

Н. Б. Кудря

Принцип гри в новелі “Via dolorosa” А. Любченка в аспекті кольору та світла/тіні

Початок ХХ ст. був періодом, коли у письменницьких колах тривав пошук нового змісту та форми літературних творів і панував дух експериментаторства. У цьому сенсі людиною свого часу був і А. Любченко, у творчості якого проявилися головні риси

модернізму. Серед ознак цього синкретичного напрямку були, зокрема, поглиблена емоційність, ускладнене асоціювання, яскрава тропіка, „руйнування традиційних уявлень про сюжет і композицію твору, ... *спрямування на гру*” [2:137]. Так, налаштованість на гру

багато в чому засвідчує модерністичність світосприйняття письменника, а „Via dolorosa” (1926) є однією з новел, у якій ця особливість виявляється якнайяскравіше.

Поняття гри є надзвичайно широким. За визначенням Йогана Гейзінга, гра є „однією з найфундаментальніших категорій життя” [3:36]. У своїй книзі „Homo ludens” він пропонує поряд з людиною розумною поставити людину, що грається, і наголошує на тому, що гра старша від культури [3:7] й водночас є одним із виявів культури [3:10,57]. Автор засвідчує, що концепція гри притаманна усім видам мистецтва, розрізняючись лише за формами вияву. Поряд із цією ключовою думкою Гейзінга подає своє розуміння гри й у межах літератури: “Це дія, що відбувається у певних рамках умовного часу і місця, у видимому порядку, за добровільно прийнятими правилами й поза сферою необхідності чи матеріальної користі” [3:152]. Завдання гри як процесу полягає передусім у створенні певного настрою та емоційної напруги (атмосфери).

Визначення меж гри є розмитим через багатозначність поняття. У полі зору наших зацікавлень гра перебуває як один із основних принципів організації художнього твору. М. Зубрицька, розглядаючи гру як літературно-теоретичну категорію, виділяє, зокрема, такі літературознавчі аспекти гри: а) гра як *принцип побудови художнього тексту*; б) *гра як технологія провокування певних реакцій*, творення різних авторських стратегій від назви до форми, і навіть до структури тексту; в) гра як глибинна властивість мови, її розвитку і збагачення; г) як органічна складова сприйняття художнього тексту, один з модусів існування тексту [4:238].

Зазначені складові поняття гри яскраво відображені у новелі А. Любченка “Via dolorosa”. Ми зосередимо увагу насамперед на художніх особливостях гри у творі, зокрема, на ігрових ознаках характеристики кольором та світлом/тінню. Дотепер питання функціонування кольору та світла/тіні у тексті даного художнього твору ставали лише фактом побіжних зауваг (Г. Майфет [7:102–103, 105], В. Агеева [1:41–42], Ю. Мариненко [8:12–13]), а не предметом спеціального аналізу. При цьому хотілося б підкреслити те, що колір та світло є важливими для сприйняття та розуміння новели, адже відбивають коливання почуттів героїв і настроєву мінливість твору в цілому. Колір, світло, а також музика – це ті параметри, які наближають реципієнта до усвідомлення ігрових принципів твору.

Структурно історія новели складається зі стосунків чоловіка та жінки (героя та героїні). Фабульна модель гри є драматичною: роман соціально нерівних героїв (наймита і дочки господаря), образа та реванш героя. У взаємовідносинах опозиційної пари герой-героїня принцип гри відіграє важливу роль. Передусім любовні стосунки героїв у обрамлюючій новелі виростають з гри і розвиваються у формі гри-зваблення. Їх стосунки – це певна рольова гра. Поведінка героїні Сюзен штучна, вона ніби грає якусь роль, то наближуючи героя, то відштовхуючи його від себе. Він не розуміє справжніх мотивів її дій, але вимушений, умовно кажучи, грати деякий час за її сценарієм.

Сюжет новели побудований на опозиції двох головних героїв. Але у структурі твору вагоме місце посідає й інша другорядна бінарна пара: панянка Сюзен – жінка-повія Сюзен. Так, під час згадування про події юних років через навіювання-спогад (стан, викликаний цигарковим димом) у підсвідомості ліричного героя виникають два образи однієї жінки. Ситуативна актуалізація бінарних категорій уявного/конкретного призводить до наявності часової і характеристичної дистанції між двома іпостасями однієї жінки. Через часову розмежованість авторові вдається зосередити увагу читача на сприйнятті їх відокремлено – як двох різних людей. При цьому цілком очевидним фактом видається непересічна роль характеристики кольором у розмежуванні двох образів однієї жінки (початок і кінець скорбного шляху): одна в білому (примарна), інша в чорному (реальна). Перша – “самотня, зодягнена в *чорне* жіноча постать” [6:114] – жінка-повія Сюзен. Вона імпульсивна, знервована, пригнічена. Друга – “цнотлива, з повільними рухами” [6:115], “дівчина в *білосніжному* вбранні, з виразом пречистим, лагідним” [6:119]. Дана опозиція уособлює традиційне сприйняття білого/чорного як антитези позитив/негатив. У класичному тлумаченні білий колір – символ чистоти, істини, невинності [12:23], чорний – колір сумних подій, символізує смерть, відчай, горе, скорботу, зло [12:410]. Кольорова антиномія значно посилює відмінність двох образів, відображаючи їхній душевний та віковий стан: пригніченість, емоційна неврівноваженість, напівголодний стан першої, старшої за віком, та меланхолійність, грайливість, життя в достатку та розкоші – другої.

