. А **продюсери не повинні такого допустити**“ [6, с. 182]. Проте особливість цієї гри немає нічого спільного зі спортивним чи театральним дійством. За нею приховане цинічне бажання одних людей насолоджуватися жорстокою смертю інших, так званих трибутів.

Не випадково оповідач вдається до використання досить дивного маркера часу, образу *гонгу*, який хоч і асоціюється зі звичним для людини сигналом до початку спортивних змагань, проте набуває більш глибокого смислового навантаження: „**Шістдесят секунд**. Саме стільки **часу** ми повинні стояти на металевому диску й чекати на **гонг**. Якщо ослухатися і зійти з диска швидше ніж за **хвилину**, вмонтована міна підривається – і трибут залишається без ніг [6, с. 117]. Він символізує початок якісно нового етапу гри – гри за життя на межі смерті.

Таким чином, запровадження новітніх технік реалістичного малюнка спричиняє синтез форм традиційного мистецтва. У „Голодних іграх“ читачу лише здається, що події відбуваються у реальному житті, однак сам оповідач, визначаючи хронологічні рамки періоду, про який йдеться у творі, оперує різними часовими проміжками: минулим, теперішнім (сама ж дія відбувається у майбутньому).

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

"Głodne gry", określono postmodernistyczne tło utworu.

Kluczowe słowa: rodzajowo-stylowy synkretyzm, fentasy, reality show, antyutopia, postmodernizm.