

УДК 130.2+78+821.111(477)
DOI: [https://doi.org/10.17721/UCS.2022.2\(11\).08](https://doi.org/10.17721/UCS.2022.2(11).08)

Марія Турчина, асп.
Національна музична академія України імені П. І. Чайковського,
вул. Архітектора Городецького, 1-3/11, м. Київ, 01001, Україна
marushka1513@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0003-2342-014X>

ТРАНСФОРМАЦІЯ АРХЕТИПУ ТРИКСТЕРА В СУЧАСНОМУ УКРАЇНСЬКОМУ МИСТЕЦТВІ НА ПРИКЛАДІ ОБРАЗУ ГАМЛЕТА

У статті проаналізовано трансформацію архетипу трикстера в сучасному українському мистецтві на прикладі образу Гамлета. Розглянуті поняття "трикстер", "культурний герой" та "герой культури", їхні значення в архайчній міфології та сучасній культурі. З'ясовано, що архетип трикстера відображається в мистецтві через архетипові образи – як самого трикстера, так і культурного героя, котрі можуть існувати і синкретично, і окремо. Визначено спільні та відмінні риси героя культури та культурного героя. З'ясовано, що наприкінці ХХ – на початку ХХІ століття образ Гамлета в різних культурних текстах набуває трикстерських рис. Досліджено трансформацію образу Гамлета в сучасному українському мистецтві на прикладі перекладу Ю. Андруховича "Гамлет, принц данський", римейку Л. Подерв'янського "Гамлет, або Феномен датського кацапізму" і жак-опери "Гамлет" Р. Григоріва та І. Разумейка. Виявлено, що в цьому образі відбувається змішування рис культурного героя, трикстера і героя культури.

Ключові слова: архетип трикстера, трикстер, культурний герой, герой культури, Гамлет.

Постановка проблеми. У культурі визначну роль грають позасвідомі механізми – певні першооснови, прообрази, що проявляються майже у всіх сферах буття людини. Такими першоосновами є архетипи, якими просякнуті людське буття, соціум, культура тощо. Вони містять загальні надособистісні схеми, котрі властиві всьому людству, зберігають інформацію, передають її нащадкам незалежно від волі носія. Серед величезної кількості архетипів, що існують у культурі, виокремлюється архетип трикстера. Як універсалія культури він присутній у міфології та фольклорі, живить літературу та мистецтво.

Звернення до образу Гамлета з трагедії англійського драматурга В. Шекспіра "Гамлет, принц данський" не випадкове, оскільки більшість мистецьких тлумачень цього образу наприкінці ХХ – початку ХХІ століть спрямовані на розкриття його архетипових трикстерських рис. У наш час даний образ набув численну кількість інтерпретацій, римейків, переосмислень у різноманітних культурних текстах. Саме це дозволяє комплексно дослідити образ Гамлета у перекладі Ю. Андруховича, римейку Л. Подерв'янського та жак-опері Р. Григоріва та І. Разумейка, де традиційне трактування трагедійного образу Гамлета як благородного принца набуває трикстерських рис, поступово трансформуючись від культурного героя до героя культури.

Аналіз досліджень та публікацій. Архетип / образ трикстера, культурного героя та героя культури як предмет дослідження запропоновано у розвідках багатьох науковців та мислителів у різноманітних галузях гуманітаристики. Серед наукових досліджень виокремлюються роботи Д. Брінтона [Brinton 1868], Ф. Боаса [Boas 1898], К. Брейзіга [Breysig 1905], М. Рікеттса [Ricketts 1966], Е. Ленга [Lang 1901], П. Радіна [Radin 1956], Р. Петаццоні [Petazzoni 1954], А. Хулткранца [Hultcrantz 1973], К. Юнга та К. Керені [Jung, Kerenyi 1951], Ю. Бенті [Бентя 2021] та ін.

Велика кількість наукових розвідок присвячена вивченню творчості В. Шекспіра та його трагедії "Гамлет, принц данський", в котрих досліджуються: архетипові форми образу Гамлета, зокрема робота Г. Біренбаума [Birenbaum 1981]; особливості українського перекладу трагедії – наукові розвідки Л. Коломієць [Коломієць 2005], М. Деркач та О. Коржовської [Деркач, Коржовська 2014]. У статтях О. Цибулько [Цибулько 2012] та Ю. Гарюнової [Гарюнова 2018] розглянута творчість Л. Подерв'янського, зокрема його п'єси "Гамлет, або

Феномен датського кацапізму". Однак в представлених наукових розвідках, присвячених дослідженню образу Гамлета, залишається нерозкритим питання трансформації архетипу трикстера та його відображення в сучасному українському мистецтві.

Мета статті. Проаналізувати трансформацію архетипу трикстера на прикладі образу Гамлета в сучасному українському мистецтві.

