

УДК 811.111'37'38'42(043.3)

DOI: <https://doi.org/10.32589/2311-0821.2.2020.223220>

Н. П. Ізотова

Київський національний лінгвістичний університет, Україна

e-mail: nat.izotova15@gmail.com

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2098-4687>

ЛІНГВАРАТОЛОГІЯ ІГРОВИХ ХУДОЖНІХ ФОРМ: ІДІОЖАНРОВИЙ АСПЕКТ

Abstract

This article provides theoretical and methodological foundation for linguistic narratology of ludic literary forms. This new area of research is aimed to (i) characterize ludic models of fictional narrative from a linguistic perspective; (ii) ascertain the specificity of ludic techniques in contemporary literary narratives; (iii) define a range of linguistic means producing ludic effects with regard to ludic text- and sense-making in literary text. The paper claims that ludic literary forms are the result of various fictional games. The research views ludic literary forms within the bounds of the intentional, immanent, and receptive perspectives of literary text study. In terms of the intentional viewpoint, ludic literary forms are considered as deconventionalized literary structures which originate due to breaking-up conventional genre-bound narrative patterns with further elaboration of new ones through their numerous transformations. According to the immanent approach, ludic literary forms are distinguished by structural and semantic emergency. From the receptive standpoint, such literary forms are defined by the non-prototypical interpretation, which results in the reconstruction of new, emergent senses and inferences. In Coetzee's novels, ludic literary forms are created due to the manifestation of psychofictional, metafictional, and autofictional games. Narrative gaming reveals itself via two facets – text- and sense-making. Accordingly, in Coetzee's fiction three types of ludic literary forms were singled out: psychonarrative, metafictional, and autofictional. The paper performs a linguistic and poetic analysis of such literary forms in terms of the "nodal points" technique and with reference to a system of linguistic signals of psychofictional, metafictional, and autofictional games.

Keywords: linguistic narratology, narrative game, ludic literary form, ludic sense-making, ludic text-formation.

Анотація

Стаття присвячена обґрунтуванню теоретико-методологічних засад лінгваратології ігрових художніх форм як нового напрямку лінгвістичних розвідок, що спрямований на встановлення лінгвальних виявів ігрових моделей художнього нарративу різних типів, зокрема в ідіожанровому аспекті; розкриття своєрідності реалізації ігрових прийомів в оповідному художньому тексті; виявлення лінгвальних механізмів породження ігрових ефектів у ракурсі ігрового текст- і смислотворення в художньому тексті. Ігрові художні форми визначені з огляду на три ракурси вивчення художнього тексту – авторський (інтенційний), іманентний та рецептивний. В авторській перспективі ігрові художні форми постають як деконвенціоналізовані художні структури, які виникають унаслідок руйнування конвенційних жанрово специфічних художніх оповідних форм із подальшим створенням нових художніх форм за допомогою широкого кола ігрових прийомів. З позицій іманентного підходу ігрові художні форми відзначаються структурно-сисловою емерджентністю. У рецептивному ключі таким формам властива непрототипність потенційного сприйняття, що виражається в реконструюванні читачем нових, емерджентних смислів та інференцій. З'ясовано, що в досліджуваних творах Дж. М. Кутзее завдяки психонаративній, метафікціональній та автофікціональній іграм, що розгортаються в смисловій та текстотвірній площинах, відбувається конструювання ідіожанрово специфічних психонаративних, метафікціональних і автофікціональних ігрових художніх форм. Лінгвопоетологічний аналіз зазначених художніх форм здійснено в термінах методу "вузлових точок" з опертям на сукупність лінгвальних сигналів психонаративної, метафікціональної та автофікціональної ігор, що знаходять свою маніфестацію у творах автора.

Ключові слова: лінгваратологія, гра, ігрова художня форма, ігрове текстотворення, ігрове смислотворення.

Вступ. Пріоритетні завдання новітніх лінгвоаратологічних, лінгвостилістичних і лінгвопоетологічних розвідок полягають у розкритті механізмів творення художнього оповідного тексту та з'ясування художньо-стильової своєрідності сучасного письменника. Такі вектори наукових пошуків пояснюються двома взаємопов'язаними потужними процесами, які визначають розвиток англійської художньої літератури кінця ХХ – початку ХХІ століття – стильова індивідуалізація художніх форм і їх деконвенціоналізація та / або перебудова. Явищем, здатним до розкриття евристичного потенціалу художнього тексту і творчих можливостей мовної особистості письменника, є гра, що визнається ключовим для парадигми лудичних студій. У царині лінгвоаративної “лудистики” лакуною залишається вивчення художньої оповіді з позицій гри. Наразі відсутні лінгвістичні праці, спрямовані на встановлення зв'язку між типом нарративу, ідіо/жанрово специфічними оповідними формами зокрема, та втіленою в ньому грою.

