

МОТИВ ГРИ В РОМАНІ ЕЛЬФРІДИ ЄЛІНЕК «ПІАНІСТКА»

Бітківська Г. Мотив гри в романі Ельфріди Єлінек «Піаністка».

У статті досліджено семантичні рівні роману Е. Єлінек «Піаністка» за допомогою мотиву гри. Виокремлено ігрові ситуації, які сприяють усвідомленню авторської концепції твору та домінантних рис персонажів. Зроблено спробу обґрунтувати тезу щодо несумісності вихідної позиції (норми) для ігор Еріки Когут та етичних норм загальнолюдської спільноти.

Ключові слова: мотив гри, семантичні рівні, антикарнавалізація, авторська концепція.

Творчість Е. Єлінек — лауреата Нобелівської премії 2004 р. — поступово приходить до українського читача. Важливим етапом у цьому поступі стала публікація в 2003 р. перекладу українською мовою одного з найпопулярніших романів письменниці «Піаністка» [3; 4]. Водночас бракує системних літературознавчих досліджень прози й драматургії письменниці [1; 2]. Твори Єлінек актуальні, тому що, як сказано в обґрунтуванні присудження Нобелівської премії, «з надзвичайною пристрасністю мови оголюють абсурдність і пригнічуючу силу суспільних кліше».

У сучасному літературознавстві утвердився погляд на художній текст як текст багатократно закодований. Засобом декодування може виступати дослідження знаків і моделей, реалізованих у ньому. Метою цієї статті є дослідження семантичних рівнів роману Ельфріди Єлінек «Піаністка» за допомогою мотиву гри.

За вихідну позицію під час аналізу названого роману приймаємо тезу видатного літературознавця Ю. Лотмана про те, що гра — це особливе відтворення єдності закономірних і випадкових процесів. Завдяки підкресленій повторюваності (закономірності) ситуацій (правил гри) відхилення має особливе значення. Водночас вихідні правила не надають змоги передбачити усі «ходи», які постають як випадкові щодо вихідних повторень. Отже, кожен елемент (хід) набуває подвійного значення, будучи на одному рівні утвердженням правила, а на іншому — відхиленням від нього [5, с. 74].

У романі Е. Єлінек «Піаністка» реалізовано декілька ігрових моделей зі своїми учасниками та ролями.

Насамперед, це навчання учнів гри на фортепіано, чим професійно займається головна героїня Еріка Когут. Навчаючи, учителька ламає характери своїх учнів. Вона отримує задоволення, розмежовуючи їх на обдарованих і нездар, адже колись так вчинили з нею. Панна Когут ставиться до своїх учнів так, як її матір до неї: «Вона виважує одного, потім іншого учня поглядом, здатним різати скло, і ледь помітно похитує головою. Точнісінько так і мати Еріки після того провального концерту дивилася на неї» [3, с. 39].

Навчання гри на фортепіано самої Еріки Когут. Еріка стала вчити музику за бажанням матері, яка вибрала для неї заняття мистецтвом, щоб воно давало прибуток. Такими ж мотивами нині керуються батьки її учнів, тому панна вчителька їх і зневажає. Ніхто не зважає на бажання дітей, як мати й бабуся не зважали на малу Еріку — розучування сонат Шуберта було каторгою для дівчинки і джерелом насмішок для відпочивальників. Пальці Еріки «цокотять по клавішах, неначе годинниковий механізм. Вікно в кімнаті, де вона впраляється, заграшоване. Хрест на ґратах — хрест, саме таким

зупиняють буйну компанію вампірів, які охоче посмоктали б її кров» [3, с. 29]. Проте йдеться не про фантастичних істот: ці вампіри поряд — матір і бабуся. Письменниця визначає їх бридким порівнянням: «Обидві опікунки, мов отруйні павучихи, прислухаються до своєї жертви, з якої висмоктали майже всю кров» [3, с. 28].