Суттєвим доповненням до портретної характеристики та поведінки першого реального образу жінки в чорному є невеличкий, проте

яскравий штрих – “кармін уст” [6:115]. Ця кольорова деталь на позначення яскраво-червоної фарби (багряний у поєднанні з червоним) [10:315] є прозорим натяком на соціальний стан жінки (повія): “Проходячи повз мене, жінка байдуже кинула руку на стан, злегка усміхнулась – тільки грайливо зав’юнився кармін уст...” [6:115]. Яскраво-червоний на фоні темного одягу та сутінок передає дисонанс окремої людини та оточення: “Як тривожний короткий крик, на хвилинку тільки вихопились з темряви кінці кармінової усмішки і зафарбований тоскний погляд” [6:120].

Зазначені вище кольори (червоний, білий), будучи пов’язані з процесами асиміляції та активності, самі по собі вважаються теплими тонами [13:512], але в контексті даного твору вони сприймаються виключно як відповідники холодного тону (разом із чорним). Підтверджує дану кольорову трансформацію, яка є прикладом символічної інверсії, яскрава метафорична картина осінніх сутінок: “Ті особливі, осінні надвечір’я, коли *батьорість і бронза*” [6:113]. Наведена метафора вказує на зміст усієї символічної кольорової композиції новели: обігрування між собою чорного, білого, червоного, золотого. Як бачимо, так само, як заданим виходом із класичної кольорової антиномії білий-чорний є червоний, так у даному творі, за ситуації, коли червоний є одразу задекларованим кольором, то й вихід за такої умови теж є заданим у так званому золотому кольорі (або у парі червоний-золотий) [13:514]. Тобто серед наявних в новелі теплих тонів, зокрема, теплих відтінків жовтого, переважає колір золотої бронзи. Із семантики зазначеної метафори стає зрозумілим що “*батьорість і бронза*” – опозиційні поняття, адже у даному контексті вони сприймаються як антоніми. Батьорість асоціюється з холодними кольоровими відтінками; бронза – з теплими. Крім того, батьорість – це енергійність (енергія дня), активність, молодість, динамізм. Бронза – зрілість, навіть старість, спокій, пасивність, статичність. Отже, навіть свою улюблену романтично забарвлену лексему “*батьорість*” А. Любченко вживає у новелі також у контексті характеристики кольором.

Превалуючи у творі, теплий бронзовий тон відчутно пом’якшує класичний кольоровий трикутник, ніби розпалює почуття героя та надихає його на спогади. Барви осіннього листя, сигнальні ліхтарі, промінь сонця, спалах вогню від сірника (у обрамлюючій новелі, де головна героїня – жінка в чорному) унаочнюють те, як теплий тон бронзового

(колір вечірнього сонця) урівноважує холодний і темний чорний.

У метафоричній кольоровій картині твору коштовне каміння посідає не останнє місце: смарагди, топази, бурштин, а також такі метали, як бронза, золото. Кольорова характеристика місця і часу дії обрамлюючої новели (осінній парк та вечірні сутінки) витримана у розмаїтті фарб коштовного каміння. Так, яскрава зорова метафора вже на початку твору (звичайно, в уяві читача) викликає безліч кольорових асоціацій: “По садах, в легкій сарабанді – топази, янтари, пломінь” [6:113]. Відсутність чіткого називання кольору призводить до розмитості фарб і водночас до широкого кольорового спектру уявної картинки: від кришталево-прозорого до яскраво-червоного. Нагадаємо, що колір топаза є “прозорим, безбарвним або з блакитним, жовтим, червонуватим відтінками” [10:670], а бурштина – жовтий різних відтінків [11:935]. Додавши до цієї гами фарб ще й кольоровий епітет “смарагдовий” (“смарагдовий метеор” [6:115]), тобто “прозорий, яскраво-зелений” [10:274], а також яскраво-червоний, полум’янистий – отримаємо доволі широку кольорову палітру. До того ж, надзвичайно містка лексема “плімнь” у даному контексті може означати і яскраве палання, і горіння, і виблискування, і миготіння кольорів. Вжита поряд із “топазами і янтарями”, вона ніби підсвічує, уяскравлює осінні фарби, які виграють у променях вечірнього сонця (нібито дорогоцінне каміння). У цьому сенсі цікавою є думка Ю. Лотмана про механізм ігрового ефекту: “Ігровий ефект, – пише він, – полягає в тому, що різні значення одного елемента не нерухомо існують, а “мерехтять”. Кожне осмислення утворює окремий синхронний зріз, але зберігає при цьому пам’ять про попередні значення і усвідомлення можливості майбутніх” [5:89].

