

Қазақстан Республикасы Ғылым және жоғары білім министрлігі
Л.Н.Гумилев атындағы Еуразия ұлттық университеті
Филология факультеті
Қазақ әдебиеті кафедрасы

Ministry of Science and higher education of the Republic of Kazakhstan
L. N. Gumilyov Eurasian National University
Faculty of philology
Department of Kazakh literature

**«ГУМАНИТАРЛЫҚ ҒЫЛЫМДАР ТОҒЫСЫНДАҒЫ ӘДЕБИЕТТАНУДЫҢ
ЖАҢА ПАРАДИГМАЛАРЫ»**

ҚР Мемлекеттік сыйлығының және ғылым саласындағы Ш.Уәлиханов атындағы сыйлықтың иегері, ҚР ҰҒА академигі, Қазақстан Республикасы ғылымына еңбегі сіңген қайраткер **ЗӘКИ АХМЕТОВТІҢ** 95 жылдығына арналған халықаралық ғылыми-теориялық конференция

МАТЕРИАЛДАРЫ

4-5 МАМЫР, 2023 ЖЫЛ

Астана, 2023

MATERIALS

**«NEW PARADIGMS OF LITERARY STUDIES AT
THE CROSSROADS OF THE HUMANITIES»**

International scientific and theoretical conference dedicated to the 95th anniversary of the winner of the state prize of the Republic of Kazakhstan and the Sh.Ualikhanov Prize in the field of science, academician of the NAS of the Republic of Kazakhstan, Honored Worker of science of the Republic of Kazakhstan **Zaki Akhmetov**

4-5 MAY, 2023

Astana, 2023

ӘОЖ821.512.122.0

КБЖ 83.3(5Каз)

Г91

Жалпы редакциясын басқарған:
Басқарма төрағасы-ректор Е. Сыдықов

Редакция алқасы: Ж. Құрманғалиева, У. Жорақұлов (*Ташкент, Өзбекстан*), Н. Ыйсаева (*Бішкек, Қырғызстан*), Ғ. Нұрғалиева, А. Бейсенбай, Қ. Кемеңгер (*жауапты шығарушы*), Қ. Байтанасова, М. Оразбек, С. Сагидуллиева.

«Гуманитарлық ғылымдар тоғысындағы әдебиеттанудың жаңа парадигмалары»
Қазақстан Республикасы ғылымына еңбегі сіңген қайраткер, ҚР ҰҒА академигі Зәки Ахметовтің 95 жылдығына арналған Халықаралық ғылыми-теориялық конференция материалдары. 4-5 мамыр 2023 жыл/ Жалпы редакциясын басқарған: Е. Сыдықов. – Астана: Л.Н. Гумилев атындағы ЕҰУ, 2023. – 310 б.

ISBN 978-601-337-843-5

Жинаққа 2023 жылы 4-5 мамырда Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия ұлттық университетінің Қазақ әдебиеті кафедрасы ұйымдастырған аса көрнекті әдебиеттанушы ғалым, ҰҒА академигі Зәки Ахметовтің (1928-2002) 95 жылдығына арналған «Гуманитарлық ғылымдар тоғысындағы әдебиеттанудың жаңа парадигмалары» атты Халықаралық ғылыми-теориялық конференция материалдары енді. З. Ахметовтің ұлттық гуманитарлық ғылым тарихындағы орны мен ғалымдық тұлғасын зерделейтін мақалалар және бүгінгі әдебиеттану, фольклористика, тіл ғылымы мен оны оқыту әдістемесін қарастырған ғылыми зерттеулер топтастырылды.

Басылым ғылыми қызметкерлерге, білім алушыларға, оқу, білім, руханият саласының мамандарына, ұлт тарихына ынтызар көпшілік оқырманға арналған.

ISBN978-601-337-843-5

ӘОЖ821.512.122.0

КБЖ 83.3(5Каз)

© Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия ұлттық университеті

ҚАЗІРГІ ҚАЗАҚ ПРОЗАСЫНДАҒЫ СИМУЛЯКР

Сарсембаева С.

Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия ұлттық университеті қазақ әдебиеті кафедрасының докторанты

Астана қ., Қазақстан

**Ғылыми жетекші: филол.ғ.к., профессор Айтуғанова С.Ш.*

E-mail: ssarsembayeva.kz@gmail.com

Аннотация. В статье рассматривается генезис, формирование и изучение категории «Симулякр» в постмодернистской литературе. Развитие понятия «Симулякр» берет свое начало в античный период и нашло отражение в трудах Платона, и Эпикура, позднее вошедших в научный оборот в эпоху постмодернизма с обоснованием французского философа Ж. Батая. Исследования, относящиеся к этому термину, анализируются с нового ракурса в научных работах французских мыслителей, философов Ж. Делеза, Ж. Дерриды, Ж. Бодрийера и даются в широком контексте описания современной философской, социально-политической ситуации. Рассматривается деятельность симулякра в обществе, политике, культуре и литературе.

Анализируется художественная деятельность симулякра в современной казахской прозе на основе повести «Сокровища Бекторы» Т. Асемкулова, и рассказов «Очи Джоконды» Ж.Коргасбека, «Матрица» Д. Жылкыбая.

Ключевые слова: постмодернистская литература, симулякр в литературе, поэтические особенности симулякра, симулякры и симуляции, симулякр в прозе, современная казахская проза.

Abstract. The article discusses the genesis, formation and study of the category "Simulacrum" in postmodern literature. The development of the concept of "Simulacrum" originates in the ancient period and was reflected in the works of Plato and Epicurus, which later entered scientific circulation in the era of postmodernism with the justification of the French philosopher J. Bataille. Studies related to this term are analyzed from a new perspective in the scientific works of French philosophers.

J. Deleuze, J. Derrida, J. Baudrillard and are given in the broad context of describing the modern philosophical, socio-political situation. The activity of the simulacrum in society, politics, culture and literature is considered.

The article analyzes the artistic activity of the simulacrum in modern Kazakh prose based on the story "The Treasures of Bektor" by T. Asemkulov, and the stories "The Eyes of the Gioconda" by J.Korgasbek, "The Matrix" by D. Zhylkybai.

Key words: postmodern literature, simulacrum in literature, poetic features of simulacrum, simulacra and simulation, simulacrum in prose, modern Kazakh prose.

Ұлт тәуелсіздігі – күнделікті тұрмыс тіршілігіміз, еңбегімізде, мәдениетіміз бен әдебиетімізде терең із қалдырды. Қазақ сөз өнері арна бағыттарынан жаңылмастан, соны тақырып пен тың идеялық көркемдік ізденістер тұрғысынан ілгерілей түсті. Тәуелсіздік кезеңіндегі қаламгерлер туындыларының тақырыптық-идеялық бағыттары әрқилы болғанымен, барлығына ортақ мақсат – жаңа көркемдік тәжірибе жинақтауға деген ұмтылыс. Түрлі тәжірибелерге ашық постмодернистік кезең әдебиетіне тән белгілер қатарына интермәтінділік, шизоанализ, деконструкция, ризоматика, иронизм мен симулякрларды жатқызып жүр. Соңғы уақытта зерттеушілер назарына іліккен «Симуляция мен симулякрлар» теориясының орны ерекше.

Жас прозашылар Е.Нұрахметтің «Тарақандар», «Журналист, молда, киллер және жөзөкше», Ә.Рахаттың «Үздіксіз әуез», М.Қосынның «Нерд», Ж.Нартайдың «Мен он төртке толғанда», Д.Жылқыбайдың «Матрица», «Квант» әңгімелерінен қоғамдағы мәселелерді бейнелеуде жаңа формалық ізденістері байқалады.

Қазіргі әлем – ақпарат әлемі. Оның шексіз ағыны шындықты іс жүзінде «жойып», көптеген көшірмелер мен симулякрлар жасайды. Философия, әлеуметтану салаларына ортақ ұғым симулякрлардың пайда болу себептерін зерттеу – қазіргі уақытта қоғамдағы ең өзекті

мәселелердің бірі. Ал, әдебиет - қоғам өмірінің айнасы. Көркем шығармада симулякрлардың өзіндік орны мен қызметі бар.