Так, дівчинка страждає, вправляючись на інструменті замість гратися з однолітками, але її фальшиві пасажі псують настрої іншим — це винагорода за необхідність коритися примусу. Поступово Еріка стала мріяти, а потім і позбавляти інших того, чого немає в неї. Посередня піаністка, за напучуванням матері, вона нищить обдарування інших.

Виховуючи дочку, мати вдається до прийомів дресирування: «...щоб дитина проклала собі шлях через інтриги, мати прибиває на кожному повороті дороговказ і підстьобує Еріку, якщо та не хоче вправлятися» [3, с. 22]. Вона ставиться до дочки як якогось механізму, не задумуючись про те, що та може хотіти чогось іншого, аніж вона: «Мати піклується про гарне звучання інструмента й невпинно підкручує кілочки дитини, не стільки дбаючи про стан роялю, скільки про материнський вплив на цей норовливий, мінливий, живий інструмент» [3, с. 27].

Численні приклади безжального дресирування потребують теоретичного узагальнення, і Єлінек робить його, розмірковуючи на тему «Чи любить дикий звір дрімучий ліс, а приручений звір — манеж і свого приборкувача?» Серед аргументів щодо заперечної чи ствердної відповіді з'являються знаки, які відсилають нас до перипетій виховання Еріки: «Звір носить мавпячий одяг на загривку чи на спині» (пригадаємо хворобливу пристрасть Еріки купувати дороге елегантне, на її смак, вбрання, але не одягати його), «Деякі навіть скачуть на конях, вкритих шкіряною попоною!» (сама Еріка теж дбає про аксесуари), «І його господар, дресирувальник, ляскає батогом! Він може похвалити або покарати. Дивлячись, як звір служить. Але навіть найбільш витонченому дресирувальникові не спаде на думку вручити леопардові чи левиці футляр зі скрипкою й вирядити в путь. Ведмідь на велосипеді — це, мабуть, межа людської фантазії» [3, с. 61–62].

Цей авторський відступ є завершенням першої частини роману. Усе, що коїться з піаністкою в другій частині, — вдало виражено гротесковим образом левиця зі скрипкою. Навіть суворо вимуштруваний звір не зможе справитися з примхливим музичним інструментом, який тут символізує потаємні мрії Еріки, її матері, Вальтера. Дресирування — це гра, де кожен знає свою роль: «Еріка — ягнятко, що пригорнулося до лева материнської волі. Зважаючи на цей покірний жест, материнська воля не поспішає розірвати на шматки м'яку нерозвинену доччину волю й проковтнути її криваві рештки» [4, с. 97].

За умовними правилами гри побудовані стосунки матері й дочки. Уже в першому епізоді роману (Еріка запізно повернулася додому після занять) матір, щоб заставити дочку розповісти правду, вдається до ігрової ситуації, умови якої відомі обом: вона рахує до трьох, але вже на рахунок «два» дочка починає доповідати. Усі інші події переконують: правила гри встановлює мати, а дочка тривалий час дотримується їх, але, приславши пильність «пані Мами», знаходить можливість їх порушити.

Еріка любить гратися зі своїм одягом. Власне, купівля суконь, пальт, костюмів, спідниць у дорогих бутиках — це теж гра: адже молода жінка купує речі не для того, щоб їх одягати, а щоб вішати до шафи й роздивлятися. Фактично, повторюваність покупок утворює право дочки самостійно розпоряджатися заробленими грошима, проте, водночас, символізує її бунт проти диктату матері. Цей бунт може перетворитися в брутальну бійку, що закінчується вирваним жмутком волосся в матері. З іншого боку, реакція матері не завжди передбачувана: вона може зім'яти шойно куплену річ, іноді щось продати з купленого Ерікою, але одного разу її дії набувають

особливого значення. Коли Еріка прийшла дуже пізно, матір порізала першу концертну сукню дочки. Ще одна бійка, але тепер уже мати видрала в Еріки пасемце волосся.

