

**Игровая стилистика художественного текста в координатах
хронотопа: лингвопоэтологический аспект
(на материале романов Дж.М. Кутзее)**

Изотова Наталья Павловна

Киевский национальный лингвистический университет, Украина
03680 г. Киев, ул. Красноармейская, 73
кандидат филологических наук, доцент
E-mail: nat.izotova15@gmail.com

В статье раскрыты особенности игровой стилистики романов Дж.М.Кутзее в аспекте их пространственно-временной организации. Установлено, что игра с хронотопом вызывает асимметрию сюжетно-композиционной структуры повествования, результатом которой является существенное переформатирование не только его формальной, но и смысловой сторон. Игровой эффект при этом возникает за счет созданной игрой хронотопической неопределенности.

Ключевые слова: игровая стилистика, игра, хронотоп, референциальная неопределенность

UDK 811.111'42

**Ludostylistics of a literary text in terms of chronotope: linguistic and
poetological aspect (a study of Coetzee's fiction)**

Natalya P. Izotova

Kiev National Linguistic University
03680 Kiev, 73 Krasnoarmeyskaya Str.
PhD (Linguistics)
E-mail: nat.izotova15@gmail.com

The article explores ludostylistics of J.M. Coetzee's fiction with regard to its spatiotemporal structure. It is found that various games with chronotope cause plot asymmetry and lead to essential changes in narrative form and meaning. Ludic effect appears due to chronotope indeterminacy.

Key words: ludostylistics, game, chronotope, referential indeterminacy

Введение. Актуальность статьи продиктована общей направленностью современных лингвопоэтологических студий на раскрытие креативных аспектов текстообразования, свойственных художественному дискурсу

конца XX – начала XXI столетия, с дальнейшей реконструкцией языкового сознания и стилистической компетенции современного автора в разных аспектах ее функционирования.

В центре внимания настоящего исследования находится феномен игры, с помощью которого, на наш взгляд, представляется возможным глубинно и детально изучить стиль языковой личности, осуществить, согласно Б. Ю. Ларину, "спектральный анализ стиля" [Ларин 1974: 278]. Это объясняется тем, что игра всегда предполагает импровизацию, эксперимент [Санников 2003: 39–41], креативность [Гридина 1996: 12] и эвристический поиск.

Моделирование игровых процессов в художественном тексте выполняется, как правило, с учетом *механизмов игры, игровых приемов и средств игры* [Ростова 2009, с. 79], которые совокупно формируют его *игровую стилистику*. Основываясь на характеристике элементов игровой модели, предложенной А. Н. Ростовской [Ростова 2009: 79], под *механизмом* игры понимаем определенный принцип текстообразования, направленный на нарушение повествовательных конвенций художественного нарратива; *игровой прием* рассматриваем как конкретную реализацию механизма игры, избранный автором способ манипулирования художественной повествовательной формой, путь деконвенционализации нарратива; *игровые средства* – это совокупность разноуровневых единиц (языковых, образных, сюжетно-композиционных и нарративных) в их деавтоматизированном использовании, благодаря которому возникает определенный эстетический эффект.

Материалы и методы. Материалом данной статьи послужили художественные тексты известного англоязычного писателя, лауреата Нобелевской премии Дж.М. Кутзее, где игровая стилистика является их имманентной характеристикой. Цель данного исследования – изучение игровой стилистики художественных текстов Дж.М. Кутзее в аспекте их пространственно-временной организации. Для этого нами были

использованы контекстуально-интерпретационный и семантико-стилистический анализы.

Обсуждение. Конструирование хронотопа в игровом ключе предполагает реализацию особенного, "игрового" поведения, неоднозначного по своей природе, поскольку игре свойственно соединение закономерных и случайных процессов [Лотман 1998]. Здесь уместно говорить об определенных "правилах игры или игровых конвенциях" [Чемодурова 2012: 117], акцентирующих индивидуально-авторскую аранжировку пространства и времени. Художественным произведениям Дж.М. Кутзее свойственна ярко выраженная игра с хронотопом, которая представлена разнообразными временными и пространственными трансформациями, "сдвигами" и "переключениями". Рассмотрим их детальнее.

