

<p><i>Плачуть, а листя паде – осінь іде.</i></p> <p>*</p> <p><i>Прийде вона і на нас – всьому свій час</i> [Лепкий 1990: 86].</p>	<p><i>Если не сможем идти, Вместе умрем на пути, Вместе умрем!"</i> [Сологуб 2010-2012].</p>
---	--

Як бачимо, Б. Лепкий сприймає згасання людини як невідворотну, невблаганну закономірність людської долі і завжди говорить про приречення на смерть із пекучим болем. Натомість у Ф. Сологуба мотив смерті майже ніколи не несе на собі відбиток страждання. Смерть для поета означає не стільки неминучий болісний фінал, скільки очікуваний порятунок від огидного земного життя. Саме тому вона так часто асоціюється у Сологуба з блаженством: *от чахлой жизни жду блаженного ухода* [Сологуб 2010 – 2012], *есть блаженство одно: сном безгрёзным забыться навсегда – умереть* [Сологуб 2010 – 2012].

Отже, аналіз поетичної творчості Б. Лепкого і Ф. Сологуба яскраво свідчить про те, що в українського і російського митців є ряд спільних рис, своєрідних точок дотику, за якими можна встановити типологічні паралелі між особистостями відомих на початку ХХ століття поетів-символістів. Вони відзначаються як на рівні «сумної» тематики, так і в царині художніх пошуків, що їх з віртуозною майстерністю втілюють у свої поетичні рядки обидва автори.

Література: *Ахматова А. 1990* – Ахматова А. Собр. соч.: в 2-х тт. / Под общей ред. Н.Н. Скатова. – Т. 2. – М.: Правда, 1990. – 432 с.; *Ільницький 1990* – Ільницький М. Настроений життям, як скрипка // Лепкий Б. Поезії. – К.: Рад. письменник, 1990. – С. 5 – 40.; *Лепкий 1990* – Лепкий Б. Поезії. – К.: Рад. письменник, 1990. – 363 с.; *Мечтатель 2012* – Мечтатель, странный миру. Електрон. ресурс] – [Россия], сор. 03.03.2012. – Режим доступа: <http://www.liveinternet.ru/users/4514961/post209153207/>, свободный. – Яз. рус. *Поэзия 2012* – Поэзия серебряного века. Электрон. ресурс] – [Россия], сор. 2012. – Режим доступа: <http://silverage.at.ua/index/0-30>, свободный. – Яз. рус. *Ткачук 2005* – Ткачук М.П. Модерністський дискурс лірики та новел Богдана Лепкого. Дослідження. – Тернопіль: ТНПУ, 2005. – 128 с.; *Федор Сологуб 2010-2011* – Федор Сологуб – сайт о писателе: проза, стихи, статьи, биография, критика, письма [Электрон. ресурс] – [Россия], сор. 2010 – 2011. – Режим доступа: <http://www.fsologub.ru/>, свободный. – Яз. рус. *Федор Сологуб 2010-2012* – Федор Сологуб. Стихи. [Электрон. ресурс] – [Россия], сор. 2010 – 2012. – Режим доступа: <http://www.fsologub.ru/lib/poetry/>, свободный. – Яз. рус.

Сипко Людмила Михайловна. Богдан Лепкий и Федор Сологуб: типологические параллели.

В статье проведены типологические параллели между художественным наследием поэтов-символистов Богдана Лепкого и Федора Сологуба. Доказано, что в украинского и русского поэтов есть ряд общих черт, которые нашли свое отображение как на уровне тематики, так и в области художественных поисков.

Ключевые слова: символизм, экспрессионизм, импрессионизм, тема смерти, тема одиночества, антропоморфизм, миропонимание, живопись словом, художественный аскетизм.

Оксана Філатова, д. ф. н. (Миколаїв)

УДК 821.161.2-31

ББК 83.3 (4Укр)

Ігрові експерименти в романі М. Йогансена «Пригоди Мак-Лейстера, Гаррі Руперта та інших»

Простежено особливості функціонування експериментальної моделі у пригодницькому романі “Пригоди Мак-Лейстера, Гаррі Руперта та інших”, схарактеризовано семантичний спектр ігрового експериментування у тексті М. Йогансена.

Ключові слова: ігрова стратегія, експеримент, нарація, монтаж, екранізована проза.