Автор змальовує картину теплих вечірніх сутінок або через бронзовий відтінок (“...людські постаті, що загрузали в *падалишиній бронзі*” [6:114]), або через м’яке, спокійне, неясраве поєднання коричневатобронзового з чорним (нічні напівтони). Тому й зазначена комбінація бронзи/чорного нібито наближує їх між собою. Такий характер кольорових поєднань/наближень у творі свідчить про згущення кольорів, чому безпосередньо сприяє гра світла/тіні. Гра кольору залежить безпосередньо від гри світла/тіні. Гра бронзового “запізнілого променя” у сутінках вечора [6:114] – не що інше як форма втілення комбінації світла/тіні.

Гри амбівалентного за своєю суттю світла є функціонально навантаженим елементом. Так, прийом гри світла/тіні відтворює динаміку портрета: зовнішнього і внутрішнього (внутрішнього через зовнішнє). Саме цей останній осінній промінь вечірнього сонця запалює “руді кучерки” [6:114] героїні, а коли він згасає, то “обличчя з рудими кучерками на скронях стало восковим” [6:114]. Письменник фокусує увагу на темному силуеті жінки в цілому та на її рисах обличчя, зокрема на губах. Через гру світла/тіні авторіві вдається сконцентрувати увагу читача на важливих деталях оповіді, і кольорових зокрема, тим самим посилити контраст між чорним вбранням жінки та карміном її вуст. Акцент робиться на “розрізі уст” (“кармін уст” [6:115]) – освітленій частині обличчя, а очі залишаються в тіні: “Виступав лише, як ранка, тонко окреслений *розріз уст*, а очі ховалися в *тінь*, під крило капелюха” [6:114–115]. Гра світла ніби оживлює похмурий портрет героїні.

Світло/тінь розщеплені у структурі твору як невловима, ледь помітна гра. Загалом, ця опозиція пов’язана з часопросторовими вимірами твору. Протиставлення ранку та дня вечірнім сутінкам є також вужчим вираженням згаданого протиставлення. Навіть епітети темний/світлий є окремо вживаними у творі: “темне погруддя” “менестреля одспіваного віку” [6:114]. Гра світла/тіні відтворює зовнішню динаміку просторових образів (брама, “темне погруддя”), яка відповідає внутрішньому станові ліричного героя. Гра світла/тіні засвідчує перехід від центрації уваги на статиці (просторові образи брами,obelіска) до фокусування його на динаміці. Так, на початку твору, у обрамлюючій новелі “менестрель одспіваного віку” “був такий засмучений, суворий, наче маска японського Но” [6:414]; “...там, у химерному присмерку, мовobelіски Салманасара, застигали високі колони брами” [6:114]. Художні порівняння поглиблюють нерухомість, статичність образів, відображаючи час доби і стан природи, яка, у свою чергу, відображає психологічний та емоційний стан героя. Кінець – рухомий: “Обличчя менестреля хворобливо сіпнулось і одразу ж стало ще холоднішим, суворішим” [6:121], “Над брамою спалахнули люкси” [6:121].

Обігруючи той чи інший колір, авторіві вдається підкреслити важливу деталь, як портретну, так і образну. Блиск, переливання та миготіння кольорів багато в чому авторіві вдається передати через гру світла/тіні. Осін-

ній пейзаж у творі (хоча й домінує бронзовий колір) – це також гра самих осінніх кольорів, ніби коштовного каміння, яке блищить під промінням сонця.

Отже, так само, як музичний контекст новели представляє симбіоз мажору та мінору (й просто тиша), так і характеристика кольором демонструє поєднання теплих і холодних відтінків (та відсутність кольору – „прозорий”). У творі є чотири основні кольори: чорний, білий, червоний, бронзовий. Так, “психологічно чорний відповідає стадії сумніву та покаяння; білий – просвітленню, сходженню, відвертості, прощенню; червоний позначає страждання, вивищення і кохання; золотий – позначає славу” [13:514]. Таким чином, кольорова символічна картина твору є майже абсолютною проекцією на сюжетну канву твору.