Игровые конфигурации художественного времени

В отличие от реального, художественное время не моновариантно, автор задает ему направление, скорость, ритм, повторяемость, вариативность и полноту либо же прерывистость и фрагментарность [Копистянська 1996: 343].

Игра со временем в романах Дж.М. Кутзее основывается на временных анахрониях – всевозможных несовпадениях между временным ходом повествования и временным порядком истории [Женетт 1998: 21], то есть между фабульным и сюжетным временем. Исходя из этого, выделяем несколько игровых приемов, задействованных в артикуляции художественного времени в анализируемых произведениях.

А. Игровой прием "временной нелокализованности"

"Временная нелокализованность" представлена в романах автора неопределенностью семантики времени, размытостью временных рамок повествования, иногда, невозможностью их идентификации. Такая временная организация свойственна роману Дж.М. Кутзее "Waiting for the Barbarians" ("В ожидании варваров"), где происходит "стирание" временных координат повествования. Основная тема этого произведения – господство

режима апартеида в Южной Африке [Меликбемян 2005: 3; Head 2009: 48]. Однако погружение читателя в политический и исторический контексты того периода происходит не за счет очерчивания четкой временной рамки романа, а опосредованно, с помощью разнообразных художественных деталей, например, изображение публичной расправы над пленными варварами, подробное описание ямы с человеческими останками и т.д. [Алехнович 2010].

Б. Игровой прием атемпоральности

Атемпоральность и вневременность в контексте психологии ассоциируется с процессами подсознательного, которые не имеют привязки к временным координатам. В художественном тексте игровой прием атемпоральности или отсутствия времени выражается своеобразным "перерывом во времени" – сюжетное время приостанавливается на определенный период, а потом снова продолжается. Атемпоральность в романах Дж.М. Кутзее прослеживается, например, в снах или других измененных состояниях сознания персонажей, которые задают иной ритм и скорость соединения временных отрезков:

*In a single hastymovement he is out of bed. The next **few minutes** stretch before him like a dark passage down which he must scurry. He must dress and get out of the apartment before the shame of **the fit** descends <...>*

On the second-floor landing a wave of terror overtakes him, terror without object. He sits down in a corner and holds his head. <...>

There is a cry that echoes down the stairwell, so loud and so frightful that sleepers are woken by it. As for him, he hears nothing, he is gone, there is no longer time. <...>

He is a wakefulness, a consciousness, that is all. It is as if he has been born a minute ago, born into a world of unrelieved night. <...>

*A body falls vertically through space inside him. **He is that body**. There is a rush of air: he is the one who feels the rush. There is a throat choked with terror:*

it is his throat. <...> Like ice forming in water, memories begin at last to coagulate: who he is, where he is <...> [MP: 68–69].

Отрывок из романа Дж.М. Кутзее "The Master of Petersburg" ("Осень в Петербурге") описывает состояние "вневременности", вызванное экстатическим приступом главного героя, фикционализированного Федора Достоевского, которое сопровождается сильным криком писателя (*a cry that echoes down the stairwell so loud and so frightful that sleepers are woken by it*), внезапно охватившим его ужасом (*a wave of terror overtakes him, terror without object*), потерей возможности слышать и ощущать себя (*As for him, he hears nothing, he is gone*). В таком состоянии сознания Ф. Достоевский лишен чувства времени, писатель словно "выпадает" из временного цикла повествования. Временной "провал" маркирует предложение *there is no longer time* (времени больше нет). О выходе из атемпоральности и возвращении в сюжетное время сигнализирует то, что персонаж начинает ощущать свое тело (*He is that body; he is the one who feels the rush; There is a throat choked with terror: it is his throat*), к нему возвращается память, он уже воспринимает себя (*Like ice forming in water, memories begin at last to coagulate: who he is, where he is*). "Перерыв" в сюжетном времени длится минуту (*a minute ago*).