Oksana Filatova. Gaming experiments in the M. Johansen's novel "The Adventures of McLeister, Harry Rupert and others"

The features of the functioning of the experimental model in the adventure novel "The Adventures of McLeister, Harry Rupert and others" were investigated, also was characterized semantic range of gaming experimentation in the text of M. Johansen.

Науковий інтерес до «ігрової» проблематики – одна з прикметних особливостей вітчизняного літературознавства кінця ХХ – початку ХХ століття. Вивчення художньої гри як центру естетики та поезики модернізму, аналіз різноманітних проявів ігрового начала в образній, жанровій, стильовій

системі тексту дозволяє розкрити творчий потенціал українських експериментаторів доби зрілого модернізму. До вивчення гри на різних структурних рівнях художнього твору або як одного зі складників творчої поведінки автора долучаються чимало сучасних науковців ([Боярчук 2002], [Жигун 2007], [Коваль 2000], [Лизлова 2003], [Матвієнко 1999], [Філатова 2012]), тим самим формуючи традицію «ігрового» осмислення доробку українського письменства 1920-х років.

У нашій розвідці ставимо собі за мету висвітлити особливості функціонування експериментальної моделі у пригодницькому романі «Пригоди Мак-Лейстера, Гаррі Руперта та інших», розглянути семантичний спектр ігрового експериментування у тексті М. Йогансена.

Творчість вітчизняних експериментаторів 20-х років – оригінальне явище в українській літературі ХХ століття. Теоретики «лівого» мистецтва ініціювали новаторську реформацію як шляхом оригінальних нововведень, так і шляхом творчої реінтерпретації, що ґрунтувалася на грі з атрибутами «старої» мистецької спадщини. Скажімо, у межах пародіювання міфологічних колізій, шаблонних літературних варіантів і кліше, іронічного «обігрування» класичних прозових схем, поетики, інонаціонального художнього матеріалу тощо. Відхід «від старих орнаментальних метод літературного мистецтва», спроби «винайти нові літературні «норми» [Полторацький 1928: 50] актуалізували утвердження новаторських тенденцій «лівого», модерністського характеру.

Літературне експериментування зі зміною світоглядно-естетичних засад, утвердженням оригінальних зображально-виражальних прийомів і засобів чи не найяскравіше репрезентовано в мистецтві 1920-х років творчістю М. Йогансена, який «і в поезії, і в прозі вів свою окрему ноту» [Крижанівський 2001: 489]. Надрукований 1925 року роман «Пригоди Мак-Лейстона, Гаррі Руперта та інших» у творчій біографії поета М. Йогансена став дебютним. Підписані псевдонімом «В.Вецеліуса» десять випусків книжки про незвичайні «пригоди» стали зразком популяризованої на той час екранізованої прози, про що писав один із рецензентів серії. «По суті, – доводив захований за криптонім «Ф.Я.» критик, – роман збудований так, що він просто рветься на екран. З нього можна зробити бойового фільма, і то не нашого та й не німецького стилю, а американського трюкового фільма. Тут є й надзвичайно швидкий і плутаний біг подій, і карколомні трюки, і американські міста, і Париж, і страшні пригоди людей у тропічному африканському лісі» [Ф.Я.: 6].

Роман М. Йогансена прикметний не лише «оригінальними й чудернацькими» засобами, прийомами, оригінальними художніми ходами, але й вигадливим оформленням. В атмосфері пропагування т.зв. «серйозної» пролетарської літератури читабельність «авантурного» твору забезпечували різнопланові ігрові експерименти автора, репрезентовані як у площині художнього тексту, так і на візуальному рівні. Скажімо, численні включення, вставки, котрі прочитуються паралельно до змісту, прикметно доповнювалися різними малюнками, оригінально оформленими художником В. Меллером. Автор використав зовнішні прийоми конструювання текстової структури, вмонтовуючи в сюжет «короткі перекази змісту подальших частин твору в кінці кожного попереднього «випуску», суто поліграфічні засоби обрисув авто, револьвера, аероплана, пароплава «Ліберія», фігурки людини, яка біжить, двох карт із колоди» [Півторадні 1980: 214], ноти мелодії, що нахвиствує Гаррі, зображення візитних карток тощо. Власне, й сам сюжет твору «сконструйовано» за «правилами», попередньо окресленими автором в «Аналізі прозових зразків»: «з самого початку читач угадує, який буде кінець оповідання. Але на шляху до реалізації цього кінця виростають перешкоди – одна дужка від другої, досягають апогею перед кінцем і нищаться або навпаки, нищать героя. Або наростають не перешкоди, а знаки, пророкування того кінця і, збільшуючись у силі та інтенсивності, доводять до нього» [Йогансен 2009: 580]. Подібні прийоми, за словами О. Ільницького, повертали слову його матеріальність, долали його переважно семіотичну, символічну функцію, перетворювали «читання» (тобто зчитування абстрактної інформації) на «розглядання» [Ільницький 2003: 364].