«Симулякр» сөзі мыңдаған жылдар бойы әртүрлі тілдерге аударылып, бірнеше рет мағыналық реңктерін өзгерткен философиялық термин ретінде қолданылып келеді. «Симулякр» латынның «*simulo*» сөзінен шыққан, «түр жасау», «кейіпке ену» деген мағынаны білдіреді [1]. Яғни, симулякрдың семантикалық ерекшеліктерін төмендегідей топшылай аламыз:

1. *син.* ұқсастық, еліктеу, жалған, манекен, кейіп таныту, муляж, иллюзия, макияж, маска, алдау, мираж, камуфляж және т.с.с.

2. *фил.* Түпнұсқасыз сурет, шын мәнінде жоқ нәрсенің көрінісі [2].

Симулякрдың ең қарапайым мысалы ретінде сандық фотосуретті алуға болады. Бірақ, фотосуретте бейнеленген объектінің іс жүзінде түпнұсқасы болмауы да мүмкін. Мұндай жалғандық арнайы бағдарламалық жасақтаманың көмегімен жасалады.

Симулякрдың түпкі мағынасы – ақиқаттың немесе жаратылыстың, жаратушының көшірме бейнесі, формасы, танымдық образы. Бірақ нақты емес, анықталмаған образ. Симулякр ұғымына әлемде қарсы пікір көп. Соған қарамастан, постмодернистік әдебиетте симулякр көп қолданылады.

Антикалық әдебиет дәуірінде алғашқы «симулякрға» қатысты ойлар Платон еңбектерінде кездеседі. Платон бірінші болып «Софист» диалогында шындықты бұрмалайтын фантом-симулякрлардың болу мәселесін айтады.

Терминді постмодернизм айналымына енгізген Жорж Батай болса, кейінірек П.Клоссовский, Ж.Бодрийяр, Ж.Делез, Ж.Деррида және т.б. ғалымдар толықтай түсіндірді.

Француз философы Жиль Делез 1969 жылы жазылған «Платон және симулякр» мақаласында симулякрды түпнұсқаны да, көшірмені де мойындамайтын, қабылдамайтын белгі деп көрсетеді. Ол сәйкестіктен айырылған сурет, ұқсастықтан айырылған образ деп түсіндіреді [3. 53].

Француз ойшылы Жан Бодрийяр симулякр ұғымын өркениетті әлемдегі қазіргі философиялық, әлеуметтік-саяси жағдайды сипаттаудың кең контекстінде енгізді. Бодрийяр өзінің «Симуляциялар мен симулякрлар» (1981), «Терроризм рухы. Шығанақ соғысы болмады» (1995) зерттеу еңбектерінде ғалым бүкіл әлемнің симуляцияға ұшырағанын жазады. Философтың ойынша, билік, әлеуметтік институттар, саяси партиялар, мәдениет институттары, соның ішінде өнер саласы күрделі, нақты істермен, проблемалармен айналыспайды, тек осындай әрекеттерге еліктейді, жаһандық ауқымда симуляциялық ойын ойнайды [4. 44].

Философ симулякр-образдың дамуының 4 кезеңін бөледі:

1-кезең. Шынайы бейне, біз сенетін көшірме, оны іргелі шындықтың көрінісі деп атауға болады. Бодрийярдың пікірінше, «сакраменталды сипатқа ие» (отражение реальности). Мысалы, айнадағы бейне, фотосуреттер және т.с.с.

2-кезең. Шындықтың қатерлі көрінісі, «іргелі шындықты бүркемелейтін және бұрмалайтын» және зиянды сенімсіз көшірме (искажение реальности). Бұл жерде белгілер мен бейне белгінің өзі инкапсуляцияға қабілетсіз болатын қандай да бір белгісіз шындықтың бар екендігін меңзеуі мүмкін.