Актуальність цієї наукової розвідки зумовлена необхідністю всебічного дослідження лудичної проблематики в її мовно-нарративному вимірі, і, відповідно, потребою наукового обґрунтування нового напрямку лінгвістичних розвідок – *лінгвоаратології ігрових художніх форм*. Актуальними залишаються питання, пов'язані з розбудовою методологічних засад вивчення художнього тексту з позицій гри, зокрема з огляду на нерозривний зв'язок між ідіожанром та стилем художнього оповідного тексту.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Лінгвістична “лудистика” (див., напр., Арутюнова, 2006; Гридина, 2008; Ізотова, 2019; Норман, 2006; Радзівська, 2014; Санников, 2002; Chrzanowska-Kluczevska, 2004) як нова дослідницька царина, з одного боку, спирається на багатоаспектні уявлення про гру, сформовані в різних галузях знань, а з іншого – враховує її суперечливу онто- і епістемологічну суть. У лінгвістичному ключі гру сприймають як вияв лудичної функції мови (Гак, 1998, с. 371) і найчастіше асоціюють із творчим, нестандартним, неканонічним письмом, тобто таким, що є наслідком відхилення від мовної / стилістичної / мовленнєво-поведінкової / логічної норми або експериментального використання різних мовних чи мовленнєвих одиниць (Сковородников, 2003, с. 79-80). З цих позицій гра націлена на багатогранніше розкриття евристичного потенціалу мови і тексту (Бабелюк, 2009; Гридина, 2008; Лизлова, 2003; Chrzanowska-Kluczevska, 2004; Ryan, 2015) та креативних можливостей мовної особистості письменника (Ізотова, 2019; Короткова, 2015; Радзівська, 2014; Чемодурова, 2014).

Коло проблем, пов'язаних із дослідженням специфіки реалізації ігор у художньому тексті, є досить широким. Наразі ґрунтовно з'ясовано лінгвопоетологічну (Корнієнко, 2017; Лизлова, 2003; Люксембург, 1999; Стрельникова, 2017; Chrzanowska-Kluczevska, 2004; Ryan, 2015), лінгвостилістичну (Бабелюк, 2009; Рахимкулова, 2004), лінгвокреативну (Гридина, 2008; Короткова, 2015), лінгвопрагматичну (Радзівська, 2014), семантико-прагматичну (Чемодурова, 2014) та лінгвосоціокультурологічну (Каргаполова, 2007) суть гри. Розкриття потребує власне мовно-нарративний вимір функціонування гри, зокрема встановлення лінгвальних механізмів конструювання ігрових художніх оповідних форм в ідіожанровому аспекті.

Мета статті та її завдання. Мета цього дослідження полягає в обґрунтуванні теоретико-методологічних засад *лінгвоаратології ігрових художніх форм* як нового напрямку лінгвістичних розвідок.

Поставлена мета зумовила необхідність розв'язання таких **завдань**: 1) систематизувати й описати підходи до розуміння феномену гри в художньому тексті; 2) уточнити зміст поняття художньої форми в ракурсі новітніх лінгвопоетологічних та нарративно-стилістичних студій і визначити своєрідність ігрової художньої форми; 3) пояснити суть ідіожанрового аспекту вивчення ігрових художніх форм; 4) окреслити специфіку психонарративної, метафікціональної та автофікціональної ігор, завдяки яким відбувається конструювання ігрових художніх форм у романах Дж. М. Кутзее; 5) описати лінгвальні вияви ідіожанрово специфічних ігрових художніх форм у досліджуваних творах з огляду на ігрове тексто- та смислотворення.

Матеріалом для цієї розвідки стали вибрані романи визначного південноафриканського письменника Дж. М. Кутзее “Boyhood” (“Дитинство”), “The Master of Petersburg” (“Осінь у Петербурзі”), “Foe” (“Містер Фо”) та “Slow Man” (“Повільна людина”), з яких було вилучено ігрові контексти як операційні одиниці дослідження ігрових художніх форм.