Ігрове начало виразно демонструє пригодницький сюжет роману, що складається з кількох химерно скомбінованих і переплетених ланок: сюжетної лінії родини Лейстонів (міліардера Мак-Лейстона, його дочки Едіт, сина Сіднея), лінії робітників хімічної промисловості (Джима Ріпса, Гаррі Руперта, професора Мессебі), лінії африканської експедиції (Вінсента Поля та його побратим Франсуа). Елементи розгалужених сюжетних ліній «Пригод Мак-Лейстона, Гаррі Руперта та інших» доповнюють фрагментарні конструкції: широко анонсований у радянській пресі лист «відважного борця за справу врятування голодних» професора Нансена; інформація з американських, французьких і англійських часописів «Herald», «Matin», «Petit Parisien!» «Times»; малайські легенди та казки «Макекембе-ла-моту-меме»; численні «авто цитати» з літературно-аналітичної праці «Як будується оповідання. Аналіза прозових зразків» (1928) тощо. Пружиною динамічного сюжету, що приводить цілісний механізм оповіді в дію, у тексті Йогансена є гумор, елементи фантастики та гротескні метаморфози.

Локально акцентуючи на специфіці композиційного структурування роману «Пригоди Мак-Лейстера, Гаррі Руперта та інших», слід завважити, що використання дієвого ресурсу фільмової техніки

– прийому паралельного монтажу дозволило М. Йогансеніві синтезувати різноманітні епізоди-сцени, що відбувалися одночасно в різних місцях (подорож Едіт Мак-Лейстон і доктора Ріпса до Радянської Росії, розваги в паризькій кав'ярні «Синя мавпа», експедиція Франсуа Дені й Вінсента Поля в екваторіальну Африку, служба «художника Сашка ... секретарем консульства УСРР в Берліні» [Йогансен 2009: 365], боротьба за рецепт протеїну Гаррі Руперта в Лондоні, крах мільярдера Мак-Лейстона в Америці), і сформувати таким чином панорамне зображення. У цілому, ігрові експерименти в різних формально-змістових площинах організації художнього матеріалу (кінематографічні новації, ілюстрація текстуально-візуальних прийомів, використання «документальних» і публіцистичних матеріалів), гра часовими планами, неконсеквентний характер розгортання кількох сюжетних ліній, містифікація змісту, маскування, пародійне моделювання ситуацій прикметні в плані реалізації установки автора на деканонізацію усталених прозових зразків.

Ігрова стратегія М. Йогансена у площині роману сфокусована на блокування раціонального розуміння твору читачем і зміщення його сприйняття в емоційний план. Разом із тим, як видається, інший вектор окресленої стратегії спрямований на активізацію енергії адресата художньої комунікації, необхідної для співтворчості, шляхом залучення його до інтелектуальної гри. Позаяк, реалізуючи в тексті максимальну міру творчої свободи, автор «Пригод Мак - Лейстера, Гаррі Руперта та інших» не відкидає й рівного права на свободу (стосовно інтерпретації твору) читача – можливості, відштовхуючись від тексту, сконструювати у сприйнятті свій власний твір. Таким чином, як видається в означеній ситуації, найбільш адекватною читацькою реакцією на пропозицію автора роману (і літературної практики авангардизму в цілому) могло бути тільки «деконструкціоністичне споживання мистецтва з метою власного гедоністичного «задоволення від тексту» [Тюпа 1998: 33].

Експлікуючи горизонти авторської інтенції у художньо-естетичному просторі «Пригод Мак-Лейстера, Гаррі Руперта та інших», як видається, варто окреслити схему наративної організації, що виразно демонструє ігрове начало. Передусім констатуємо, що в романі М. Йогансена синхронно розгортається наративний дискурс оповідача, який не є учасником безпосереднього сюжетного ходу й конфлікту, але добре поінформований про всі подробиці й перипетії романних подій, та скептично-іронічний дискурс я - розповідача (точніше, оригінальної авторської маски), що відкрито організовує формування уявного світу. Без сумніву, включення у художній тест іншого оповідного «я» «знімає епічну відстороненість автора від тексту, не тільки «конституціоналізує» самоцінність суб'єктивної точки зору індивідуума, але й надає широкі можливості для дописування і продовження традиційного матеріалу, пояснення в ньому недомовок, «оживлення фабули» [Нямцу 2005: 20].