3-кезең. Іргелі шындықтың жоқтығын бүркемелейді, мұнда белгі түпнұсқасыз көшірме болса да, сенімді көшірме болып көрінеді (нет отсылки к оригиналу). Символдар нақты нәрсені бейнелеуі мүмкін, ал шын мәнінде түпнұсқасы жоқ. Бодрийярдың пікірінше, мұндағы бейнеде «сиқырлық сипат» бар, бүкіл мағына жасанды түрде сиқырланып, алхимиялық шындыққа сілтеме болып шығады.

4-кезең. Таза симуляция, көшірменің көшірмесі (симулякр в чистом виде). Симулякр тек ойдан шығарылған гиперреалды әлемнің көшірмесін қайталайды. Модельдеу дәуірі барлық корреляцияның, барлық референттердің жойылуынан және олардың кейіннен белгілер жүйесінде жасанды түрде қайта жандануынан басталады. Бір нәрсені бүркемелейтін белгілерден, артында ештеңе жоқ белгілерге көшу шешуші бетбұрысты білдіреді» [4. 78].

Симулякрлар күнделікті өмірімізден бөлек, өнер салаларында, мәдениетте, әдебиетте де көрініс тауып жатқанын атап өтеді. Ғалымның тұжырымдарында өмір шындығы бар.

Постмодернистік эстетикада симулякр классикалық эстетика жүйесіндегі көркем бейнеге жатады. Егер бейнеде (көшірме) түпнұсқамен ұқсастық болса, онда симулякр өзінің бастапқы шығу көзінен анағұрлым алшақ болады. Көркем шығармада автор өзінің өмір, адамдар, қоршаған орта және т.б. туралы дүниетанымын суреттейді. Симулякр әлемді және ақиқатты танудың жетілмегендігін, заттардың шынайы табиғатын түсінуде адамның мүмкіндіктері шектеулі деп көрсетеді.

Әлемдік әдебиеттегі симулякрдың қолданысы Дж. Оруэлдың «1984», К. Кизидің «Көкектің ұясы», У.Эжоның «Раушан гүлдің атауы», орыс әдебиетінде Т. Толстаяның «Кысь», В. Пелевиннің «Чапаев және бос кеңістік», «Generation P», татар әдебиетінде З. Хакимнің «Қорқыныш», М. Кабировтың «Сары үйлердің құпиясы», «Сенің періштеңнің есімі», қазақ әдебиетінде М.Мағауиннің «Жармақ», Т.Әсемқұловтың «Бекторының қазынасы», Ж.Қорғасбектің «Жаконданың жанары», «Өлмейтін құс», «Өмірмен қоштасу», Д.Амантайдың «Көзіңнен айналдым», Д.Жылқыбайдың «Квант», «Матрица», С.Ақтайдың «Мүлдем жарық жанбайтын терезе» және т.б. шығармаларында көрініс береді.

Т.Әсемқұловтың «Бекторының қазынасы» хикаятында Бекторы образы мифопоэтикалық элемент арқылы «Ер Төстік» ертегісінен бүгінгі заманға ауысып, осы заманның кейіпкерін адастыру жолында жұмыс істейді. Шын мәнінде бұл өмірде Бекторы жоқ. Бекторы – мифологиялық симулякр-бейне. Бірақ оны бар қылатын адамдардың ниеті мен дүниеге құмарлық пиғылдары. Яғни жоқты бар қылатын адамдардың өздері. Кейіпкердің ниеті түзеле сала Бекторының қуаты азайып, кейіпкердің жүрегін оп-оңай қайтарып бере салады. Автор метапроза жанрында жазған туындысында оқиғалар тізбегін композиция ішіндегі композиция тәсілімен беру арқылы біршама ұзақ оқиғаны уақыт кеңістігінен бөліп алып, оқырмандар алдына қоя қояды [5].