В. Игровой прием ретроспекции и проспекции

Лудическая функция ретроспекции и проспекции как повествовательных приемов, маркирующих в художественном произведении определенные временные "сломы", заключается в том, что темпоральные "сдвиги" в сторону прошлого и / или настоящего создают сюжетно-композиционную асимметрию, в результате которой происходит изменение и перестройка сюжетно-композиционной структуры нарратива (от линейной до зигзагообразной), задается новый вектор не только тексто-, но и смыслообразования. Так, в романе Дж.М. Кутзее "In the Heart of the Country" ("В сердце страны") временные "переключения" в прошлое, будущее и настоящее нарушают референциальную определенность, создают сюжетное

напряжение и таким образом усложняют понимание всего произведения. Структурно ретроспективные и / или проспективные включения могут быть представлены цельным блоком либо мелкими вкраплениями [Копистьянская 1996: 443]. Например:

Sometimes when I the weather is fine, as it is today, sunny but not too warm, I carry my father out of his room and seat him on the stoep, propped up with cushions in his old armchair, so that he can once again face out over the old acres, which he no longer sees, and be exposed to the birdsong, which he no longer hears. He sees and hears nothing, for all I know he tastes and smells nothing, and who can imagine what the touch of my skin on his is like? [ИНС: 147].

В данном отрывке главная героиня романа "In the Heart of the Country" мечтает о своей будущей жизни вместе с отцом на отдаленной ферме. Однако отсутствие словесных показателей временного "переключения" с настоящего на будущее создает темпоральную неопределённость. Повествование в романе, в целом, ведется от первого лица и в настоящем времени, на что указывает временной дейксис, выраженный глаголом в настоящем времени (*is*), и наречием, обозначающим временной период настоящего (*today*). Дальнейшие события в этом фрагменте обращены в будущее (*I carry my father out of his room and seat him on the stoep <...>*), но видовременные формы глаголов, использованные для вербализации их временной локализации, остаются такими же – *carry* (несу), *seat* (усаживаю), *tastes* (чувствует на вкус).

Г. Игровой прием временного "вмонтирования"

Суть данного приема заключается в том, что отдельные, дискретные временные отрезки "монтируются" в общее временное пространство художественного произведения, "дробя" его структуру и семантику. Игровой эффект тут создается за счет попеременной актуализации в одном повествовательном пространстве отрывистых временных периодов.

Такая темпоральная организация свойственна роману Дж.М. Кутзее "Diary of a Bad Year" ("Дневник плохого года"). Произведение структурировано с помощью повествовательной техники, специфика которой заключается в придании нехудожественному содержанию художественной формы [Kannemeyer 2012: 595]. Соединяются фрагментарным способом две нарративные оси – ось фикционализированных эссе на политическую и социальную тематику, где каждое эссе имеет собственную временную "привязку", и ось художественного повествования со своей временной перспективой. Таким образом, общая временная рамка этого художественного произведения формируется поэтапным "вмонтажом" в художественное пространство романа отдельных, не связанных друг с другом временных отрезков.

Игровые конфигурации художественного пространства.

Художественное пространство, подобно художественному времени, является одним из фундаментальных элементов сюжетно-композиционной организации литературного произведения. С одной стороны, пространство обозначает континуум, в котором размещаются персонажи [Лотман 1988: 258], и очерчивает место действия, где разворачиваются события [Лотман 1988: 258; Копистянська 2012: 86]. С другой – пространство признается неизменным фактором художественной реализации отраженной в произведении действительности [Skwarczyńska 1954: 24].

Лудический аспект изучения художественного топоса романов Дж.М. Кутзее исходит из его гибкости, пластичности, динамичности и открытости к всевозможным трансформациям. Игровое моделирование фикционального топоса осуществляется нами с учетом таких параметров: 1) характер пространственной локализации (определённый / неопределённый); 2) протяженность пространства (суженное / расширенное); 3) границы пространства (четко очерченные / размытые;

открытые / закрытые); 4) специфика выхода за границы пространства (насыщение / обеднение).

Основываясь на данных критериях, выделяем группу игровых приемов, которые запускают игру с топосом в романах Дж.М. Кутзее: *"размыwanie границ художественного пространства"*, *"акцентированное насыщение (наполнение) художественного пространства"*, *"сужение / расширение границ художественного пространства"*, *"пространственная дезориентация"*.

Необходимо отметить, что выделенные игровые приемы не взаимоисключают, а могут дополнять друг друга, акцентируя неопределенность топографической семантики.