Виклад основного матеріалу дослідження. Архетип трикстера є певною матрицею, оскільки жоден архетип "не може бути зведений до простої формули. <...> Він існує лише потенційно і, оформившись, перетворюється на те, чим був раніше. Він продовжує жити століттями й завжди потребує нового тлумачення" [Jung, Kerenyi 1951:136]. У творах літератури та мистецтва архетип трикстера постає моделлю, прообразом "героя з тисячею облич" (за Дж. Кемпбеллом) [Campbell 2004], що трансформується через художні образи. Тобто автором створюється певний міфопоетичний світ зі своїми правилами та порядками, цінності якого не вписуються у свідомість персонажа, що намагається протистояти їм. Персонаж, що втілює трикстерські риси, намагається їх деконструювати та адаптувати під свої світоглядні позиції, тим самим порушує правила заданого світу.

За однією з версій, першим термін "трикстер" використав американський антрополог Д. Брінтон для позначення комічного персонажа у міфах Північної Америки. Цей термін був прийнятий іншим американським антропологом Ф. Боасом, який акцентує, що трикстер – це примітивніша форма культурного героя, який у процесі своєї еволюції поєднує в собі риси деміурга та культурного героя [Boas 1898]. Необхідно згадати дослідження американського антрополога та фольклориста П. Радіна, котрому належить чи не перша культурологічно-аналітична праця "Трикстер. Дослідження міфів північноамериканських індіанців" (1956) [Radin 1956]. У книзі вчений простежує еволюцію розвитку свідомості людини як соціальної істоти через з'єднання божественного культурного героя і "божественного блазня" (трикстера). Швейцарський психолог К. Юнг означає первісну сутність трикстера як "примітивну космічну істоту божественно-тваринної природи" [Radin 1956: 203]. Аналізуючи міфологічний образ трикстера у контексті середньовічного карнавалу, швейцарський психолог вказує на його амбівалентну природу, оскільки кожен персонаж міфу виражає як героїчне, ідеальне

начало, так і комічні риси. Дослідник М. Л. Рікеттс [Ricketts 1966] аналізує образ трикстера у комплексі "трикстер – перетворювач – культурний герой" (ориг. *"trickster – transformer – culture hero"*) як фігуру архаїчної міфології. Американський антрополог зазначає, трикстер здатний одночасно як до благодійної діяльності, так і до шкідливої.

Шведський релігієзнавець А. Хулткранц [Hultcrantz 1973] вважає, що трикстер є пізнішою формою культурного героя, який в процесі свого розвитку перетворюється в "буквально перероблену й непристойну фігуру <...>, вроджений символ зла та викривленого існування" [Ricketts 1966: 32–33] та стає казковим, веселим персонажем, який своїми діями "пробуджує відчуття полегшення та злісної радості через його відхилення від норм соціальної поведінки" [Ricketts 1966: 34]. Версія походження трикстера за А. Хулткранцем відрізняється від вищезазначених теорій Ф. Боаса, Д. Брінтона та М. Рікеттса, оскільки останній від самого початку поєднували божественного культурного героя та трикстера в одній особі й розуміли останнього як певний синкретичний образ. Шведський релігієзнавець акцентує на тому, що образ трикстера виник у процесі еманції від культурного героя, де останній, у перебігу розвитку світосприйняття людства, "вироджується" в якості вже не позитивного благодійника людства, а того, чия поведінка стає девіантною, а тому не вписується в панівний світогляд.

Відбувається трансформація культурного героя в трикстера, що руйнує встановлені культурні смисли, профанує та десакралізує вічні цінності культури. Створюється ілюзія "розкультурювання", коли культурні цінності бруталізуються та поступово відчужуються. Амбівалентність трикстера перетворює комедію на трагедію, дозволяє йому декодувати та деконструювати вже сталі ціннісні установки, тобто перевертати смисли "з ніг на голову", часто засобом використання комічного. Гумор трикстера "перевертає" / перекодовує і текст, і контекст, вони, так би мовити, або протиставляються один одному, або контекст починає виконувати роль тексту – виникає так званий смисловий парадокс, коли структуру "заклинає". Іронія, яка супроводжує образ трикстера, стає у сучасних умовах способом психологічного захисту проти змін в культурі шляхом виходу героя у простір нової креативності, де трикстер здатний творити нові, неочікувані комбінації ситуацій, тим самим долаючи всі закони раціонального мислення. З даної точки зору трикстер постає як Тінь героя (за К. Юнгом), яка пародіює його серйозні діяння.

Відомо, що поряд з трикстером існує "позитивний" контрагент – культурний герой. В архаїчній міфології він перетворює світ зі стану первісного хаосу в космос, за його активного посередництва створюються нові цінності, встановлюється та підтримується світобудова. Він якісно змінює життя людей через свої винаходи або відкриття нових речей, завдяки яким суспільство здійснює стрибок у розвитку. Як і трикстер, культурний герой існує ще з прадавніх часів виникнення людства, де він відображався через різні образи архаїчної міфології. Культурному герою часто властиві блазнівські витівки трикстера, оскільки останній (за Ф. Боасом, Р. Петацоні, П. Радінім та ін.) є примітивнішою формою культурного героя, що вказує на архаїчність даного образу.