Чималий враженнєвий, а відповідно й настрєвий діапазон новели формує ігровий характер кольорових поєднань та світла/тіні. Як письменник-імпресіоніст, оперуючи засобами живопису, А. Любченко використовує контрастні кольорові поєднання (чорний/білий/червоний), наближення протилежних кольорів (через залучення бронзових відтінків). Так, протиставлення темних/світлих тонів, ночі/дня, темряви/світла уособлюють зіткнення людської слабкості та сили, життєвої поразки та перемоги (героїня Сюзен – ліричний герой). Даний ряд антонімічних пар виявляється окремим вираженням загальної кольорової опозиції чорного/білого, яка, без сумніву, має величезний емоційний вплив на читача. Інтенсивне залучення автором кольорів класичного кольорового трикутника (так само, як пізніше, хоча в зовсім іншому контексті в новелі „Кров”, 1929 р.) на тлі штрихпунктирного бронзового, а також широкої гами фарб твору загалом (жовтого, зеленого, блакитного) створює надзвичайно багату, насичену та об’ємну кольорову палітру й картину твору. Контекстуальні комбінації значених кольорів і надзвичайна художня майстерність їх втілення якнайкраще відбивають постійну мінливість настроєвості новели: інше кольорове поєднання – кардинально інший настрій. Крім того, колір, а значить і кольоровий епітет – це „<...> завжди метафора, що набуває нових відтінків, а значить і смислів” [9:44].

Отже, гра кольору (як передача психологічного стану героїв) та світла/тіні (як програмованої амбівалентності) створюють ефект мерехтіння: постійної зміни вражень та настроїв.

Таким чином, ігровий момент займає чільне місце у тексті новели А. Любченка „Via dolorosa”, виявляючись і в структурі самого твору, і у побудові мовної фрази, “і в розвитку мотиву, і в вираженні настрою” [3:152]. А кольористика та світло/тінь у творі є зовнішніми проявами ігрових принципів, наявних у новелі. Загалом, на нашу думку, новела „Via dolorosa” – твір, в якому майстерно відтворена комбінація гри світла/тіні, кольорової гами, музичних настроїв. Неоднозначний характер

функціонування даних категорій (амбівалентність світла, кольору, музичного супроводу) дає нам право стверджувати про наявність у творі ігрової антитези цих характеристик.

Запропонований аналіз теж до певної міри є “грою з текстом”. Тому й спричинені текстом наші власні асоціації, художні паралелі, розуміння семантики авторських метафор можуть бути творчим імпульсом до подальших досліджень цього твору, зокрема, і творчості письменника загалом.

Література

1. *Агеева В.* Шлях буремний і скорбний. Творчість Аркадія Любченка // Березіль. – 1991. – № 9. – С. 39–46. 2. *Галич О.* Історія літературознавства. Частина I: зарубіжне літературознавство: Підручник для філологічних спеціальностей. – К.: Шлях, 2006. 3. *Гейзінга Й.* Номо ludens. – К.: Основи, 1994. 4. *Зубрицька М.* Номо legens: читання як соціокультурний феномен. – Львів: Літопис, 2004. 5. *Лотман Ю.* Структура художественного текста. – М.: Искусство, 1970. 6. *Любченко А.* Вибрані твори. – К.: Смолоскип, 1999. 7. *Майфет Г.* Природа новели. – Х.: ДВУ, 1928.

8. *Мариненко Ю.* „...І буде радісне осяйне воскресіння”. Штрихи до портрета Аркадія Любченка // Дивослово. – 2001. – № 4. – С. 10–14. 9. *Рабинович В.Л.* Цвет в системе средневекового символизма // Природа. – М.: Наука, 1976. – № 6. – С. 34–49. 10. *Словник іншомовних слів.* – К.: Гол. редакція УРЕ, 1977. 11. *Тлумачний словник української мови / За ред. В.С. Калашника* – Х.: Прапор, 2005. 12. *Тресиддер Дж.* Словарь символов. – М.: Фаир-Пресс, 1999. 13. *Энциклопедия символов, знаков, эмблем.* – М., 2001.

АННОТАЦИЯ

В статье рассматривается взаимосвязь игры цвета и света в новелле А. Любченко „Via dolorosa” как зрительных амбивалентных художественных средств (технологий) для создания определённого настроения и эмоциональной напряженности.

SUMMARY

In the article the author considers the interconnection of the play of colour and light in the short story „Via dolorosa” by A. Lubchenko as visual ambivalent art technologies to create of a certain mood and emotional tension.