Тридцятирічна вчителька дуже ретельно ставиться до свого одягу, вона завжди доречно одягнена, проте її вбрання є своєрідним захистом від світу, який її оточує. За застібнутими блузками й довгими спідницями вона ховає від світу те, що могла б йому відкрити — свою зранену задресировану душу. Вирушаючи в сумнівну мандрівку Пратером чи пропонуючи прогулянку парком Вальтеру, вона вдягається як професійний спортсмен, і це, як і все, що робить Еріка, має подвійне значення: вона може захистити своє тіло від зовнішнього ризику, якоїсь несподіванки, проте чи є такий захист для її почуттів?

У фіналі роману Еріка надягає тісне плаття, яке відкриває її коліна, оголює спину і, можна припустити, її почуття. Вона хоче, щоб і на неї дивилися. Проте Клеммер та й інші перехожі не бачать Еріки, навіть фізичний біль, який завжди тамував душевний, цього разу не рятує: «Ніхто не дивиться на неї. Назустріч ідуть люди, обминаючи її, як вода — борти мертвого корабля. Вона не відчуває моторошного і довгоочікуваного болю» [4, с. 136].

Між «грандіозними битвами» між матір'ю і дочкою, відбуваються бої місцевого значення, коли Еріка тренується на випадкових пасажирів у громадському транспорті (вона штовхає людей у спину й груди смичковими та духовими інструментами, важеними нотними теками, провокує скандали) або насипає розбите скло в кишеню пальта дівчині, яка мала необережність подивлятися на Вальтера Клеммера. Мати й бабуса, озброївшись молочними бідонами, збиткуються з дачників, які сміються з грубої гри Еріки. Так, кожна деталь зокрема й весь текст загалом мають різні зв'язки, що зумовлює не одно-, а багатозначність тексту.

Ігрові умовності пронизують стосунки Еріки з чоловіками. Основою цієї моделі є вихідне правило, яке Еріка постійно пам'ятає: вона б ніколи не змогла підкоритися чоловікові після стількох років покори матері. І дійсно, вона бунтує проти кохання до Вальтера усіма можливими способами, навіть карикатурним. Її лист до учня-коханця можна трактувати як гротескову карикатуру на почуття, де домінує не прагнення щастя, а жадоба непокори. Вона пропонує жажливий обмін — свою нібито покору на свої ж фізичні страждання. Проте, якщо б Вальтер погодився, то вперше в житті Еріки правила гри диктувала б не матір, а вона сама. Фактично, Еріка готувала дуже важливу для неї карнавалізацію — у кожного своя роль. Однак кожен залишився у своєму амплуа — так в реальності Еріки відбулася антикарнавалізація.

Ігри з мовою, мабуть, найважливіші в романі. Ця теза висловлена самою письменницею: «Власне кажучи, я писала завжди. Думаю, що це в мене від батька, який любив ігри з мовою, особливо з віденським діалектом. Тож я виросла з тим, що словам не варто особливо довіряти. Завжди потрібно перевіряти, чи нема якого підтексту» [3, с. 70]. Прихований сенс описів, міркувань оповідача й персонажів у романі трапляється повсякчас. Наприклад, загалом усім зрозумілий образ материнської любові набуває асолютно протилежного індивідуалізованого значення в метафорі «відчиняються врата в сіру, люту країну материнської любові» [4, с. 76]. Дійсно, ця країна одноманітно сіра: ми можемо «гратися», подаючи різні тлумачення сірого, реалізованого в романі. Це й нудьга, яка спонукає Еріку шукати сумнівних розваг; одноманітність, яка здатна втішати своєю постійністю; обивательський рівень стосунків у родині Когутів; відсутність таланту в піаністки тощо.

Нове значення отримує в романі й міфологічний образ Ніоби. З античності це символ матері-страдниці, у пізніші часи — уособлення горя [6, с. 150]. Сліnek називає стару пані Когут Ніобою на пенсії, чим надає образу саркастичного звучання. Міфологічна Ніоба мала 12 дітей і всіх їх втратила, бо зневажала богиню Лето, покровительку новонароджених. Від горя жінка перетворилася на скелю, з якої тік струмок її сліз. Пані Когут має одну дочку і фізично вона жива, однак душа її мертва.