Жүсіпбек Қорғасбектің "Жаконданың жанары" әңгімесінде оқырманмен ойын симулякрды қолдану арқылы жүзеге асырылады. Басты кейіпкер - Атағұл кісі өлтіруге тапсырыс алады. Бірақ кейінірек өзінің құрбаны - сүйіктісі Бағилаға бір кездері сабақ берген сүйікті мұғалімі екенін біліп, аяушылық жасап, көліктен түсіп, аман қалуына мүмкіндік береді. Көп ұзамай Бағилаға келіп, болған істің мән жайын түсіндіріп, өз өмірін өзгертуге уәде береді [6. 111]. Осылайша, оқиғаның басынан бастап автор оқырманды айтылатын оқиғаның дұрыстығына сендіреді. Сюжеттің соңында ғана оқырман оқиғаның бұл нұсқасы тек бас кейіпкердің қиялында жүзеге асырылғанын біледі. Шығарма соңында Атағұл көлік апатына ұшырайды. Жантәсілім етер сәтінде көз алдынан күні бойғы оқиғалар (құрбанын қалай кездестіргені, аяусыз көлігінен түсіріп, жүрелетіп отырғызып қақ маңдайдан атып тастағаны) зулап өте шығады. Оқырман қиялындағы әлем жойылып, оқиғалардың бастапқы нұсқасы жоққа шығады. Батырдың Бағилаға деген сезімі, қылмыстық жолдан бас тарту, фазенданы құрбан ету - бәрі өтірік, тек елес болып шығады. Автор симулякрды қолдана отырып, ойынды жүргізеді, оқырманның санасында жалған психологизм тудырады.

Досхан Жылқыбай өзінің «Матрица» деген шығармасында қазіргі қоғамның жағдайын көркем бейнелейді. Әңгіменің басты кейіпкері – ғылыми орталықтардың бірінде қызмет етуші Досжан. Автор Досжанды арманы алдында беті қалыңдай түскен, бір кездегі өзі белгілеген мақсатының бағытынан жаңылған, капсула ішіндегі адамға теңейді [7. 65]. Досжанның мұндай ауыр күйге ұшырауына себеп – тұрмыс тапшылығы. Кейіпкер іштей құлдырап, өзінің әлемін жасап алады. Досжанның өмірден түйген ойынша, материалдық және тұрмыстық-әлеуметтік қиындықтар, жалақының жеткіліксіздігі, ақшалай несиелер, парақорлық – ғалымдардың рухани әлеуетін тұралатып, ғылыми ізденістері мен жаңалық ашу мүмкіндігін бәсеңдетеді. Осылайша қоғамдағы өзекті деп танылған мәселелерді сипаттау арқылы жазушы өз оқырманын кейіпкер іс-әрекетінің мотивін, ішкі сезімі мен ойын түсіндіруге мүмкіндік алады.

Шығармада жас ғалымның өз материалдық жағдайын жасау үшін қатты үміттенген әкім сыйақысына іліге алмауы оның басқа да қарыздары: екі банктен алған несие уақытының

өтіп кетуі, үш микрокредиттік ұйым қарыздарын қайтара алмағаны, әріптестерімен болған қақтығыстар Досжанның еріксіз өмірімен қош айтысуына түрткі болады. Адамның тығырыққа тіреліп, шыға алмай қалуы күйзеліске әкеліп, оның дұрыс шешім шығара алмауынан көрінеді. Ұзақ толғана келе ойындағысын жүзеге асырады. Дамбаға қарай бара жатқан жолда көлік астына түседі. Бірақ, таңғаларлығы өзі секіргісі келген көпір үстінде пальтолы жігітті көреді. *Темекісін езуіне қыстырып алып, дамбаның жиегіндегі темірге шалқая сүйеніп тұрған бұл Досжанның өзі еді* [7, 80]. Бас кейіпкер осылайша зерттеу ұйымының қолдан жасалған жалған матрицасына түсіп, «тағдыры тұйықталған» тағдырласы, өзінің сәтсіз көшірмесімен бетпе-бет келеді. Бір уақытта екі кеңістік тоқайласады.

