

*Димитренко Л. В.,  
доцент кафедри англійської мови  
та методики її викладання  
Херсонського державного університету  
М. Херсон, Україна*

### **ЗАСОБИ СТВОРЕННЯ ГРОТЕСКУ В РОМАНІ І. БЕНКСА «ОСИНА ФАБРИКА»**

Гротескне мислення тлумачиться як художня мисленнєва діяльність людини, яка ґрунтується на наративній уяві, а також здатності людини проектувати зміст одної мовної одиниці на іншу [1, с. 26; 2, с. 164]. У світлі когнітивної лінгвістики гротескне мислення розглядається як проектування наративної розповіді з одного тексту на інший, або переказу однієї події в термінах іншої [3, с. 187]. У рамках когнітивної лінгвістики вважається, що в підґрунті гротеску лежить явище *дотепності* (англ. wit) та *емоції* [4, с. 11; 29].

Гротеск розуміється як стилістичний прийом, що створює образ, в якому свідомо порушуються норми життєвої правди. Цим пояснюється розквіт гротеску в епохи боротьби, радикальних змін або дезорієнтації, таких як модернізм і постмодернізм.

Для творчості І. Бенкса характерні гротескні перебільшення, які на його думку здатні показати справжню природу людини, виявити механізми несправедливості. Сюжет його твору побудовано таким чином, щоб максимально занурити читача у гротескний світ, який відображає реалії сучасного суспільства. Автор використовує у творі символи, які мають значення лише у гротескному контексті даного роману. Так, він проводить паралель між фізичним станом персонажів та їх духовними якостями. Переживши низку зрад та ударів долі, вони втратили свою людяність та моральні якості: співчуття, милосердя та прощення. Найяскравішим символом у цьому творі безумовно є Осина фабрика — це великий циферблат, який головний герой твору Френк знайшов на місцевому звалищі і, оснастивши різними механічними пристроями власного винаходу, перетворив на своєрідну кімнату смерті, напхану жертвними пастками для ос. Кожна цифра на циферблаті позначає вид ритуальної смерті, який має собі вибрати оса, спочатку поміщена в центр циферблату. Зроблений осою «вибір» Френк тлумачить як передбачення майбутнього. Фабрика є основним елементом особливої релігійної системи, придуманої і ретельно наслідуваної головним героєм твору.

Особливу роль в інтерпретації твору І. Бенкса відграє пряма мова персонажів. Автор обирає для кожного особливий стиль мовлення, який, зазвичай, представлений у формі

коротких фраз розмовного повсякденного стилю. Для розмовного стилю характерними рисами є емоційність, образність, конкретність, простота мовлення. Так, у мовленні персонажів твору І. Бенкса ми можемо спостерігати:

1) використання розмовних скорочених форм імен, наприклад: «*Diggs was just here. I suppose you know*» [5, с. 5];

2) вживання епітетів для демонстрації особливого відношення до оточуючих, наприклад: «*There was a layer of grey-blue smoke in the room at about shoulder level, and a big wave in it, probably produced by me as I came in through the double doors of the back porch. The wave rose slowly between us while my father stared at me. I fidgeted, then looked down, toying with the wrist-rest of the black catapult. It crossed my mind that my father looked worried, but he was good at acting and perhaps that was just what he wanted me to think, so deep down I remained unconvinced*» [5, с. 22];

3) стилістично знижена лексика, наприклад: «*I went to the cupboard and took out a plate, then sat down again, one leg crossed underneath me. My father went back to stirring the soup, which I could smell now above the cigar smoke. I could feel excitement in my stomach — a rising, tingling rush. So Eric was coming back home again; that was good-bad. I knew he'd make it. I didn't even think of asking the Factory about it; he'd be here. I wondered how long it would take him, and whether Diggs would now have to go shouting through the town, warning that the mad boy who set fire to dogs was on the loose again; lock up your hounds!*»; «*Bastard! Bastard! You little shit! I'll kill you! You —*»; «*Don't accuse me of burning fucking dogs, you little bastard! Bastard!*» [5, с. 46];

4) домінування непоширених синтаксичних конструкцій та простих речень, наприклад: «*I had been making the rounds of the Sacrifice Poles the day we heard my brother had escaped. I already knew something was going to happen; the Factory told me*» [5, с. 55];