Так, например, игра с художественным пространством в романе Дж.М. Кутзее *"Waiting for the Barbarians"* ("В ожидании варваров") происходит, с одной стороны, за счет *размыwania границ* пространства, а с другой – его *сужения* и *расширения*.

Геофикциональный топос этого произведения – город-крепость (*"walled-town"*) [WB: 27], расположенный на тихой границе с Империей (*"the frontier"*) [ibid.: 2]. Вследствие отсутствия названия города и Империи, создается эффект "здесь и нигде". Очерченная в начале романа узкая и размытая пространственная рамка, в дальнейшем расширяется за счет включения в художественное пространство топоса пустыни. Увеличение пространства фиксируется переходом главного героя границы Империи и его перемещением в пространство пустыни (*"the vacuousness of the desert"*) [ibid.: 31]. Когда судья возвращается в город, происходит обратный процесс – сужение пространства.

После протеста главного героя против издевательств тайной полиции над варварами, он оказывается в тюремной камере совершенно один, пространство еще больше сужается и замыкается (*"I enter my cell"* [ibid.: 99]; *"the solitude of my cell"*) [ibid.: 103]).

Один из любимых геофикциональных топосов Дж.М. Кутзее – топос фермы, где происходят, например, действия романов "In the Heart of the Country" ("В сердце страны"), "Life and Times of Michael K" ("Жизнь и время Михаэля К"), "Disgrace" ("Бесчестье") и биографической трилогии "Scenes from Provincial Life" ("Сцены провинциальной жизни"). По мнению исследователей творчества Дж.М. Кутзее, произведения "In the Heart of the Country", "Life and Times of Michael K" и "Disgrace" представляют собой модифицированные версии пасторального романа [Head 2009, с. 45; Pawlicki 2013, с. 59; Smit-Marais 2006, с. 25].

Напомним, что основными чертами пасторального романа является изображение идиллической жизни пастухов на лоне природы, при этом в образах пастухов выступали представители аристократического мира, способные на возвышенные и утонченные чувства. В романе описывалась чистая платоническая любовь, прославлялась простота жизни, создавался идеальный вымышленный мир [Шаповалова 1982: 279]. Обыгрывание пасторального топоса в произведениях Дж.М. Кутзее происходит благодаря его индивидуально-авторскому акцентированному насыщению. Рассмотрим данный игровой прием на примере романа "Disgrace".

В начале произведения пространственная рамка очень широкая, действия происходят в городе Кейптаун, Южная Африка. Главный герой, профессор Дэвид Лури соблазняет свою студентку и сразу лишается работы и пенсии. В поисках убежища, мужчина отправляется на ферму, расположенную недалеко от Кейптауна, где живет его дочка. Происходит сужение пространственных координат – от большого города до маленькой фермы. Однако вместо спасения, его ожидает там череда трагических событий – изнасилование дочери, избиение и издевательства над ним, ограбление дома и воровство машины. Таким образом, индивидуально-авторская модификация топоса фермы происходит в этом романе благодаря его насыщению постколониальными реалиями. Ферма изображается не как спокойное, умиротворенное место, а как "пространство, пронизанное

насилием" [Smit-Marais 2006: 25], "опасностью" [там же: 27], "постколониальной и патриархальной силой" [там же: 28].

Заключение. Проведенный анализ показал, что игровые манипуляции с пространственно-временной перспективой в романах Дж.М. Кутзее обуславливают асимметрию сюжетно-композиционной структуры повествования, результатом которой является существенное переформатирование не только его формальной, но и смысловой сторон. Игровой эффект в анализируемых произведениях достигается за счет созданной игрой референциальной неопределенности, которая изменяет (усложняет, замедляет) программу их интерпретации. Игровая стилистика художественного нарратива определяется не только игровой природой хронотопа, но и охватывает другие повествовательные элементы, такие как события, персонажи, точка зрения. Изучение данных составляющих нарратива в игровом ключе намечает перспективы наших дальнейших исследований.

Библиография

Алехнович А. С. Жанровое своеобразие романа Дж. М. Кутзее "В ожидании варваров" / А. С. Алехнович // Информационный гуманитарный портал "Знание. Понимание. Умение" – 2010 – №5 Филология [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2010/5/Alekhnovich/>

Гридина Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество : [монография] / Татьяна Александровна Гридина. – Екатеринбург : Урал. гос. пед. ин-т, 1996. – 225 с.