Методи та методологія проведення дослідження. Для лінгвопоетологічного аналізу ідіожанрово маркованих ігрових художніх форм у роботі застосовується комплексна методика, що базується на когнітивній теорії розподілу уваги в мові й тексті (Кубрякова, 2012; Талми, 2006; Schmid, 2007) та інтегрує як провідний метод *вузлових точок* (Ізотова, 2019, с. 13-15) і методи *семантико-стилістичного, компонентного та контекстуально-інтерпретативного* аналізу.

Виклад основного матеріалу дослідження. Поняття гри, що почало формуватися ще за доби античності, пройшло довгий шлях свого становлення і в наш час набуло статусу універсальної онтологічної та гносеологічної категорії, яка застосовується в розкритті різноманітних явищ людського життя. Завдяки своїй “всюдисущності”, гра стає ключовим концептом для цілої низки гуманітарних дисциплін (антропології, філософії, соціології, психології, літературознавства тощо) і визнається одним із фундаментальних принципів буття людини й суспільства (Финк, 2017, с. 350); інструментом соціального і психологічного розвитку особистості (Выготский, 2004, с. 200-201; Эльконин, 1999, с. 20) та чинником історичного й культурного розвитку людства (Хейзинга, 2011, с. 10).

У художньому тексті ми розглядаємо гру в *онтометодепістемологічному* ракурсі, що поєднує онтологічне, методологічне та епістемологічне бачення гри і базується на трійному її розумінні – або як онтологічної сутності, або як епістемологічного конструкту, або ж як певного дослідницького прийому. Таким чином, гра, по-перше, визнається іманентною характеристикою художнього тексту, способом його буття з огляду на властивий обом принцип умовності (Кант, 1994, с. 342) та наявність (іноді їх навмисна відсутність) в обох певної структури та правил різного ступеня гнучкості. По-друге, гра в художньому тексті розглядається як певний лінгвопоетологічний прийом, що полягає в стилістично вмотивованому порушенні мовних та / або мовленнєвих норм (Норман, 2006, с. 168; Сквородников, 2003, с. 802). По-третє, гра є одним із принципів художнього текстотворення і художнього світомоделювання (Руан, 2015, р. 118). По-четверте, гра тлумачиться як певна комунікативна стратегія, що знаходить свій вияв у текстовій настанові на активну взаємодію з читачем, під час якої читач вимушений напружено розплутувати ігрові лабіринти авторської розповіді (Люксембург, 1999). Нарешті, гра постає як окремий аналітичний інструментарій, що застосовується для дослідження художнього тексту.

Вивчення своєрідності втілення гри в різножанрових художніх оповідних текстах мотивувало появу нової галузі лінгвістичних розвідок – *лінгвоаратології ігрових художніх форм*, теоретико-методологічний потенціал якої спрямований на: 1) встановлення лінгвальних виявів ігрових моделей художнього наративу різних типів, зокрема в ідіожанровому аспекті; 2) розкриття своєрідності реалізації в оповідному тексті ігрових прийомів; 3) виявлення сукупності лінгвальних засобів породження ігрових ефектів у ракурсі ігрового текстового смислотворення в художньому тексті (Ізотова 2019, с. 5).

Підкреслюючи динамічний характер художньої форми, розуміємо її як певну художню структуру, в якій закладено принцип / принципи втілення художнього змісту. Художні форми, де зміст конструюється за принципами гри, назвемо *ігровими*. У визначенні ігрових художніх форм ми враховуємо три ракурси вивчення художнього тексту – авторський або інтенційний, рецептивний та іманентний. В *авторській перспективі* ігрові художні форми тлумачимо як такі, що ґрунтуються на принципі деконвенціоналізації, іншими словами, руйнуванні попередніх канонів художньої оповіді та створенні нових. З позицій *іманентного підходу* ігрові художні форми відзначаються структурно-сисловою емерджентністю, тобто виникненням нових

структур і смислових комплексів. У **рецептивному ключі** ігровим художнім формам властива непрототипність потенційного сприйняття, що виражається в реконструюванні читачем нових, емерджентних смислів та інференцій.