5) вживання наказового способу, наприклад: «*The shot hit the "Keep Out — Private Property" sign with a thud I could just hear, and I smiled. It was a good omen*» [5, с. 94];

6) скорочення, еліптичні конструкції, наприклад: «*"What height is this table?" he said suddenly, just as I was about to go to the breadbin for a slice to wipe my plate with. I turned round and looked at him, wondering why he was bothering with such an easy question. "Thirty inches," I told him, and took a crust from the bin. "Wrong," he said with an eager grin. "Two foot six."*» [5, с. 8, 16, 22];

7) іронія, сарказм та цинізм, наприклад: «*I sucked at the little trickle of blood from my finger. My catapult, my pride and joy, the Black Destroyer, itself destroyed by a rabbit! Oh, I suppose I could have written off and got a new length of rubber, or got old Cameron in the ironmonger's shop to find me something, but it would never feel right again. Every time I lifted it to*

*aim it at a target living or not — this moment would be at the back of my mind. The Black Destroyer was finished» [5, с.129].*

У дослідженому тексті роману І. Бенкса головною функцією гротеску є накладання, перенесення (або нашарування) знань про відомі сюжети, теми, мотиви чи ідеї з будь-яких творів художньої літератури на новий художній твір, який містить протилежні мотиви або ідеї, шляхом їх переосмислення та інакомовного втілення в гротескних образах.

У результаті лінгвокогнітивної операції накладання породжується нове значення, що осмислюється як різниця цінностей, які панують у різні епохи культурно-історичного розвитку людства. Сигналами наративного контрастування є власні імена, цитації або парафрази, які є алюзією на певний сюжет з біблійних притч, міфів або мотивів літературних творів. Автор будує текст, насичуючи його різноманітними алюзіями, які розгадує читач, таким чином створюючи оповідь за принципом гри в словах та мисленні. Наприклад, головний герой роману асоціюється з шекспірівським Гамлетом. Думка про світ, що гине в мерзенних злочинах «батьків», про «розпад зв'язку часів» наводить читача на асоціацію з шекспірівською трагедією «Гамлет». Бенкс вибудовує цілу систему ремінісценцій – цитат-алюзій на текст «Гамлета»: *«That afternoon, while the same wind, now freshened, still blew across the island and off into the North Sea, Esmerelda and I went out as usual, and stopped off at the shed to pick up the dismantled kite. She helped me carry it far along the dunes, dutifully clutching the lines and winch to her flat little chest and clicking the ratchet on the drum, until we reached a point well out of sight from the house. It was a tall dune head stuck nodding towards distant Norway or Denmark, grass like hair swept over the brow and pointing» [5, с.180].* Підґрунтям цієї операції є особливий тип художнього мислення, що стає можливим завдяки здібності людини до наративної уяви. Така здібність не вимагає будь-яких зусиль у проектуванні однієї розповіді на іншу, у нашому випадку – це контрастивне порівняння психологічного стану головного героя з очікуваннями близької смерті Христом: *«The rocks of the Bomb Circle usually get me thinking and this time was no exception, especially considering the way I'd lain down inside them like some Christ or something, opened to the sky, dreaming of death» [5, с. 63].*

У тканині художнього тексту гротеск реалізується за допомогою контрастивних тропів й фігур, а саме оксюмору та антитези («*Eric was coming back home again; that was good-bad» [5, с.3]*), тобто концептуальних схем, що також мають контрадикторну природу і викликають естетичний ефект шоку, здивування та емоційну дезорієнтацією. Вони переплітаються й створюють гомогенну картину гротескного твору.