Вперше термін "культурний герой" (нім. *"Heilbringer"* – "рятівник") на початку XX ст. був введений німецьким істориком К. Брейзігом [Breysig 1905] для позначення образу творця, котрий впорядковує світ. Однак згодом дане поняття набувало нових трактувань та інтерпретацій. Численні дослідники (Е. Ланг [Lang 1901],

М. Рікеттс [Ricketts 1966] та ін.) виявляють спільні риси, властиві культурному герою: його зв'язок з першопредками та творцями-деміургами, частково із "першими людьми", які часто є засновниками роду та запроваджують обряди та культи. В різних міфологічних системах культурний герой не обов'язково має сакральний характер й відрізняється від "справжніх" богів, адже він може співвідноситися з духами предків, тотемами, видатними міфічними, напівлегендарними або реальними історичними особистостями.

У процесі розвитку культури, її базових цінностей відбувається переоцінка моделі культурного героя, котрий завжди повинен "позитивно" відповідати запитам панівного світоустрою. Однак у разі його невідповідності / незбігу з новими нормами та правилами культурний герой "старого зразка" може трансформуватися в трикстера, адже він буде виступати до них антагоністично. На нашу думку, культурний герой та трикстер хоча і є полярними, однак часто існують у синкретичній єдності та являють собою "дві сторони однієї медалі", а їхня роль може змінюватися на протилежну в залежності від історико-культурної ситуації. Дане амбівалентне зіставлення двох протилежних за визначенням архетипових образів формує змістовність архетипу трикстера.

Відмітимо, що поряд з поняттям "культурний герой" існує схоже за звучанням, однак відмінне за змістом поняття "герой культури". На відміну від культурного героя, котрий в межах міфу перебуває в "потойбіччі" до створеного ним світу чи фрагмента світу, герой культури не створює цивілізаційні та культурні блага, а постає творінням культури, таким чином розкриваючи властивості культурного простору кожному суб'єкту даного простору. Герой культури – це узагальнений комплекс моделей поведінки, котрі визнаються позитивними з боку панівної моралі та загальнолюдських цінностей і транслуються у суспільство поза міфологічним простором. Це збірний образ, котрий є представником певної культури та діє в межах певного культурного часопростору. Відмінність значень термінів полягає в тому, що культурний герой позначає персонажа міфу, в той час коли герой культури застосовується до реальних історичних особистостей, котрі є своєрідними іменами – маркерами суспільно визнаних культурних позицій. Однак образ героя культури часто міфологізується, оскільки він виявляється ідейним натхненником людства на здійснення моральних вчинків. Героями культури є історичні особистості, які постають у якості головних персонажів літописів у широкому сенсі цього слова, де опис реального життя людини нівелюється, адже вона є зразком очікуваної поведінки, що подана у формі біографії видатного персонажа.

У процесі культурного розвитку людства, зокрема на початку XX століття, відбувається зближення архаїчної й сучасної форм рефлексії. Дана спільність виражається через змішування функцій міфологічного культурного героя та героя культури (як того, хто персоналізує народ). В міфологічному часі персонаж стає героєм, коли здійснює подію, що впливає на сучасну йому світобудову; в масовій культурі таким персонажем є той, хто визнається першим за різними ознаками: популярністю, тиражами, касовими зборами, швидкістю та ін. "Масовий" герой культури спонукає до створення різноманітних субкультур, мистецьких напрямів, проєктів тощо, тим самим він стає своєрідним "засновником традиції", що є рисою культурного героя.

Одним із прикладів об'єднання рис трикстера, культурного героя та героя культури є Гамлет, образ котрого наприкінці XX – початку XXI століть зазнає суттєвих трансформацій. Ще у В. Шекспіра цей образ

не просто складний, англійський драматург закладає в нього часто полярні властивості, які характерні як для культурного героя, так і для трикстера. Йому властиві, з одного боку, схильність до глибокої саморефлексії, могутня воля, пристрасність, благородність, співчуття. З іншого – в ньому присутні запальність характеру, зіткнення поняття морального боргу й власних бажань та прагнень. У трагедії Гамлет поступово поєднує у собі образ благородного принца, котрий бореться за справедливість, й образ хитрого героя, що прагне помсти. Тобто цей образ відповідає міфологічному образу культурного героя – трикстера, їх синкретизму, якому притаманні як серйозні вчинки, так і блазнівські витівки, перевертництво, хитрість.