Ігрові принципи втілюються в художньому тексті низкою **ігрових прийомів**, що визначаємо як обраний автором спосіб / способи трансформації (перебудови) художніх форм, які окреслюють шлях / шляхи деконвенціоналізації художнього нарративу за принципами гри. Експлікуючи своєрідність реалізації тієї або іншої гри в художньому оповідному тексті, ігрові прийоми, зі свого боку, представлені певними **ігровими засобами**. Останні становлять сукупність різнорівневих лінгвальних одиниць (лексичних, лексико-синтаксичних, словесно-образних, сюжетно-композиційних, оповідних) у їх неконвенційному використанні, завдяки яким виникають певний ігровий ефект / ефекти (про ігровий ефект див.: Ізотова, 2019, с. 11).

У романах Дж. М. Кутзее виокремлення й опис ігрових принципів як підґрунтя формування ігрових художніх форм здійснюємо з урахуванням двох вимірів розгортання гри – смислотвірного та текстотвірного. Перший пов'язаний зі смислопобудовою тексту, орієнтованою на руйнування конвенційних і створення нових, емерджентних смислів. Другий – з мовними засобами текстової оповіді й сюжетно-композиційною побудовою тексту.

Отже, в основі конструювання ігрових художніх форм у досліджуваних романах Дж. М. Кутзее лежать три принципи (два з них мають стосунок до ігрового текстотворення, третій – ігрового смислотворення): 1) трансформації художніх оповідних форм, що пов'язані з порушенням правил їх побудови; 2) створення нових (ігрових) художніх форм за допомогою широкого кола ігрових прийомів; 3) переструктурування смислового простору художнього тексту під впливом гри завдяки смисловій варіативності, фрагментарності, сходженню смислів, їхній амбівалентності, невизначеності та / або викривленості смислів, що виникають під час реалізації оповідних ігор (Ізотова, 2019, с. 11).

Ураховуючи спрямованість гри на індивідуальний творчий пошук, можна стверджувати, що ігрові художні форми становлять яскравий приклад індивідуалізації стилю й жанру за принципами гри, тобто можуть розглядатися як ідіожанрово специфічні художні форми. Ідіожанр, або індивідуально-авторське виконання певного жанру (Юферева, 2014, с. 58) чи “варіант жанру” (Бовсунівська, 2015, с. 5), охоплює індивідуально-авторські творчі трансформації окремого жанру, завдяки яким досягається унікальність (неповторність, своєрідність) художніх творів, де унікальність визначається не лише їх відмінністю від решти текстів у плані художньої форми, а й перспективою надання письменником нових евристичних можливостей для розвитку жанрово специфічних оповідних форм.

Обговорення. У романах Дж. М. Кутзее гра виступає їхньою іманентною характеристикою і акцентує шляхи індивідуально-авторських інноваційних трансформацій (ідіо)жанрово специфічних художніх форм. З огляду на те, що в досліджуваних творах знаходять свою маніфестацію три типи ігор (психонаративна, метафікціональна, автофікціональна), можна виділити, відповідно, психонаративні, метафікціональні та автофікціональні ігрові художні форми. Розглянемо їх докладніше.

Психонаративні художні форми створюються завдяки психонаративній грі, чия суть полягає в перетворенні за допомогою низки лінгвальних засобів художньої оповіді з подієцентрованої на таку, що сфокусована на досвіді внутрішніх переживань персонажем / наратором психотравматичних подій. Психонаративна гра віддзеркалює психоемоційні трансформації особистості оповідача / персонажа в опозиції “внутрішній vs. зовнішній світ”. Текстотвірний рівень психонаративної гри пов'язаний із конструюванням психологічно акцентованих ігрових художніх форм; смислотвірний – із репрезентацією гіпертрофованих психологізованих художніх смислів, що представлені зонами семантико-смислової інтрузивності, де інтрузивність опредметнює деструктивне втручання зовнішніх подій у внутрішній світ оповідача / персонажа і репрезентує емпатизовані охудожнені психологізовані смисли. Наприклад:

Sick at heart, sick in the head, sick to the bone, and, if the truth be told, sick of himself – sick even before the wrath of God, transmitted through his angel Wayne Blight, struck him down. He would never want to diminish that event, that blow. It was nothing less than a calamity. It has shrunk his world, turned him into a prisoner. But escaping death ought to have shaken him up, opened windows inside him, renewed his sense of the preciousness of life. It has done nothing of the sort. He is trapped with the same old self as before, only greyer and drearier. Enough to drive one to drink (Coetzee, 2003, p. 54).