Тому причиною не стріли Аполлона й Артеміди, а «люта» материнська любов, яка тверда й непохитна, ніби скеля. Саме вона прирекла дочку на тотальну самотність — ні друзів, ні коханого, ні дитини. Подальше зниження образу відбувається внаслідок зображення почуттів за допомогою метафор кухонного начиння: Еріка обертається ночами на рожні люті над палаючим вогнем материнської любові; матір бажає, щоб «дитинка смажилася на домашній сковорідці, а не на шампурі сексуальних пристрастей» [4, с. 93].

Ельфріда Єлінек зображає розваги дітей і дорослих з певним підтекстом: «У безжурному віденському парку Пратер, на атракціонах розважається маленький народець, а в кущах — народець хтивий» [4, с. 65]. Правила гри можуть передбачати використання іграшок. Для дітей незаможних віденців це коники та інші фігурки атракціонів, для заможних обивателів — красиві коні. Саркастичне узагальнення «На подібних прикладах діти навчаються того, що для більшості речей є дешеві копії й можна користуватися ними» сповнене гіркого пророцтва: замість кохання, яке звільнило б Еріку від сімейного рабства, вона отримує ерзац-почуття Вальтера Клеммера.

Отже, виокремлення в тексті мотиву гри надає змогу дослідити його семантичні рівні, унаслідок чого можна зробити висновок: сенс роману Е. Єлінек «Піаністка» полягає в застереженні — те, що є вихідною позицією (нормою) для ігор Еріки Когут, має зникнути в спільноті людей. Вибір *homo sapiens* — не дресирування, а любов.

Дослідження творчості Е. Єлінек загалом і роману «Піаністка» зокрема потребує продовження. Перспективи подальших розвідок у цьому напрямі пов'язуємо із вивченням елементів міфотворення та дослідженням наративних моделей в текстах письменниці, аналізом її творчості з позицій феміністичної критики тощо.

Література

1. Григоренко О. В. Дискурс навколо літератури: дослідження, присвячені рецепції творчості Е. Єлінек // Літературний процес: методологія, імена, тенденції : Зб. наук. праць (філологічні науки) : № 1–2. — К. : Київськ. ун-т імені Бориса Грінченка, 2010. — С. 51–54.
2. Григоренко О. «Чого не можна висловити, про те потрібно писати»: особливості любовного дискурсу в романі Е. Єлінек // Вікно у світ. — 2008. — № 1 (22). — С. 122–129.
3. Єлінек Е. Піаністка / Перекл. з нім. О. та О. Плеваки // Всесвіт. — 2003. — № 5–6. — С. 12–70.
4. Єлінек Е. Піаністка / Перекл. з нім. О. та О. Плеваки // Всесвіт. — 2003. — № 7–8. — С. 65–136.
5. Лотман Ю.М. Структура художественного текста // Лотман Ю.М. Об искусстве. — СПб. : «Искусство–СПБ», 2005. — С. 14–285.
6. Словник античної міфології / Уклад. І.Я. Козовик, О.Д. Пономарів. — К. : Наук. думка, 1989. — 240 с.

Битківская Г. Мотив игры в романе Эльфриды Елинек «Пианистка».

В статье исследованы семантические уровни романа Э. Елинек «Пианистка» при помощи мотива игры. Определены игровые ситуации, которые помогают осознать авторскую концепцию произведения и доминантные черты персонажей. Совершена попытка обосновать тезис о несовместимости исходной позиции (нормы) для игры Эрики Когут и этических норм человечества.

Ключевые слова: мотив игры, семантические уровни, антикарнавализация, авторская концепция.

Bytkivska H. The motive of a game in the novel by Elfriede Jelinek «The Pianist».

In the article the semantic levels of the novel by E. Jelinek «The Pianist» are investigated by means of a game motive. There have been highlighted game situations, which contribute to understanding of the author's concept of the novel and dominant features of characters. An attempt has been made to prove the thesis concerning the incompatibility of initial norm for Erica Kohut's games and ethic norms of the mankind.

Keywords: the motive of a game, semantic levels, anticarnivalization, author's concept.