Дані характеристики образу Гамлета ще більше підкреслені у перекладі Ю. Андруховича, де високий стиль мови В. Шекспіра набуває побутових рис, додаються сучасні слова та вирази, груба лексика, відбувається зміна тональності в деяких фрагментах п'єси з піднесено-трагічної на трагічно-фарсову. Поема забарвлюється численними красномовними брутальними висловлюваннями, наприклад: "Де приндиться лише падлюче зілля" [Шекспір 2008: 26], "Я тут, я тут, друзяки..." [Шекспір 2008: 53], "...штучки-карлючки, процеси-абсцеси, прецеденти і казуси" [Шекспір 2008: 198] та ін.

Переклад "Гамлета" Ю. Андруховичем постає як літературна провокація, що передає домінантні риси першотвору в іншопольному середовищі. Семантика тексту насичується зовсім іншими, полярними відносно до оригінального тексту смислами, відбувається їх "перевертання", перекодування, модернізація та осучаснення лексики й стилістики твору, пристосування до сучасного реципієнта. Образ Гамлета у перекладі Ю. Андруховича відрізняється від загальноприйнятого благородного образу данського принца, він спрощується, деідеалізується, знижується.

У такому ж контексті трансформації образу Гамлета як культурного героя в образ трикстера та героя культури (або їх поєднання) відбувається створення римейків: у літературі – Ю. Тарнавський "Гамлетта" та "Хамлет, король дамський" та Лесь Подерв'янський "Гамлет, або Феномен датського кацапізму", в музиці – Р. Григорів, І. Разумейко. Римейки дозволяють художньо деконструювати відомі класичні сюжети, поєднувати декілька сюжетів або мотивів, відтворювати, переосмислювати їх, залучаючи до них нові сюжетно-композиційні мотиви, проблематику, ідеї, героїв, адаптувати їх під вимоги певного історико-культурного контексту.

Одним з авторів, хто створив низку римейків на відомі класичні твори, у тому числі трагедію В. Шекспіра "Гамлет, принц данський", є Лесь Подерв'янський. Для його текстів властиві епатажність, саркастичність, гротескність, абсурдність, іронічність, а через дуже часте використання ненормативної лексики відношення слухачів / читачів до його творчості неоднозначне. Український автор вдається до переосмислення літературної класики, створює римейки на класичні твори та адаптує їх під реалії пост- / радянського часопростору, наповнюючи відомими образами масової культури. Таким чином відбувається певна міфологізація міфологізації, ефект подвійного спотворення, що нашоухує на роздуми про такі поняття, як симулякр та симуляція (за Ж. Бодріаром). Виникає "гіперреальність", де образ Гамлета деканонізується та замінюється симулякром, пустою спотвореною оболонкою зі зміненим ім'ям.

Римейк Л. Подерв'янського "Гамлет, або Феномен датського кацапізму" орієнтований на сучасного реципієнта, в ньому переважає розважальний сюжет, що повністю редукує філософські рефлексії головного ге-

роя, які були магістральними у "Гамлеті" В. Шекспіра. Український письменник використовує шекспірівський текст як каркас, на основі якого він пародіює та де-структурує трагедію. Подерв'янський конструює свій міфологічний часопростір, в якому деформується заявлена Шекспіром система персонажів та сюжет.

Письменник, як і Шекспір, використовує для своєї п'єси "єлизаветинський вірш", що на зовнішньому рівні вказує на близькість даних творів. Л. Подерв'янський залучає оригінальні цитати з трагедії В. Шекспіра, однак дані фрази вирвані з контексту та створюють комічний ефект, вказуючи на контрастність між семантичним наповненням двох полюсів п'єси. Наприклад, відоме гамлетівське питання "Бути чи не бути?", що асоціюється з розв'язанням складних проблем буття, у п'єсі Л. Подерв'янського подане у зміненому вигляді – "Купатися чи не купатися?". Така полярність двох Гамлетів, де образ, створений українським автором, постає як знижений пародійний двійник оригіналу (трикстер), вказує на максимально викривлений та спрощений пафос монологу.

Отже, образ Гамлета Леся Подерв'янського виходить за межі стереотипного сприйняття шляхетного данського принца. На зміну йому приходять новий Гамлет – продукт Радянського Союзу, в якому зосереджена квінтесенція всього негативного. Відповідно, він є одночасно й трикстером, "масовим" культурним героєм (як носій культурних цінностей певного історичного періоду й соціального прошарку), й героєм культури, оскільки він уособлює в собі узагальнений комплекс поведінки людини "совкової" ментальності певної соціальної страти та стає "іменуванням" для цілого історико-культурного пострадянського періоду.

Трикстерство у "Гамлеті" Леся Подерв'янського представлено не лише його персонажами, а й самим автором. Як трикстер, він блазнює над класичними текстами, перевертаючи та викривлюючи їх головну ідею, змінює мотивацію й світогляд своїх героїв у порівнянні з літературним першоджерелом. Автор-трикстер проявляється вже в самій назві п'єси "Гамлет, або Феномен датського кацапізму", де Подерв'янський навмисно називає свого головного героя на російський манір, але українськими літерами. Перша частина назви вказує на основне літературне першоджерело – трагедію В. Шекспіра "Гамлет, принц данський", на основі якого й буде зроблено римейк. Друга частина "...феномен датського кацапізму" акцентує на місці дії, а саме – радянському середовищі.