Формою репрезентації наведеного фрагмента з роману “Slow Man” (“Повільна людина”) є невласне-пряме мовлення, якому властива трансляція думок персонажа через контамінацію голосів оповідача і персонажа. Уривок зображує стан відчаю людини, яка намагається прийти до пам’яті після аварії, часткової ампутації ноги та вимушеного усамітнення. Семантико-сміслові напруження як ознака психонаративної ігрової художньої форми тут створюються конвергенцією емоційно-забарвленої лексики і словесної образності. Так, лексичний повтор прикметника *sick* (страдницький), семантична структура якого включає компоненти ‘*suffer*’ (‘страждати’), ‘*feel pain*’ (‘відчувати біль’), ‘*worry to death*’ (‘божеволіти від хвилювання’) (Roget’s Thesaurus ..., 2005, p. 515), інтенсифікує ступінь болю та мук, які пронизують усього чоловіка – його серце (*heart*), думки (*head*), тіло (*bone*). Чоловік сам від себе гнітиться (*sick of himself*). Негативно марковані складники ‘*misfortune*’ (‘нещастя’), ‘*failure*’ (‘невдача’), ‘*evil*’ (‘бідда’) у семантичній структурі іменника *calamity* (лихо) (op. cit., p. 315) показують, що Пол сприйняв цю подію у своєму житті як страшну біду.

Негативний вплив аварії на психоемоційний стан чоловіка передається словесними метафорами стискання (*It has shrunk his world*) та ув’язнення (*turned him into a prisoner*). Розумом головний герой усвідомлює, що щасливе уникнення смерті в аварії мало б вдихнути в нього нове, сповнене надій, життя (*ought to have shaken him up, opened windows inside him, renewed his sense of the preciousness of life*). Однак Пол не в змозі впоратися зі своїми емоціями (*It has done nothing of the sort*), що передається метафорою полону (*He is trapped with the same old self as before*) та епітетами – прикметниками вищого ступеня порівняння з негативними конотаціями *greyer* (сіріший) та *drearier* (сухіший).

Метафікціональні ігрові художні форми конструюються під час розгортання метафікціональної гри, що базується на “оголенні прийому”, тобто навмисному протиставленні вимислу реальності (Шкловский, 1925). Її метою є “оголення авторського свавілля, випинання артефактної природи тексту, який лише симулює дійсність, репрезентація творчої “гри розуму” свого творця” (Андреева, 2006, с. 97). Метафікціональна гра націлена на акцентоване розмивання референційного статусу художнього тексту, що породжує принципово неоднозначне сприйняття художньої дійсності, змодельованої в термінах гри.

Текстотвірний вектор метафікціональної гри спрямовано на різноманітні інноваційні трансформації художніх оповідних форм, які дестабілізують оповідну та сюжетно-композиційну структури художнього тексту. Метафікціональна смислопобудова передбачає створення семантико-сміслові неоднозначності, яка, з одного боку, сигналізує про послаблення референційного статусу художнього твору, а з іншого – підкреслює сконструйованість художніх оповідних форм. Лінгвальними сигналами сюжетно-композиційної й оповідної нестабільності слугує система дейктичних зміщень і переключень (Stockwell, 2002, p. 47). Наприклад:

“There I lay sprawled on the hot sand, my head filled with the orange blaze of the sun, my petticoat (which was all I had escaped with) baking dry upon me, tired, grateful, like all the saved

[...] “Castaway,” *I said with my thick dry tongue. “I am cast away. I am all alone.” And I held out my sore hands* (Coetzee, 2014b, p. 5).

‘April 15th

‘We are now settled in lodgings in Clock Lane off Long Acre. I go by the name Mrs Cruso, which you should bear in mind. I have a room on the second floor. (op. cit., p. 47).

The staircase was dark and mean. My knock echoed as if on emptiness. But I knocked a second time, and heard a shuffling, and from behind the door a voice, his voice, low and cautious. 'It is I, Susan Barton,' I announced – 'I am alone, with Friday.' (op. cit., p. 113).

The staircase is dark and mean. On the landing I stumble over a body. It does not stir, it makes no sound. By the light of a match I make out a woman or a girl, her feet drawn up inside a long grey dress, her hands folded under her armpits; or is it that her limbs are unnaturally short, the stunted limbs of a cripple? (op. cit., p. 153).