Философ Ж.Бодрийярдың ойынша, әлемді толық иллюзия ретінде қабылдау, өмірдің шынайылығына күмән келтіру – барлық ұлы мәдениеттердің тарихында орын алған. Адамдар ерте және орта кезеңдерде бұл мәселені шешуде өнерге жүгініп, қиялдары мен армандарын символдық бейнелер арқылы астарлап, құбылтуға тырысса, ХХ ғасырда «Матрицаны» ойлап тапқан [4, 56]. Тығырыққа тірелген адам өзінің өткеріп жатқан жағымсыз эмоцияларынан, психологиялық күйзелістен, алаңдаудан, қорқудан қашып, виртуалды әлемге кіруге тырысады. Нәтижесінде, бұл әлем шынайы өмірді ауыстырады. Адам виртуалды әлемді қабылдайды. Гаджеттер мен смартфондарға тәуелділік, цифрланған әлем, қиял мен ғажайып әлемді сипаттайтын кинотуындылар, әлеуметтік желілердегі әлем-жәлемділік, бір-бірінен аумайтын күнделікті күйбең тірлік түрлі ойларға жетелейді.

«...Адамдардың көруі, сезуі, естуі, дәм сезуі және иіс сезуі – барлығы миға ақпаратты электронды түрде жеткізетінін алға тарттық. Яғни адам айналасын емес, сол айналасының электронды көшірмесін көретінін айттық. Қорытындылай келе, әлем - адам миының ішіндегі голограмма деген тұжырым жасаған едік», - деп Екінші Досжан бұған көз қиығын тастады [82]. Үзінді автор идеясының постмодернистік көзқарастан туғандығын анық көрсетеді. Досжанның өз-өзіне қол жұмсап, қиындықтардан шеткері кеткісі келгенімен, автор оның өлімі де ізсіз өтпейтінін айтады: *«...Адамдар өлмейді. Тек адам рухы Тәңір матрицасының бірінші фазасынан екінші фазасына ауысады... Біз оны «о дүние» дейміз...»*. Яғни, автор «Матрицаны» әлемді суреттеуде аллегориялық-метафоралық мәнде пайдаланып, Досжан мен оның көшірмесі қолдан жасалған компьютерлік матрицада, бүкіл Жер ғаламының тұрғындары одан жоғары «Тәңірлік» матрицада өмір сүретінін айтады [6. 83].

Көптеген зерттеушілер әдебиеттегі симулякрлардың пайда болуын тұтынушылар қоғамының қалыптасуымен, ғылыми техникалық прогресспен және ақпарат ағымының толастамай үнемі жаңарып отыруымен байланыстырады. Тұтынушылар қоғамы дайын өнімдерді пайдаланып, өндіруші қоғамның құлына айналады, адамдар шығармашылық әлеуетін пайдаланбай, мәселелерді шешуде оңай жолдарды таңдауға тырысады. Ж.Бодрийярдың «Симулякрды адамзаттың басын жұтатын тажал» [4. 11] деп көрсетуі де содан.

Ойымызды түйіндей келе, кез-келген көркем шығарма - өмірдің көшірмесі деген қорытындыға келеміз. Туындыда суреттелген өмір, қоғам бейнесі – автор қиялы мен суреткерлік шеберлігінің жемісі. Көркем туындыдағы шындықты суреттеуде жаңа әдіс ретінде симулякр көрсете аламыз.

Әдебиеттер тізімі:

- 1 <https://en.wikipedia.org/wiki/Simulacrum>
- 2 <https://www.dictionary.com/browse/simulacrum>
- 3 Делёз Ж. Платон и симулякр // Интенциональность и текстуальность. Философская мысль Франции ХХ века. – Томск: Водолей, 1998. – 240 с.
- 4 Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции [пер. с фр. А. Качалова]. – М.: Издательский дом «ПОСТУМ», 2015. – 240 с.
- 5 Әсемқұлов Т. «Бекторының қазынасы» // <http://www.otuken.kz/>
- 6 Қорғасбек Ж. Жынды қайың: Әңгімелер, хикаяттар. – Алматы: ҚазАқпарат, 2009. – 284 б.
- 7 Жылқыбай Д. 18:47 (әңгімелер мен эссе очерктер жинағы) – Алматы: ЖШС РПБК «Дәуір», 2021. – 144 бет