Не оминув образ Гамлета й сучасну музичну культуру. Зокрема, яскравим прикладом римейків трагедії В. Шекспіра є жахОпера "Гамлет" Р. Григоріва та І. Разумейка. Даний твір був створений у 2017 році у співпраці Івано-Франківського драматичного театру імені І. Франка з музикантами Nova Opera. Ідейним натхненником вистави став український режисер Р. Держипільський, який показав композиторам Р. Григоріву та І. Разумейку підвальне приміщення драматичного театру, що надихнуло на створення горор-музики й горор-постановки у жанрі андеґраундного сейшену, який переростає у драму думки, драму помсти, музичну трагікомедію [Поліщук 2018]. Основою лібрето став текст трагедії В. Шекспіра "Гамлет, принц данський" у перекладі Ю. Андруховича з купюрами, що обумовлено використанням авторами неповного складу персонажів. Оскільки жахОпера складається з одного акту, для того щоб створити наскрізний розвиток драматичної дії, до вистави були додані репліки з масової культури. Зокрема, популярна фраза-кліше масової культури "London is the capital of Great Britain", яку знають напам'ять і можна знайти практично у будь-якому підручнику з англійської

мови. Дія вистави осучаснюється не лише шляхом використання персонажами смартфонів, а й імітації перегляду фільму у поганому дубляжі – з нашаруванням тексту трагедії оригінальною мовою (коли Клавдій домовляється з англійцями про вбивство Гамлета) та українського перекладу. Дані вставки не лише переміщують дію жахОпери з трагічного дискурсу в комічний, а й знижують засобом її осучаснення та переведення на побутовий рівень.

Дія відбувається у пеклі, де показаний цвинтар, а персонажами є фантоми, напівлюди-напівмерці, які повинні пережити свої гріхи знову й знову по колу, без права на зупинку. Автори жахОпери акцентують на постійному повторенні сну Гамлета, його психічної зацікленості, оскільки його жахи відкидають будь-які варіанти надії на спасіння, враховуючи той факт, що всі герої дійства є мерцями. Відмітимо, що сон Гамлета – це проєкція реальності, яку він відтворює у своїй свідомості. Відбувається створення міфологічного часопростору, що вказує на близькість даного образу до міфологічного культурного героя.

У жахОпері "Гамлет" присутні майже всі персонажі трагедії, окрім Гораціо, Розенкранца, Гільденстерна та Озріка. Також до вистави були залучені образи ериній та монахів. Важливим компонентом "Гамлета" Р. Григоріва та І. Разумейка є місце дії вистави під землею, що розуміється як у прямому сенсі – у підвальному приміщенні театру, з відповідним антуражем (різними бетонними покриттями, трубами та комунікаціями), так і метафорично – занурення у хаотичний звуковий простір, вирування емоцій та фраз, що готують появу найжорстокіших й найжорстокіших образів. Дія у виставі характеризується брутальністю, адже в ній відсутні тонкі переходи, грубим монтуванням епізодів, сліпучим світлом, що направлене на глядачів, ефект залякування створюють моторошні звуки, що нарастають протягом всієї вистави. Однак, попри макабричну атмосферу, сцена нагадує провінційний ресторан з мікрофоном на високій стійці, подіумом для ведучого й майданчиком для танців з пілонами, кімнатою для відпочинку (де лежачками виступають могильні плити). Одна з головних ідей вистави – різке й відверте оголення людських пороків-гріхів – хіті, жаги до крові й влади, марнотратства тощо.

У виставі відбувається переосмислення відношення до самої смерті, оскільки дія відбувається у пеклі. Всі персонажі – представники інфернального світу. Цей світ є виворітною, "тіньовою" стороною реального, "кривим дзеркалом" світу живих, де всі події й образи представлені у перевернутому вигляді. На сцені відбуваються театралізовані "демонічні веселощі", які підкреслюють не лише інфернальну природу персонажів, а й їх комічність. Дане поєднання наближує образи вистави до архетипу трикстера, на демонічно-комічну природу якого вказують К. Юнг та Е. Мелетинський.