Наведені ігрові контексти виокремлено з роману Дж. М. Кутзее "Foe" ("Містер Фо"), оповідній структурі якого властивий лабіринтизм (Al-Majnouni, 2016, p. 29). Композиційно твір побудований як серія рамкових нарративів, три з яких репрезентовано з погляду головної героїні Сьюзен Бартон, тоді як оповідач четвертого лишається невідомим.

Оповідна нестабільність, що маркує в цьому романі метафікціональну гру, простежується внаслідок зміни системи координат оповідачки (суб'єктних і просторово-часових). Так, у перших трьох наведених уривках суб'єкт мовлення той самий – Сьюзен Бартон, її особа ідентифікується низкою мовних одиниць суб'єктної семантики (*I, my, me, Susan Barton*). Однак просторова локалізація оповідачки варіює (від острова до будинку на Клок-лейн, неподалік від Лонг-акр, і далі до помешкання містера Фо), на що вказують лексичні засоби просторової семантики (*There, the hot sand, lodgings in Clock Lane off Long Acre, a room on the second floor, the staircase*). Часові показники в наведених уривках також є несталими – від невизначеного (перший уривок) до хронологічно окресленого в другому (*April 15th*) і знову невизначеного (третій фрагмент).

У четвертому ігровому контексті локалізація оповідача невизначена й амбівалентна, що впливає з суб'єктної невизначеності та часопросторової амбівалентності. Особа, яка є суб'єктом оповіді, про що свідчить ужитий тут займенник *I*, залишається невизначеною впродовж усієї оповіді, але хто цей оповідач – невідомо. Просторові координати, які маркує іменник *staircase* (сходи), очевидно, вказують на будинок, але чий він, не розкривається. Просторова амбівалентність створюється внаслідок того, що третя та четверта частини цього роману мають однакову просторову локалізацію (*The staircase*). Це дає підстави припускати, що події завершуються в будинку Містера Фо.

Смислова нестабільність як ознака метафікціональних ігрових художніх форм простежується в зонах семантико-смислової невизначеності, амбівалентності, викривленості. Такі ділянки тексту формуються завдяки їх суб'єктивним, просторово-часовим, логіко-семантичним та референційним виявам (Alber, 2014, p. 887; Marina, 2018, pp. 180-181; Richardson, 2006). Наприклад:

I have lost my place in my soul, he thinks.

He picks up his hat and leaves the lodging. He doesn't recognize the hat, has no idea whose shoes he is wearing. In fact, he recognizes nothing of himself. If he were to look in the mirror now, he would not be surprised if another face were to loom up, staring back blindly at him.

He had betrayed everyone; nor does he see that his betrayal could go deeper. If he ever wanted to know whether betrayal tasted more like vinegar or like a gall, now it is the time.

But there is no taste at all in his mouth, as there is no weight on his heart. His heart, in fact, feels quite empty. He had not known beforehand it would be like this. But how could he have known? Not torment but a dull absence of torment. Like a soldier shot on the battle-field, bleeding, seeing the blood, feeling no pain, wondering: Am I dead already?

It seems to him a great price to pay. They pay him lots of money for writing books, said the child, repeating the dead child. What they failed to say was that he had to give up his soul in return. Now he begins to taste it. It tastes like gall (Coetzee, 2011, p. 250).

Наведені уривки вилучені з роману Дж. М. Кутзее "The Master of Petersburg" ("Осіннь у Петербурзі"), де провідним є мотив прощення. У творі розповідається про страшну втрату близької людини і спричинене цим горе і каяття та про письменника, який заради творчості без вагань іде на зраду найближчих (Kannemeyer, 2012, p. 468).

Семантико-сміслова невизначеність фінального фрагмента роману експлікується з огляду на психологічний стан головного героя – фікціоналізованого Ф. Достоевського. Вербально його душевний стан передають метафори втрати (*I have lost my place in my soul*), тягаря на серці (*there is no weight on his heart*), порожнечі (*His heart, in fact, feels quite empty*); це супроводиться перцептивними змінами – втратою чутливості смаковими рецепторами аж до повного браку цього чуття (*But there is no taste at all in his mouth*), а також відчуттям сильного болю (*Not torment but a dull absence of torment*).

