

приемов, среди которых доминирующую роль играют: тропеика (метафоры, олицетворение, образные сравнения); акустически-изобразительные текстовые элементы, создающие определенные миметические эффекты, и способы формирования эмоционального напряжения.

Ключевые слова: библейский дискурс, Библия, экологическая образность, экопоэтика, образы природы, Псалмы.

Zhykhareva Olena. Ecological Imagery in English Nature Psalms: A stylistic Perspective. This paper focuses on the imagery of nature in English biblical discourse in the context of ecological implications ascribed to the biblical world created in Nature Psalms. The paper reflects the specificity of biblical images of nature as a variety of ecological imagery viewed from the ecopoetic point of view. The latter is based on the genre diversity of biblical texts, which envisages numerous plot lines and thematic blocks revealed through ecological sensory vocabulary, hidden meanings and ecological concepts that embody ecological values in the imaginary space of biblical discourse. Two thematic parts of Nature Psalms: (i) world creation and its significance as well as (ii) the praise of God, thus, caring for His creation, – abound in stylistic means and devices used to enhance expressiveness and glorification of the Lord through images of nature. Here belong: (i) tropes (metaphors, personifications, similes); (ii) sound imitation devices that create mimetic effects; and (iii) linguistic means that generate emotional tension.

Key words: biblical discourse, Bible, ecological imagery, ecopoetics, images of nature, Psalms.

Стаття надійшла до редколегії
12.03.2015 р.

УДК 811.111'42

Наталія Ізотова

Монтажна композиція в романах Дж. М. Кутзее: моделювання ігрового стилю

У статті з позиції ігрової стилістики встановлено особливості семантики та функціонування монтажної композиції в романах відомого південноафриканського письменника Дж. М. Кутзее. З'ясовано, що в людологічному ключі художній твір постає як ігрова система, усі елементи якої так чи інакше відбивають спосіб художнього мислення автора, його ставлення до життя і мистецтва. Гру, відповідно, розглянуто як певну авторську стратегію, що функціонує на різних рівнях художньої системи: від мовної гри до ігрової картини світу. Ідіостильовими рисами поетики монтажу в аналізованих романах Дж. М. Кутзее є дискретність, фрагментарність, деформація простору й часу, протиставлення вимислу та реальності, психологізм. Монтаж у композиційній структурі романів Дж. М. Кутзее виконує низку функцій: актуалізує тематичний план художнього твору; створює нелінійну, фрагментарну оповідь; впливає на неоднозначність, алегоричність, енігматичність сприйняття романів, слугує засобом характеристики персонажів, сприяє психологізації художньої оповіді.

Ключові слова: гра, ігрова стилістика, ігровий стиль, ігрова стратегія, монтажна композиція, ідіостиль.

Постановка наукової проблеми та її значення. Відправною точкою ігрового або людологічного підходу до вивчення художнього тексту може слугувати думка видатного нідерландського історика та культуролога Й. Хейзінги про те, що гра є всеосяжним способом людської діяльності, універсальною категорією людського існування, структурною основою людських відносин [10, с. 10]. Такі риси гри, як евристичність, імпровізаційність, настанова на творче перетворення дійсності, емоційність та естетичність – досить вагомий аргумент для залучення ігрових елементів у літературний твір з метою досягнення певних стилістичних цілей. Із цих позицій гру трактують як один із принципів композиційної, семантичної, концептуальної організації тексту, потужний жанротвірний та стилетвірний фактор, засіб розкриття ідейно-тематичної та художньо-естетичної концепції твору [5; 7].

Погляд на художній текст як ігрову систему [5; 7], усі елементи якої певним чином відбивають спосіб художнього мислення автора, його ставлення до життя та мистецтва, уможливило використання гри для вивчення ідіостильових рис творчості окремого автора. З огляду на це, гра постає як певна авторська стратегія, що функціонує на різних рівнях художньої системи: від мовної гри до ігрової картини світу. У пропонованому дослідженні основну увагу звернено на сюжетно-компо-

зиційний рівень, ігрова стратегія якого націлена на ускладнення сюжетно-композиційної структури літературного твору, унаслідок чого створюється сюжетне й смислове напруження.

Отже, актуальність цієї розвідки постає як зумовлена спрямуванням сучасної лінгвопоетики та стилістики на пошук нових і продуктивних способів вивчення ідіостильової специфіки художніх творів. Крім того, актуальність дослідження визначається браком систематизованої теорії ігрової стилістики, у її переломленні крізь призму жанрової природи художнього твору.