Відмітимо, що головні персонажі жахОпери за своїми характеристиками протилежні традиційним образам трагедії В. Шекспіра. Відбувається їх карнавальне "перевертання", оскільки вони набувають антагоністичних рис по відношенню до своїх "першообразів". Таким чином, відбувається нашарування, поліфонізм смислів з різних текстів: трагедії В. Шекспіра, музичного та режисерського рішення Р. Григоріва, І. Разумейка й Р. Держипільського. Виникає "п'єса в п'єсі" або "твір-палімпсест", оскільки автори жахОпери двічі перекодовують основні смисли трагедії "Гамлет": по-перше – через використання тексту В. Шекспіра у перекладі Ю. Андруховича, де головний герой осучаснюється засобом модернової лексики; по-друге – пере-

вертання / вивертання характеристик образів, занурення їх в інфернальний світ. ЖахОпера постає як "гіпертекст" (за Ж. Женеттом [Genette 1982]), де нашарування смислів та їх наступна трансформація відбуваються шляхом перенесення дії тексту-оригіналу (елементи сюжету, відношення між персонажами) на музично-вербальний текст.

Виникає протиставлення образів, де позитивним (реальним) полюсом є персонажі трагедії "Гамлет, принц данський", негативним (потойбічним) – інфернальні образи жахОпери. Таке несподіване змішування реальностей, перевертання "з ніг на голову" характеристик всіх персонажів оригінального сюжету створює ситуацію, коли ми не можемо говорити про образ Гамлета як культурного героя у класичному розумінні. Можливо, мова йде про героя культури нашого часу, котрий широко представлений у масовій культурі сьогодення, пов'язаний з інтересом широких мас до горор-культури та втілює трикстерські риси. Гамлет жахОпери випадає зі стереотипного розуміння принца-філософа, схильного до глибокої саморефлексії, набуває якості відповідно до запитів сучасної масової культури – спрощеність, брутальність, доступність. Даному образу властиві імпульсивність та одержимість, самотність та неприкаяність, асоціація з малою покинутою дитиною. Для нього характерна асоціальна поведінка, що виходить за рамки традиційного розуміння норм та правил (смаження сирого м'яса, розпивання алкогольних напоїв, куріння), бланжування (гра у футбол з черепом Йорика, викочування на публіку золотого унітазу, вогнегасника, які слугують місцем для сидіння Клавдія та Гертруди), що вказують на трикстерську природу даного образу. Також до трикстерських образів, що представлені у виставі, відносяться Полоній та еринії, які провокують Гамлета до певних дій та роздумів, Офелія і Гертруда, котрі маніпулюють Гамлетом.

Висновок. Архетип трикстера – надзвичайно давня структура психіки, в якій відображаються всі неприйнятні аспекти людства, що витіснені зі сфери свідомого у сферу позасвідомого. В міфології, літературі та мистецтві архетип трикстера є праобразом, моделлю, що зображається через архетипові та художні образи – трикстера та культурного героя. Дані образи існують у неподільному зв'язку, постійно трансформуються один з одного, а їхні архетипові риси змішуються. В літературі та мистецтві трикстерськими персонажами зазвичай є деконструктори світу, поведінка яких є девіантною відносно до встановленого світопорядку.

Досліджено поняття "герой культури". Виявлено, що на відміну від культурного героя, який існує в межах певного міфологічного простору, герой культури – це образ реальної історичної особистості, що є уособленням ціннісних установок певного культурного часопростору. Наприкінці XX століття відбувається змішування функцій культурного героя та героя культури, що сприяє виникненню "масового" героя культури, вплив якого визначається більшою мірою не якісними показниками, а кількісними – популярність, швидкість, тираж тощо.

Проаналізовано трансформацію архетипу трикстера на прикладі образу Гамлета в перекладі Ю. Андруховича, римейку Л. Подерв'янського та жахОпери "Гамлет" Р. Григоріва та І. Разумейка. У всіх трьох зразках використовується побутова, груба, а іноді й нецензурна мова, що переводить оригінальний текст з трагічного у фарсово-комічний контекст. Відбувається процес перекодування як тексту – застосовування слів / виразів / художньо-візуальних засобів, не властивих для літературного першоджерела; так і контексту – перенесення дії трагедії в іншопольне середовище. Тому традиційний образ Гамлета вже не відповідає

заданим порядком створеного автором / авторами міфопоетичного світу. Він випадає зі "структури" (за М. Хреновим), стає антагоністичним відносно неї, що дозволяє провести паралель з архетипом трикстера. Отже, архетип трикстера трансформується через художні образи власне трикстера та героя культури. Як трикстер Гамлет постає маркером зміни культурно-ціннісних орієнтирів, провокує до перевертання й пересмислення норм та правил. Як культурний герой Гамлет створює у своїй свідомості власний міфопоетичний світ, що збігається з характеристиками міфічного культурного героя. Як герой культури – є творінням культури, уособлює загальноприйнятні зразки поведінки, що позитивно відповідають певній ціннісно-культурній системі суспільства поза міфологічним часопростором.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