Зіткнувшись з гротеском, читач постає перед проблемою нездатності здійснити вибір між комічним і трагічним. Іншими словами, гротеск пропонує читачеві зробити вибір, в

нього навмисно вписана стратегія дезорієнтації задля створення ефекту шоку, який може навіть перерости в агресивність та в кінці кінців до нервового сміху, ця гра емоцій активує когнітивне прочитання художнього тексту: «*Poor Eric came home to see his brother, only to find (Zap! Pow! Dams burst! Bombs go off! Wasps fry: tsssss !) he's got a sister*» [5, с.279]. Саме текст роману І. Бенкса «Осина фабрика» може бути відображенням жахливої руйнуючої моделі, вписаної в семантику. Так, читач потрапляє у стан емоційної дезорієнтації, оскільки письменник активує архетипи ДУХУ, СВІТЛА, ВОГНЮ, які контрастують з характерами та людськими якостями героїв твору. Наприклад, архетип ВОГНЮ викликає асоціації з ПЕКЛОМ, у якому загубилася душа (тобто ДУХ) головного героя, і тому він весь світ перетворює на пекло: «*The awful noises and the light on the far side of the dunes seemed to be coming closer. (...) In seconds the hillside was covered with burning sheep, their wool in flames, bleating wildly and running down the hill, lighting up the sandy grass and weeds and leaving them burning in their fiery wake*» [5, с. 96]. Але пожежа є не помстою, а тим, що очищує, просвітлює, в проміннях якої герої роману відкривають для себе власну сутність та оточуючий світ. Символіка змія є доволі складною і суперечливою, а саме, він виступає одночасно символом життя та смерті, сили та мудрості тощо. У тексті роману образ змія як символу смерті актуалізується за допомогою наступних номінативних одиниць: «... *there I saw the jagged stripes of the sleeping snake; «A death is always exciting, always makes you realise how alive you are, how vulnerable but so-far-lucky; but the death of somebody close gives you a good excuse to go a bit crazy for a while and do things that would otherwise be inexcusable. What delight to behave really badly and still get loads of sympathy!»* [5, с. 206], таким чином СМЕРТЬ (ЗМІЙ) vs. ЖИТТЯ. Проте у тексті прослідковуються не тільки мотиви смерті та суїциду, а й образи життя та пристрасті. Сексуальні імплікації, особливо трансгедерний стан головного героя та його відкриття особистого характеру є символом неприборканої пристрасті, інстинкту, позасвідомого, чоловічої та жіночої сексуальної потенції. Автор втілює образ ЖІНКА vs. ЧОЛОВІК, уособленням якого є головний персонаж. З контексту ми пам'ятаємо про те жахливе відкриття, яке головний герой робить для себе: насправді він був народжений дівчинкою, а його батько навмисно давав йому чоловічі гормони, щоб довести експериментальну можливість перетворення дівчинки на хлопчика. Це призводить до певної емоційної дезорієнтації не лише персонажів, а й читача. Під емоційною дезорієнтацією мається на увазі стан невпевненості або невирішеності, тобто, людина не вирішує однозначно стосовно смішного та жахливого боку гротеску, а залишається в стані невпевненості або емоційної дезорієнтації. Для багатьох цей стан є доволі важким, однак, саме він є відмітною рисою гротеску.

Таким чином, наративне контрастивне перенесення (накладання, нашарування) є лінгвокогнітивною операцією, що полягає у проектуванні знань про відомі сюжети, теми, мотиви чи ідеї з будь-яких творів художньої літератури або відомих історичних подій на новий твір, який містить протилежні мотиви або ідеї, шляхом їх переосмислення та інакомовного втілення в гротескних образах. На основі цієї лінгвокогнітивної операції відбувається формування гротеску, що розгортається на рівні цілого твору за допомогою контрастивних образних засобів.

#### **Список літератури:**

1. Кобленкова Д. В. Проблемы становления теории гротеска / Д. В. Кобленкова //Новый филологический вестник. – 2006. – № 3. – С. 26–36.
2. Nikolenko O. The theory of the Grotesque in the European Literature: The Dynamic of the Notion / O. Nikolenko // Sophia Journal of European Studies. – 2013. – Vol. 5. – P. 163–179.
3. Tsur R. Toward a Theory of Cognitive Poetics / R. Tsur. – Amsterdam: Elsevier Science Publishers, 1992. – 549 p.
4. Zunshine L. Introduction to Cognitive Cultural Studies / Lisa Zunshine. — Baltimore : John Hopkins University Press, 2010. — 310 p.
5. Benks Iain. The Wasp Factory/ I. Benks. - New Mexico: University of New Mexico Press, 1987. – 280 p.