Аналіз досліджень цієї проблеми. У наукових дослідженнях останнього часу вивченню феномену гри приділяють пильну увагу [1; 2; 3; 5; 6; 7; 9; 10]. З огляду на те, що гра полюбляє маску, вкатування, маскарад, неоднозначність, таємницю [9, с. 399], вона складно піддається теоретичному осмисленню, систематизації та дескрипції. Багатогранність гри визначає існування в сучасній науці низки підходів до її аналізу, кожен із яких висвітлює певні характеристики гри та окреслює коло явищ, які можуть бути описані з її допомогою.

Соціально-психологічний підхід, зокрема, розглядає гру як інструмент соціального і психологічного розвитку особистості [2]; естетико-культурологічний – характеризується розумінням гри як фактору історичного та культурного розвитку людства, акцентує увагу на естетичному значенні гри як явищі людської культури [10]; філософсько-антропоцентричний ракурс пов'язаний з уявою про гру як фундаментальну особливість існування людини [1]; лінгвістичний – описує гру як один із кодів, за допомогою якого відбувається розуміння та інтерпретація різножанрових та різностильових текстів [5; 7]. І, відповідно, власне лінгвістична природа гри розкривається через аналіз ігрових елементів, представлених у тексті на всіх рівнях.

Мета та завдання статті. Мета статті – установити ігровий потенціал монтажно-композиції в романах Дж. М. Кутзее. Досягнення поставленої мети передбачає виконання низки завдань: 1) узагальнити основні теоретичні ракурси дослідження феномену гри; 2) описати особливості аналізу текстових явищ із позиції ігрової стилістики; 3) окреслити специфіку монтажу як текстового явища в контексті сучасної лінгвопоетики та наратології; 4) розкрити семантику монтажно-композиції в романах Дж. М. Кутзее; 5) з'ясувати функції техніки монтажу в сюжетно-композиційній структурі досліджуваних творів автора.

Виклад основного матеріалу й обґрунтування отриманих результатів дослідження. Поняття *монтаж*, що виникло в конструктивістській поезії (насамперед у кіно), визнається сьогодні універсальною категорією [6, с. 14]. Суть монтажу, згідно з концепцією, що її розробив С. Ейзенштейн у межах кіномистецтва, полягає в поєднанні в єдине ціле методом «стику», «збірки» різнорідних елементів (епізодів, образів, деталей, тем тощо) [3; 6]. Така специфіка монтажу визначає два ключових питання його поезики: проблема «стику», поєднання елементів, що підлягають монтажу, та проблема цілісно-композиційної і смислової єдності монтажно-конструкції [6, с. 15].

Монтаж, запозичений із кіномистецтва в художню літературу, належить до досить ефективних технік моделювання сюжетно-композиційного простору літературного твору. Це пояснюється, по-перше, властивістю монтажу суміщати в одній площині абсолютно різнохарактерні предмети [8, с. 230]; по-друге, в акцентуації, смислового виділенні ключових, «ударних» епізодів [4, с. 193], які своєю чергою актуалізують певну тему/ідею художнього твору та авторське ставлення до неї. Важливо, що монтаж не є засобом автоматичної спайки кадрів [8, с. 231] або механістично складеної суми його компонентів [4, с. 197]. Це завжди якісно нове ціле, що характеризує творчу манеру автора, стиль та жанр літературного твору, і є також одним із прийомів створення експресивної композиції та тональної системи всього твору.

Поетика монтажу, представленого у творах Дж. М. Кутзее, формується такими ознаками, як дискретність, фрагментарність, деформація простору й часу, протиставлення реальності й вимислу та психологізм.

Так, для викладу подієвої канви роману «In the Heart of the Country» («В серці країни») Дж. М. Кутзее обирає форму щоденника. Композиційно твір складається з низки коротких щоденникових записів (загалом їх 266), що нагадують фотографії або знімки реальності, відбиті в голові Магди, самотньої, незаміжньої жінки, яка мешкає разом зі своїм батьком та прислугою на віддаленій фермі у Кару. Щоденникові записи поєднані один з одним за допомогою техніки монтажу [11, с. 38]: твір ніби «зшитий» з окремих фрагментів, епізодів, подій, які то повторюються, то протиставляються, то унеможливають один одного. Це слугує підґрунтям неоднозначності сприйняття та інтерпретації

подій, дає змогу читачеві мати різні/альтернативні версії однієї й тієї самої події, а також показує психологічну плутанину в думках головної героїні. Прикладом такого прийому можуть слугувати описані в романі дві різні версії смерті батька Магди:

*My father lies on his back, naked, the fingers of his right hand twined in the fingers of her left, the jaw slack, the dark eyes closed on all their fire and lighting, a liquid rattle coming from the throat, the tired blind fish, cause of all my woe, lolling in his groin (would that it had been dragged out long ago with all its roots and bulbs!). **The axe sweeps up over my shoulder. All kinds of people have done it before me, wives, sons, lovers, heirs, rivals. I am not alone** [14, p. 12].*

*The door of my father's room is locked against me but the window is open, as ever. I have had enough, tonight, of listening of the sounds that other people make. Therefore it is necessary to act swiftly, without thinking, and, since I cannot plug my ears, to hum softly to myself. **I slide the barrel of the rifle between the curtains. Resting the stock on the windowsill I elevate the gun until it points very definitely toward the far ceiling of the room and, closing my eyes, pull the trigger** [14, p. 66].*

Завдяки монтажній композиції в аналізованому творі вимисел переплітається з реальністю, уявне – з дійсним, і це створює психологізм оповіді. Читач разом із головною героїнею ніби розривається між уявним та реальним світами. Наприклад, в одному зі своїх записів Магда уявляє, як слуга Хендрік у доволі іронічному тоні розповідає своїй жінці про надзвичайно інтимні речі для Магди:

*He tells her about **my lonely life, my solitary walks, the things that I do when I think no one is looking, the way I talk to myself, the way my arms jerk. He parodies my cross gabble. Then he tells her of my fear of him, the harsh words I speak to keep him at a distance, the odour of fright he can smell floating of me. He tells her what I do by myself in bed. He tells her how I roam the house by night. He tells her what I need** [14, p. 94].*

Завдяки монтажній композиції в аналізованому романі створюється нелінійність повістування: свідомість персонажа спрямована одночасно в трьох векторах – теперішнє, минуле, майбутнє. Переплетення майбутнього з минулим розкриває специфіку переживання персонажем теперішнього, акцентує проблемну ситуацію/ситуації, психологізує оповідь. Наприклад:

*I grew up with the servants' children. I spoke like one of them before I learned to speak like this. I played their stick and stone games before I knew I could have a dolls' house with Father and Mother and Peter and Jane asleep in their own beds and clean clothes ready in the chest whose drawers slid in and out whole Nan the dog and Felix the cat snoozed before the kitchen coals. [...] How am I to endure **the ache** whatever it is **that is lost without a dream of a pristine age, tinged perhaps with violet of melancholy, and a myth of expulsion to interpret my ache to me?** [...] **My lost world is a world of men, of cold nights, woodfire, gleaming eyes, and a long tale of dead heroes in a language I have not unlearned** [14, p. 7].*

У цьому фрагменті психологічний стан головної героїні зображений через накладання минулого досвіду на теперішні події. Магда, розмірковуючи про своє теперішнє життя, відчуває біль (*the ache*), розгубленість і спустошеність (*my lost world*), ностальгію за дитячими емоціями та відчуттями. Тому в боротьбі із самотністю Магда вимушена шукати друзів серед робітників на фермі.

Прикладом нелінійної оповіді може слугувати й проектування Магди свого майбутнього (вигаданого чи реального), зокрема фантазування щодо життя разом з батьком на фермі:

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 had 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? [14, p. 27].

У романі «Waiting for the Barbarians» («В очікуванні варварів») моделювання ігрового стилю Дж. М. Кутзее відбувається через залучення онейричних епізодів, уплетених у структуру роману монтажним способом. Головною функцією онейричних фрагментів є актуалізація тематичного плану роману. Так, провідною темою цього твору є тема особистого «пробудження» – болісного та суперечливого процесу, що дає змогу людині глибше зрозуміти певні історичні та політичні реалії, а саме природу імперіалізму [12, с. 48]. На думку самого автора, твір розкриває природу людських страждань та їхній вплив на людину совісті (map of conscience) [13, с. 363]. Отже, головний акцент у романі зроблено на розкритті природи людських страждань, зображенні психологічного та фізичного

насилля над людиною, демонстрації сили влади. Усе це експлікується у роздумах головного героя про його сни та сновидіння. Наприклад:

I feel old and tired, I want to sleep. I sleep whenever I can nowadays and, when I wake up, wake reluctantly. Sleep is no longer a healing bath, a recuperation of vital forces, but an oblivion, a mighty brush with annihilation [15, p. 23].