- Бентя, Ю. В. (2021). *Культурний герой сентименталізму у жанро-во-стильовій картині світу*. (Дис. канд. мист.). Київ, ІПСМ, 241.
- Гарюнова, Ю. (2018). Вербалізація прецедентних феноменів у п'єсах Леся Подерв'янського (на матеріалі творів "Гамлет, або Феномен датського кацапізму" й "Король Літр"). *Вісник Львівського університету*, Львів, 67(2), 286–293.
- Деркач, М., Коржовська, О. (2014). Художня специфіка українських перекладів трагедії "Гамлет" В. Шекспіра. *Полілог* (2). Житомир, 40–42.
- Коломієць, Л. В. (2005). Новий український "Гамлет": перекладацька стратегія Юрія Андруховича. *Мова і культура: Наук. щорічн. журнал*. Київ, Вид. д-ма Дмитра Бурого, 8, (3), 349–356.
- Поліщук, Т. (2018). Пошуки і знахідки. Газета "День". 22.11.2018. Дата звернення 29.09.2022. URL: <https://m.day.kyiv.ua/uk/article/kultura/poshuky-i-znahidky>.
- Цибулько, О. (2012). Шекспірівський текст в українському соц-арті. *Вісник Львівського університету*. Львів, 20(2), 207–214.
- Шекспір, В. (2008). *Гамлет, принц данський*. Пер. Ю. Андрухович. Київ, А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА, 239.
- Birenbaum, H. (1981). "To Be and Not to Be" the Archetypal Form of Hamlet. *Pacific Coast Philology*, Penn State University Press, 16 (1), 19–28.
- Boas, F. (1898). Introduction. *Teil, J. Traditions of the Thompson Indians of British Columbia*. Boston, New York, 3–17.
- Breysig, K. (1905). *Die Entstehung des Gottesgedankes und der Heilbringer*. Berlin, Georg Bondi, 216.
- Brinton, D. (1868). *The Myths of the New World: A Treatise on the Symbolism and Methodology of the Red Race of America*. New York, 162.
- Campbell, J. (2004). *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton and Oxford, Princeton University Press, 403.
- Eco, U. (1985). Innovation and Repetition: Between Modern and Post-Modern Aesthetics. *Dedalus*, The MIT Press, 114 (4), 161–184.
- Genette, G. (1982). *Palimpsestes: la littérature au second degré*. Paris, Éditions du Seuil, 467.
- Hultcrantz, A. (1973). A Definition of Shamanism. *Temenos. Nordic Journal of Comparative Religion*, 1 (9), 25–37.
- Jung, C. G. (1956). On the Psychology of the Trickster Figure. *Radin, P. The Trickster. A study in American Indian Mythology with Commentaries by Karl Kerenyi and C. G. Jung*. London, Routledge and Kegan Paul, 195–211.
- Jung, C. G., Kerenyi, C. (1951). *Introduction to a Science of Mythology. The Myth of the Divine Child and the Mysteries of Eleusis*. London, Routledge and Kegan Paul, 289.
- Lang, A. (1901). *Myth, Ritual and Religion*. New York, Bombay, Longmans&Co, 236.
- Petazzoni, R. (1954). *Studies in the History of Religion: Essays on the History of Religions*. Leiden, Brill, 1, 225.

Mariia Turchyna, PhD student
Ukrainian National Tchaikovsky Academy of Music,
1-3/11, Architect Horodetsky Street, Kyiv, 01001, Ukraine

TRANSFORMATION OF THE ARCHETYPE OF THE TRICKSTER IN CONTEMPORARY UKRAINIAN ART: ON THE EXAMPLE OF THE IMAGE OF HAMLET

The article analyses the transformation of the archetype of the trickster in contemporary Ukrainian art on the example of the image of Hamlet. The concepts of "trickster", "culture hero" and "hero of culture", their meaning in archaic mythology and modern culture are considered. It was found that the archetype of the trickster is reflected in art through archetypal images – the trickster, a culture hero, which can exist both syncretically and separately. The common and distinctive features of the culture hero and hero of culture have been determined. At the end of the 20th century, the functions of a culture hero and a hero of culture are mixed, which contributes to the emergence of a "mass" culture hero, whose influence is determined to a greater extent not by qualitative indicators, but by quantitative ones. It was found that, the image of modern Hamlet in various cultural texts acquires trickster features. The transformation of the image of Hamlet in contemporary Ukrainian art is studied on the example of Yu. Andrukhovich's translation "Hamlet, Prince of Denmark", L. Podervyansky's remake "Hamlet or the phenomenon of Danish Katsapism" and the horror opera "Hamlet" by R. Hryhoriv and I. Razumeyko. It was determined that in all three samples, rough, and sometimes obscene language is used, which translates the original text from a tragic into a farcical-comic discourse. It was found that there is a mixing of the features of a culture hero, a trickster, and a hero of culture in this image. Furthermore, it has been studied that the archetype of the trickster is transformed through the image of the trickster and the hero of culture. It is determined that, as a trickster, Hamlet provokes the overturning and rethinking of norms and rules. As a culture hero, he creates his own mythopoetic world in his mind. As a hero of culture, he personifies generally accepted patterns of behavior that positively correspond to a certain value-cultural system of society outside the mythological time-space.