Женетт Ж. Повествовательный дискурс / Женетт Ж. // Женетт Ж. Фигуры II. – Т. 2. – М. : Изд-во Сабашниковых, 1998. – С. 60–278.

Копыстьянская Н. Виды и функции ретроспекции в романе XX века / Н. Копыстьянская // *Litteraria humanitas* IV Roman Jakobson, Brno, 1996. – С. 441–450.

Копистянська Н. Х. Час і простір у мистецтві слова / Нонна Хомівна Копистянська : [монографія]. – Львів : ПАІС, 2012. – 344 с.

Ларин Б. А. О лирике как разновидности художественной речи: Семантические этюды / Б. А. Ларин // Эстетика слова и язык писателя. – Л. : Художественная литература, 1974. – С. 54–101.

Лотман Ю. М. Структура художественного текста / Ю. М. Лотман // Ю. М. Лотман Об искусстве. – СПб. : "Искусство – СПб", 1998. – С. 14–285. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Literat/Lotman/Index.php

Лотман Ю. М. Художественное пространство в прозе Гоголя / Ю. М. Лотман // Лотман Ю. М. В школе поэтического слова: Пушкин, Лермонтов, Гоголь: кн. для учителя. – М.: Просвещение, 1988. – С. 251–293.

Меликбекян А. Концепция времени и пространства в романах Дж. М. Кутзее / А. Меликбекян // Проблемы современной филологии : сб. статей молодых ученых. – Ереван : Ер. ГЛУ, 2005. – Т.3. – С. 3–11.

Ростова А. Н., Чабаненко М. Г. Языковая игра в молодежном дискурсе / А. Н. Ростова, М. Г. Чабаненко // Феномен игры в художественном творчестве, культуре и языке : сб. науч. ст. / под. ред. Л. Ю. Фуксон, Ю. В. Подковыриа. – Томск : Изд-во ТГПУ, 2009. – С. 79–91.

Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры / Владимир Зиновьевич Санников / 2-е изд., испр. и доп. – М. : Языки славянской культуры, 2002. – 552 с.

Чемодурова З. М. Игровое конструирование времени и пространства в художественных произведениях XX века / З. М. Чемодурова // Вестник Ленинградского гос. ун-та, 2012. – №2, Т. 7. – С. 116–127.

Шаповалова М. С. Історія зарубіжної літератури. Середні віки та Відродження / М. С. Шаповалова. – Львів: "Вища школа", 1982. – 440 с.

Head D. The Cambridge Introduction to J. M. Coetzee / D. Head. – Cambridge : Cambridge University Press, 2009. – 115 p.

Kannemeyer J. C. J. M. Coetzee: a life in writing / J. C. Kannemeyer. – Melbourne : Scribe, 2012. – 710 p.

Skwarczyńska S. Wstęp do nauki o literaturze / S. Skwarczyńska. – Warszawa : Pax, 1954. – T. 1. – S. 124-138.

Pawlicki M. Between Illusionism and Anti-illusionism: Self-reflexivity in the Novels of J. M. Coetzee / M. Pawlicki. – Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2013. – 200 p.

Smit-Marais S., Wenzel M. Subverting the Pastoral: the Transcendence of Space and Place in J. M. Coetzee's Disgrace / Smit-Marais S., Wenzel M. // *Literator*. – 2006. – #27(7). – P. 23–38.

D : Coetzee J. M. Disgrace / J. M. Coetzee. – L.: Vintage, 2011. – 220 p.

DBY : Coetzee J. M. Diary of a Bad Year / J. M. Coetzee. – N. Y.: Penguin Books, 2014. – 227 p.

IHC : Coetzee J. M. In the Heart of the Country / J. M. Coetzee. – L.: Vintage, 1999. – 151 p.

MP : Coetzee J. M. The Master of Petersburg / J. M. Coetzee. – N. Y.: Penguin Books, 2011. – 194 p.

WB : Coetzee J. M. Waiting for the Barbarians / J. M. Coetzee. – N. Y.: Penguin Books, 2010. – 180 p.