Half-deep in the soothing water I indulge myself in this wistful vision. I am not unaware of what such daydreams signify, dreams of becoming an unthinking savage, of taking the cold road back to the capital, of groping my way out to the ruins in the desert, of returning to the confinement of my cell, of seeking out the barbarians and offering myself to them to use as they wish. Without exception they are dreams of ends: dreams not of how to live but of how to die [14, p. 153].

Вербально внутрішня напруга, безпорадність і розгубленість головного героя передані низкою метафор, за допомогою яких він характеризує сни: *sleep is no longer a healing bath, a recuperation of vital forces, but an oblivion, a mighty brush with annihilation* (сон уже не є для мене цілющою ванною, відновленням життєвих сил, він тепер – лише забуття, лише щонічне знаряддя повного знищення); *they are dreams of ends: dreams not of how to live but of how to die* (це сни кінця: сни не про те, як вижити, а про те, як умерти). Семантико-синтаксичні відношення протиставлення, що встановлюються між зазначеними метафорами, створюють додаткову експресивність оповіді.

Монтажна композиція в цьому романі також дає змогу парадоксально поєднати реальне та ірреальне [11, с. 5; 12, с. 51], зв'язок між якими виявляється через сни головного героя. Наприклад:

In the night the dream comes back. I am trudging across the snow of an endless plain towards a group of tiny figures playing around a snow castle. As I approach the children sidle away or melt into the air. Only one figure remains, a hooded child sitting with its back to me. I circle around the child, who continues to pat snow on the sides of the castle, till I can peer under the hood. The face I see is blank, featureless; it is the face of an embryo or a tiny whale; it is not a face at all but another part of the human body that bulges under the skin; it is white; it is the snow itself. Between numb fingers I hold out a coin [15, p. 53].

Центральним образом декількох снів головного героя є дівчинка-варварка. Ще до зустрічі з нею він бачить її уві сні в образі якоїсь дитини (*a hooded child*) із нечіткими, розмитими рисами обличчя (*The face I see is blank, featureless; it is the face of an embryo or a tiny whale*). При наближенні образ розсіюється і зникає, а йому здається, що це навіть не обличчя, а якась інша частина тіла, а можливо, просто сніг (*it is not a face at all but another part of the human body that bulges under the skin; it is white; it is the snow itself*). Завдяки такому ефемерному образу дівчинки створюється психологічне напруження, яке додатково підсилюється тут метафорою *melt into the air* (розчинилась у повітрі), гіперболізованим епітетом *endless* (нескінченний) у словосполученні *endless plain*, епітетом *numb* (онімій) у словосполученні *numb fingers*.

Висновки та перспективи подальшого дослідження. Сюжетно-композиційна структура романів Дж. М. Кутзее, елементи якої організовані за монтажним принципом, відзначається дискретністю та фрагментарністю, передбачає існування декількох часових та оповідних пластів, характеризується нелінійністю повісткування. Такий спосіб викладу матеріалу належить до надзвичайно ефективних методів актуалізації тематичного плану проаналізованих художніх творів, є засобом характеристики персонажів, потужним механізмом психологізації оповіді. Перспективи подальших розвідок у контексті означеної проблематики вбачаємо в розробленні методики аналізу інших ігрових елементів, які у своїй сукупності та взаємодії формують ігровий простір художніх творів Дж. М. Кутзее.

Джерела та література

1. Аванесов С. С. Антропология игры / С. С. Аванесов, Е. И. Спешилова // Вест. ТГПУ. – 2012. – № 4 (119). – С. 208–213.
2. Берн Э. Игры, в которые играют люди: Психология человеческих отношений / Э. Берн; пер. с англ. А. Грузберг. – М.: Эксмо, 2015. – 352 с.
3. Иванов Вяч. Вс. Монтаж как принцип построения в культуре первой половины XX века / Вяч. Вс. Иванов // Монтаж, Литература, Искусство, Театр, Кино / отв. ред. Б. В. Раушенбах. – М.: Наука. – С. 119–149.
4. Кайда Л. Г. Композиционная поэтика текста / Л. Г. Кайда. – М.: Флинта; Наука, 2011. – 408 с.
5. Люксембург А. М. Амбивалентность как свойство набоковской игровой поэтики [Электронный ресурс] / А. М. Люксембург // Науч.-культурол. журн. – 1999. – № 15 (21). – Режим доступа: <http://www.relga.ru/Environ/WebObjects/tgu>