Семантико-сміслова невизначеність посилюється з огляду на нездатність чоловіка розпізнавати власні речі (*He doesn't recognize the hat, has no idea whose shoes he is wearing*) і навіть самого себе (*In fact, he recognizes nothing of himself; Am I dead already?*). Персонаж відчуває себе пораненим на полі бою солдатом, який стікає кров'ю, бачить її, але не відчуває болю (*Like a soldier shot on the battle-field, bleeding, seeing the blood, feeling no pain*). У такий спосіб імплікується невизначеність фіналу цього твору – з одного боку, обстоюється твердження, що не може бути прощення людині, здатній на зраду (Kannemeyer, 2012, p. 468; Wilm, 2016, p. 194), а з іншого – не виключається ймовірність її порятунку (*ibid.*).

Автофікціональні ігрові художні форми створюються під час розгортання автофікціональної гри, яка в досліджуваних творах Дж.М. Кутзее націлена на досягнення жанрової зміщеності автобіографічного твору та розщепленості автобіографічного суб'єкта. У текстотвірній площині відбувається конструювання акцентовано фікціоналізованих *інш*обіографічних художніх оповідних форм; у смислотвірній – семантичне розмивання автобіографічного “Я-образу” за формулою “Я-Інший / Інші”. Наприклад:

He loves to listen to his mother and his uncles going for the thousandth time over the events of their childhood on the farm. He is never happier than when listening to these stories, to the teasing and the laughter that go with them. His friends in Worcester do not come from families with stories like these. That is what sets him apart: the two farms behind him, his mother's farm, his father's farm, and the stories of those farms. Through the farms he is rooted in the past; through the farms he has substance (Coetzee, 2014a, p. 19).

Ігровий ефект розщепленості автобіографічного суб'єкта як ознака автофікціональної ігрової художньої форми ідентифікується в наведеному уривку з роману Дж.М. Кутзее “Boyhood” (“Дитинство”) завдяки непрямій егореференції, показниками якої є тут особовий дейксис (*he, his, him*), який сигналізує про зміну притаманної автобіографічній прозі оповіді від першої особи оповіддю від третьої особи. Третя особа в невластивому-прямому мовленні вже не має тут вказівної функції, а означає особу, що є суб'єктом висловлення – автобіографічне “Я”, проте позиціоноване через “Іншого” (*He, his, him*). У такий спосіб суб'єктивність автобіографічного твору, що є зазвичай експлікованою, імплікується. Розмивання суб'єктивної організації часових координат здійснюється через перехід з ретроспективного викладу автобіографічних подій на симультанну автобіографічну оповідь, словесним сигналом чого виступає часовий дейксис (*loves, is, do not come, is rooted*), виражений дієсловами у формі теперішнього часу.

Висновки. Проведений аналіз показав, що ігрові художні форми – це деконвенціоналізовані ідіожанрово специфічні художні форми, побудовані за принципом гри. Таким художнім формам властива структурно-сміслова емерджентність та непрототипність потенційного сприйняття. Лінгвонаратологія ігрових художніх форм як нова галузь лінгвістичних розвідок сфокусована на вивченні лінгвальних аспектів створення й розуміння ігрових художніх форм, зокрема розкритті своєрідності реалізації в оповідному тексті ігрових прийомів та виявлення сукупності лінгвальних засобів породження ігрових ефектів у ракурсі ігрового тексто- та смислотворення. У досліджуваних романах Дж. М. Кутзее ігрові художні форми конструюються завдяки реалізації трьох типів оповідних ігор – психонаративної, метафікціональної та автофікціональної. Перспективи подальших розвідок у цьому ключі вбачаємо в дослідженні когнітивно-рецептивного ракурсу вивчення ігрових художніх форм.