До речі, включений у фабульний простір розповідач вдається до кількох спроб визначити формат власної присутності в художньому просторі тексту: номінуючи себе, з одного боку, «головною дієвою особою, найактивнішим героєм цього роману», а з іншого – «не легендою, а «живою людиною», чорнявим 28-літнім чоловіком (як відомо, на час друку окремих фрагментів роману в додатку до газети «Вісті ВУЦВК» М. Йогансеніві було 28 років. – О.Ф.). Водночас у творі суб'єктом розповіді грайливо окреслюються інші ймовірні варіанти авторства: перший – це «дівчина 23 літ, блондинка, його (автора – О.Ф.) улюблениця», другий варіант – «колективна творчість п'ятьох товаришів, і з них три брюнети й два блондини». Окрім того, не варто ігнорувати заувагу «переклад А.Г.Г.», прокляману М. Йогансеном до виходу кожного розділу книжки, або ж анонсовану в «Передньому слові» роману, підписаному криптонімом «М.К.», – окрему версію щодо авторства з фактом персоналізації нібито «конкретного» творця. Маємо на увазі акцентовану вказівку на емпіричну особу суб'єкта наративу – письменника Антона Райнке за псевдонімом Віллі Вецеліус (Willy Wetzelius), «що народився р. 1893 в німецьких колоністів у Запоріжжі (на Хортиці)», писав «речі ... в легкому жанрі авантурних романів», і «не повернувся з Німеччини, куди він поїхав з Представництвом», оскільки був застрелений «німецьким офіцером у випадковій сутичці» [Йогансен 2009: 227].

Таким чином, можемо констатувати: «надаючи право авторства іншій особі з іншим ім'ям, з іншою біографією, іншими думками і стилем» [Попова 1992: 21], М. Йогансен у «Пригодах Мак-Лейстера, Гаррі Руперта та інших» вдається до прийому літературної містифікації, яка має відкрито ігровий, іронічний характер. Маска свідомості Іншого, тобто творче перевтілення в реального автора чи автора-фантома (з переадресацією свого твору особам вигаданим та особі начебто реально існуючій – Антону Райнке) дозволила йому не лише органічно інтегруватися у простір світу художніх ілюзій, але й максимально втілити релевантну риторичну стратегію.

Прикметно, митець навіть не приховує від читача власних намірів щодо реалізації означеної текстуальної технології. Так, приміром, орієнтуючи літературного адресата в незвичних лабіринтах композиційно-сислової структури роману, заздалегідь попереджає про особисто внесені ним зміни до «деяких місць ... книги (Антон Райнке / Віллі Вецеліуса – О.Ф.), написаної трошки вільно», скорочення деяких вставних епізодів», оскільки «роман справляв вражіння не зовсім закінченого й ці епізоди мали

занадто малий зв'язок з ходом дії» [Йогансен 2009: 227]. Артикульована в передмові теза «В особі Дюваля Вецеліус дав деякі риси свого характеру» [Йогансен 2009: 227], зрозуміло, також мала наштовхнути читача до висновку про аналогічне право «нового» автора «перекладеного ... з рукопису» роману зафіксувати в одному з образів текстової реальності індивідуальні риси.

Звернімо увагу, вдаючись до літературної містифікації, тим більше – відверто декларуючи у тексті означений прийом (чим остаточно заплутує / вводить в оману «наївного» читача. – О. Ф.), автор замовчує зміст істинних намірів, власне, реальну сутність естетичного експерименту. Безумовно, Йогансен-художник слова, Йогансен-теоретик добре усвідомлював, що в будь-якій літературній містифікації матеріалізуються контури індивідуального світовідчуття та світорозуміння містифікатора з властивою лише йому індивідуальною манерою письма. Поза всяким сумнівом, розумів і те, що артикульоване в художньому творі вигадане ім'я автора слугує не просто перетвореним іменем містифікатора, а виступає насамперед криптограмою в механізмі розгортання літературного діалогу, шифр до якої має розгадати читач. Відтак, припускаємо, що окреслена схема експерименту на рівні нарації (так само, як і на рівні структурної організації матеріалу, образному, поетики тощо) стала для митця не лише способом репрезентації індивідуально-авторського стилю, але й своєрідним кодом / шифром власної світоглядної сутності, влучно означеної А. Білою «концепцією подвійності й театральності в житті» [Біла 2004: 245].