6. Раппопорт А. Г. К пониманию поэтического и культурно-исторического смысла монтажа / А. Г. Раппопорт // Монтаж, Литература, Искусство, Театр, Кино /отв. ред. Б. В. Раушенбах. – М. : Наука. – С. 14–22.
7. Рахимкулова Г. Ф. Языковая игра в прозе Владимира Набокова: к проблеме игрового стиля : дис. ... д-ра филол. наук : спец. 10.02.01 «Русский язык», 10.02.19 «Теория языка» / Г. Ф. Рахимкулова. – Ростов н/Д, 2004. – 332 с.
8. Тарнаруккая Е. В. Монтаж и фрагментарная проза: к вопросу о разграничении техник / Е. В. Тарнаруккая // Изв. Самар. науч. центра Рос. акад. наук. – 2012. – Т. 14, № 2. – С. 230–234.
9. Финк Э. Часть четвертая. Всеобъемлющая структура человеческой игры / Э. Финк // Финк Э. Основные формы человеческого бытия / пер. с нем. А. Гараджи. – М. : Прогресс, 1988. – С. 392–403.
10. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий / Й. Хейзинга / сост., предисл. и пер. с нидерл. Д. В. Сельвестрова ; коммент., указ. Д. Э. Харитоновича. – СПб. : Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.
11. Dynarowicz E. Narrative strategies in J. M. Coetzee's *In the Heart of the Country*: commentary on (post)colonial guilt [Electronic resource] / E. Dynarowicz. – Mode of access : <https://www.academia.edu/2945465/>
12. Head D. The Cambridge Introduction to J. M. Coetzee / D. Head. – Cambridge : Cambridge University Press, 2013. – 115 p.
13. Coetzee J. M. Doubling the Point: Essays and Interviews / J. M. Coetzee ; [ed. by D. Attwell]. – Cambridge : Harvard University Press, 2014. – 438 p.
14. Coetzee J. M. In the Heart of the Country / J. M. Coetzee. – L. : Vintage, 1999. – 151 p.
15. Coetzee J. M. Waiting for the Barbarians / J. M. Coetzee. – N. Y. : Penguin Books, 2010. – 180 p.

Изотова Наталья. Монтажная композиция в романах Дж. М. Кутзее: моделирование игрового стиля. В статье с позиции игровой стилистики определены особенности семантики и функционирования монтажной композиции в романах известного южноафриканского писателя Дж. М. Кутзее. Было установлено, что в людологическом ключе художественное произведение представляет собой игровую систему, все элементы которой так или иначе отражают способ художественного мышления автора, его отношение к жизни и искусству. Игра, соответственно, рассматривается в работе как определенная авторская стратегия, которая функционирует на разных уровнях художественной системы: от языковой игры до игровой картины мира. Идиостилевыми чертами поэтики монтажа в анализируемых романах Дж. М. Кутзее являются дискретность, фрагментарность, деформация пространства и времени, противопоставление вымысла и реальности, психологизм. Монтаж в композиционной структуре романов Дж. М. Кутзее выполняет ряд функций: актуализирует тематический план художественного произведения, образует нелинейное, фрагментарное повествование, влияет на неоднозначность, аллегоричность, энигматичность восприятия, является одним из способов характеристики персонажей, способствует психологизации художественного повествования.

Ключевые слова: игра, игровая стилистика, игровой стиль, игровая стратегия, монтажная композиция, идиостиль.

Izotova Natalya. Montage in J. M. Coetzee's Fiction: Modeling a Ludic Style. The article focuses on semantics and functioning of montage technique in J. M. Coetzee's fiction from the perspective of ludostylistics. Within the framework of ludostylistics a literary text is viewed as a ludic system. The constituents of such a system, one way or another, represent the author's creative thinking, his/her attitude towards life and art. The game in the text can be regarded, respectively, as the author's strategy which functions on various levels of the artistic system: from the language game to the ludic picture of the world. Due to the creative, emotive, aesthetic and heuristic nature of game, it is considered to be an effective means of studying the author's individual style. J. M. Coetzee's ludic style can be modeled through the prism of montage technique. Montage is defined as a process of making the whole picture, film, or a piece of music or writing by combining parts of different pictures, films etc in an interesting and unusual way. J. M. Coetzee's poetics of montage is characterized by the following features: discrete, fragmentary and inconsistent nature of episodes, time and space transformation, opposition between reality and fancy, psychologism. As a literary technique, montage performs several functions in J. M. Coetzee's fiction: it develops the theme of the novel; produces a non-linear, fragmentary plot development; contributes to ambiguous, enigmatic, allegorical perception of the text; characterizes personages, creates psychologism of a literary narrative.

Key words: game, ludostylistics, ludic style, ludic strategy, montage, idiostyle.

Стаття надійшла до редколегії
23.03.2015 р.