Keywords: trickster archetype, trickster, culture hero, hero of culture, Hamlet.

Radin, P. (1956). *The Trickster. A study in American Indian Mythology with Commentaries by Karl Kerenyi and C. G. Jung*. London, Routledge and Kegan Paul, 211.

Ricketts, M. (1966). *The North American Indians Trickster. History of Religions*. Chicago, The University of Chicago Press, 5(2), 327–350.

REFERENCES

- Bentja, Ju. V. (2021). *Kul'turnij geroj sentimentalizmu u zhanrovo-stil'ovij kartini svitu [The Culture Hero of Sentimentalism in the Genre-Style Picture of the World]*. Kyiv, IPSM.
- Harionova, Y. (2018). Verbalizatsiia pretsedentnykh fenomeniv u piesakh Lesia Podervianskoho (na materialii tvoriv "Hamlet, abo Fenomen datskoho katsapizmu" y "Korol' Lit'r") [The Verbalization of Precedent Phenomena in the Plays by Les' Podervyanskyi (as Based on "Hamlet, or the Phenomenon of Danish "Katsapizm" and "King Litre")]. *Visnik L'viv'skogo universitetu*. L'viv, 67 (2), 286–293. (In Ukrainian).
- Derkach, M., Korzhov'ska, O. (2014). Hudozhnja specifika ukraïns'kikh perekladiv tragedii "Gamlet" V. Shekspira. [Artistic Specificity of Ukrainian Translations of the V. Shakespeare's Tragedy "Hamlet"] *Polilog* (2). Zhytomyr. 40–42.
- Kolomiec', L. V. (2005). Novij ukraïns'kij "Gamlet": perekladac'ka strategija Jurija Andruhovycha. [The New Ukrainian "Hamlet": The Translation Strategy of Yuriy Andruhovych.] *Mova i kul'tura: Nauk. shhorichn. zhurnal*. Kyiv, Vid. dim Dmitra Burago, 8, (3), 349–356.
- Polishchuk, T. (2018). Poshuki i znahidki. [Searches and finds]. *Gazeta "Den"*. 22.11.2018. URL: <https://m.day.kyiv.ua/uk/article/kultura/poshuky-i-znahidky>.
- Cibul'ko, O. (2012). Shekspiriv'skij tekst v ukraïns'komu soc-arti. [Shakespeare's Text in Ukrainian Social Art.] *Visnik L'viv'skogo universitetu*. Lviv, 20(2), 207–214.
- Shekspir, V. (2008). *Gamlet, princ dans'kij [Hamlet, Prince of Denmark]*. Kyiv, A-BA-BA-GA-LA-MA-GA.
- Birenbaum, H. (1981). "To Be and Not to Be" the Archetypal Form of Hamlet. *Pacific Coast Philology*, Penn State University Press, 16 (1), 19–28.
- Boas, F. (1898). Introduction. *Teil, J. Traditions of the Thompson Indians of British Columbia*. Boston, New York, 3–17.
- Breysig, K. (1905). *Die Entstehung des Gottesgedankes und der Heilbringer*. Berlin, Georg Bondi.
- Brinton, D. (1868). *The Myths of the New World: A Treatise on the Symbolism and Methodology of the Red Race of America*. New York.
- Campbell, J. (2004). *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton and Oxford, Princeton University Press.
- Eco, U. (1985). Innovation and Repetition: Between Modern and Post-Modern Aesthetics. *Dedalus*, The MIT Press 114 (4), 161–184.
- Genette, G. (1982). *Palimpsestes: la littérature au second degré*. Paris, Éditions du Seuil.
- Hultcrantz, A. (1973). A Definition of Shamanism. *Temenos. Nordic Journal of Comparative Religion*, 1 (9), 25–37.
- Jung, C. G. (1956). On the Psychology of the Trickster Figure. *Radin, P. The Trickster. A study in American Indian Mythology with Commentaries by Karl Kerenyi and C. G. Jung*. London, Routledge and Kegan Paul, 195–211.
- Jung, C. G., Kerenyi, C. (1951). *Introduction to a Science of Mythology. The Myth of the Divine Child and the Mysteries of Eleusis*. London, Routledge and Kegan Paul.
- Lang, A. (1901). *Myth, Ritual and Religion*. New York, Bombay, Longmans&Co.
- Petazzoni, R. (1954). *Studies in the History of Religion: Essays on the History of Religions*. Leiden, Brill, 1.
- Radin, P. (1956). *The Trickster. A study in American Indian Mythology with Commentaries by Karl Kerenyi and C. G. Jung*. London, Routledge and Kegan Paul.
- Ricketts M. (1966). *The North American Indians Trickster. History of Religions*. Chicago, The University of Chicago Press, 5(2), 327–350.

Надійшла до редакції 27.10.22