З іншого боку, як нам видається, звернення М. Йогансена до прийому літературної містифікації може мати імпліцитну детермінанту іншого – екзистенційного – характеру. Чимало дослідників сходяться на думці, що містифікація імені автора-творця корелює з проблемою «стійкості, реальності, міцності реального існування людини» [Чижевський 1929: 16], проблемою духовної кризи, що активно «породжує» двійників. У період масштабної руйнації основ буття, радикальної зміни системи ціннісних координат, втілення на практиці революційної теорії і як наслідок – установа політичної диктатури літературний інтелектуал М. Йогансен (так само, як і його побратими по перу) перебував у ситуації психологічного роздвоєння. Якщо йти за логікою Д. Чижевського, то «етична функція появи двійника (в тому числі й на рівні містифікації. – О. Ф.), мабуть, схожа з етичною функцією смерті, – втрата буття суб'єктом... з останньою рішучістю ставить перед суб'єктом проблему – отримати стійке й нове життя в Абсолютному бутті чи відійти у Ніщо» [Чижевський 1929: 38]. Відтак, думається, літературну містифікацію імені в «Пригодах Мак-Лейстера, Гаррі Руперта та інших» не варто розглядати відокремлено від мистецької позиції письменника та специфіки його реального буття.

Підсумовуючи, зауважимо, що в романі «Пригоди Мак-Лейстера, Гаррі Руперта та інших» гра виступає способом організації сюжету, реалізується на образному, жанрово-стильовому рівні та на рівні нарації. Адекватну форму вираження знаходять у тексті М. Йогансена пригодницька інтрига, містифікації, фантастичні метаморфози, пародійне моделювання ситуацій, маскування героїв тощо. Разом із тим гра не тільки спосіб структурування тексту, але й активізація читабельності, оскільки зміщує увагу читача із традиційно зображеного на оригінальність стилю, на використання візуальних елементів у тому числі. Зрештою, ігрові інтенції у творчій стратегії противника будь-яких регламентацій М.Йогансена є спробою трансформації художніх набутоків попередників, подолання усталених літературних канонів, у цілому, будь-яких табу.

Література: Біла 2004: Біла А. Конструктивізм «із людським обличчям»: психодіагностика творчості В. Поліщука // Слово і час. – 2004. – № 4. – С. 50 – 62; Боярчук 2002: Боярчук О. Між реальністю та грою (Ігровий аспект в «експериментальній» прозі 20-х років ХХ ст.) // Літературознавчі обрії. – 2002. – Вип. 3. – С.83 – 88; Жигун 2007: Жигун С.В. Феномен гри: аспекти дослідження // Філологічні семінари. – Випуск 10. – К.: ВПЦ «Київський університет», 2007. – С.170–177; Ільницький 2003: Ільницький О. Український футуризм (1914-1930) / О. Ільницький; [пер. з англ. Раї Тхорук]. – Львів : Літопис, 2003.– 456 с.; Йогансен 2009: Йогансен М. Пригоди Мак-Лейстера, Гаррі Руперта та інших // Йогансен М. Вибрані твори / Майк Йогансен. – К.: Смолоскип, 2009. – С. 227 – 390; Коваль 2000: Коваль М. Гра в романі і гра в роман (про творчість Джона Барта). – Львів: Піраміда, 2000. – 121 с.; Крижанівський 2001: Крижанівський С. Романтик революційного слова // Йогансен М. Вибрані твори. – К.: Смолоскип, 2001. – С. 477 – 499; Лизлова 2003: Лизлова С. Типологія ігор автора та героїв у постмодерністському творі // Літературоведческий сборник. – Донецьк: ДонНУ, 2003. – Вип.14. – С. 6 – 15; Матвієнко 1999: Матвієнко С. Децентрація тексту як гра з читачем («Подорож ученого доктора Леонардо» Майка Йогансена) // Магістеріум. – 1999. – Вип.2. – С. 18 – 24; Нямцу 2005: Нямцу А. Аксіологічна трансформація оповідного центру (проблеми теорії) / Анатолій Нямцу // *Studia methodologica*. Наративні виміри літератури : матеріали літературної конференції з наратології. – Тернопіль: Ред.-вид. відділ ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2005. – Вип. 16. – С. 20 – 28; Півторадні 1980: Півторадні В. Перший пригодницький роман на Україні // Вітчизна. – 1980. – № 1. – С. 213 – 214;

Полторацький 1928: Полторацький О. Практика лівого оповідання // Нова генерація. – 1928. – №1. – С. 50 – 60; Попова 1992: Попова И. Л. Литературная мистификация и поэтика имени // Филологические науки. – 1992. – № 1. – С. 21–31; Тюпа 1998: Тюпа В. И. Постсимволизм : теоретические очерки русской поэзии XX века. – Самара: ООО Научно-внедренческая фирма «Сенсоры, Модули, Системы», 1998. – 155 с.; Філатова 2012: Філатова О. Концепт гра у вимірі художньо-естетичної проблематики // Вісник Черкаського університету. Серія : Філологічні науки. – Черкаси, 2012. – Вип. 25 (238). – С. 14–19; Ф.Я. 1925: Ф.Я. [В.Вецеліус. Пригоди Мак-Лейстона, Гаррі Руперта та інших. ДВУ, 1925. Вип. 1, 2, 3] // Пролетарська правда. – 1925. – 4 липня. – С. 6; Чижевский 1929: Чижевский Д. И. К проблеме двойника (Из книги о формализме в этике) // О Достоевском: сб. статей / [под ред. А. Л. Бема]. – Прага, 1929. – Т. 1. – С. 9–38.

ТЕОРІЯ ЛІТЕРАТУРИ

Литвиненко Г.С., к. філол. н. (Київ)

ББК 83. 3 (4 УКР)

УДК 821. 2-31

Синхронізація парадигми народної художньої пам'яті у контексті нової філософії часу

Досліджуються генетичне коріння народного поетичного мислення у контексті еволюції фольклорної свідомості. Акцентується увага на безперервному процесі функціонування народної пам'яті. Аналізується система зникнення і оновлення фольклорних текстів як інформаційного підґрунтя.

Ключові слова: архетипний образ, фольклорне мислення, міфологічна інформація, свідомісне відображення, генетичні еволюційні процеси, історичне мислення.

There are researches of genetics of life folk consciousness in context of evolution of popular folk thinking. A lot of attention is located in endless process of function of life folk member. Analyzed a system of disappearing and born folk texts, which is like information core.

Key words: archetype and image system, life folk consciousness, mythological information, genetics processes of evolution, historical popular thinking, conscious mind.

Світогляд художника-творця представляє систему сприйняття, фіксації, розуміння та інтерпретації фольклорного матеріалу, який, за визначенням О. Лазарева, виражається трьома чинниками: «дійсністю, світоглядом художника-творця, характером його художнього мислення» [Лазарев 1985: 20]. Йдеться про обдаровану особистість, свідомість якої синхронізується при відтворенні життєвого факту з колективно-авторською свідомістю творця, який передає у майбутнє стереотипні (законсервовані) моделі мислення, часто доакцентуючи чи переакцентуючи ці моделі у новому контексті часу згідно зі свідомісною парадигмою доби. Коли говорити про інтерпретаційні варіації тексту, то характер творчого мислення при цьому виражає дещо звужену домінанту художнього методу фольклору. Йдеться про мислення першостворювача, що являє собою оригінальну колективно-авторську свідомість. Слід у зв'язку з цим акцентувати на домінанті, якою є *незмінна модель вираження життєвого факту з потужним архетипним полем як праматрицею художнього світогляду*, зокрема йдеться про відчуття художником, який є створювачем фольклорного тексту, навколишнього світу.

Не дивлячись на запрограмованість структури вираження життєвої інформації, що можна представити як ланцюг «архетип – архетипний (міфологічний) образ – фольклорний (художній) образ», фольклорне мислення вписується в систему «метод вираження» і за всіма показниками синхронізується з поняттям «художній метод вираження життєвого факту», бо має ідейну скерованість (проблемне мислення), естетичний ідеал, своєрідність конфлікту, характер його вираження, елементи художньої структури (система художніх засобів, сюжетна архітектоніка, система героїв і т.п.).

В. Гусев у книзі «Проблемы фольклора в истории эстетики» [Гусев 1963: 4] справедливо акцентує увагу на тому, що історія фольклору являє собою «типи художнього мислення», що змінюються відповідно до нової парадигми часу як сукупності ідей і принципів, що визначають характер певної епохи. Мовиться про ретроспективність фольклору, його генетичний і еволюційний дискурс, про ту