ЛІТЕРАТУРА

- Андреева, В. А. (2006). *Литературный нарратив: текст и дискурс* [Монографія]. Санкт-Петербург: Норма.
- Арутюнова, Н. Д. (2006). Виды игровых действий. В Н. Д. Арутюнова (Отв. ред.), *Логический анализ языка. Концептуальные поля игры* (с. 5-16). Москва: Индрик.
- Бабелюк, О. А. (2009). *Принципи постмодерністського текстотворення сучасної американської прози малої форми* [монографія]. Дрогобич: ТЗОВ "Вимір".
- Бовсунівська, Т. В. (2015). *Жанрові модифікації сучасного роману* [монографія]. Харків: Діка плюс.
- Выготский, Л. С. (2004). Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. В Л. С. Выготский, *Психология развития ребенка* (с. 200-223). Москва: Смысл.
- Гак, В. Г. (1998). Людическая функция языка как источник вариативности. В В. Г. Гак, *Языковые преобразования* (с. 371-373). Москва: Школа "Языки русской культуры".
- Гридина, Т. А. (2008). *Языковая игра в художественном тексте* [Монографія]. Екатеринбург: Уральский государственный педагогический университет.
- Изотова, Н. П. (2019). *Ігрова стилістика сучасного англомовного художнього нарративу в лінгвістичному висвітленні (на матеріалі романів Дж. М. Кутзее)* (Автореферат докторської дисертації). Київський національний лінгвістичний університет, Київ, Україна.
- Кант, И. (1994). *Критика способности суждения*. Москва: Искусство.
- Каргаполова, И. А. (2007). *Лингвистические и социокультурные факторы людического речевого поведения* (Докторская диссертация). Российский государственный педагогический университет имени А. И. Герцена, Санкт-Петербург, Российская Федерация.
- Корниенко, О. А. (2017). *Игровая поэтика в литературе*. Киев: Видавництво НПУ ім. М. П. Драгоманова.
- Короткова, Л. В. (2015). *Англомовна креативна картина світу у дискурсивно-комунікативному висвітленні* [Монографія]. Херсон: Гринь Д. С.
- Кубрякова, Е. С. (2012). *В поисках сущности языка: Когнитивные исследования*. Москва: Знак.
- Лизлова, С. М. (2003). *Гра в постмодерністському творі: на матеріалі творчості Ю. Андруховича* (Кандидатська дисертація). Донецький національний університет, Донецьк, Україна.
- Люксембург, А. М. (1999). Амбивалентность как свойство набоковской игровой поэтики. *Научно-культурологический журнал*, 15(21). Взято из <http://www.relga.ru/Environment/WebObjects/tgu-www.woa/wa/Main?textid=1694&level1=main&level2=articles>
- Норман, Б. Ю. (2006). *Игра на гранях языка*. Москва: Флинта.
- Радзієвська, Т. В. (2014). Мовна особистість, мовна гра, лінгвістичні концепти крізь призму роману В. В. Набокова "The Real Life of Sebastian Knight". *Вісник Київського національного лінгвістичного університету*, 17(1), 146-155.
- Санников, В. З. (2002). *Русский язык в зеркале языковой игры* (2-е изд., испр. и доп.). Москва: Языки славянской культуры.
- Сковородников, А. П. (2003). О понятии и термине "языковая игра". *Филологические науки*, 2, 79-87.
- Стрельникова, Л. Ю. (2017). *Игра как художественный метод в русскоязычных романах В. В. Набокова в контексте западноевропейской эстетики модернизма и постмодернизма* [Монографія]. Армавир: РИО АЛСИ.
- Талми, Л. (2006). Феномены внимания. *Вопросы когнитивной лингвистики*, 2(7), 23-44.
- Финк, Е. (2017). *Основные феномены человеческого бытия* (пер. с нем. А. В. Гараджа; Л. Ю. Фуксон). Москва: Канон+РООИ "Реабилитация".
- Хейзинга, Й. (2011). *Homo ludens. Человек играющий*. Санкт-Петербург: Издательство Ивана Лимбаха.

- Чемодурова, З. М. (2014). Прагматические и семантические аспекты фикциональной игры. *Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена*, 1, 100-107.
- Шкловский, В. (1925). Искусство как прием. В В. Шкловский *О теории прозы* (сс. 7-20). Москва: Круг.
- Эльконин, Д. Б. (1999). *Психология игры*. Москва: Владос.
- Юферева, Е. В. (2014). *Динамика периферийных жанров в русской поэзии второй половины XIX века* [Монографія]. Київ: Видавничий дім Дмитра Бураго.
- Alber, J. (2014). Unnatural Narrative. In P. Hühn, J. Ch. Meiatier, J. Pier & W. Schmid (Eds.), *Handbook of Narratology* (2nd ed.) (pp. 887-895). Berlin: Walter de Gruyter.
- Al-Majnouni, A. (2016). *The theory of meta-narrative on J. M. Coetzee's Foe*. Middletown, De.
- Chrzanowska-Kluczevska, E. (2004). *Language games: pro and against*. Krakow: Universitas.
- Marina, O. (2018). Cognitive and semiotic dimensions of paradoxicality in contemporary American poetic discourse. *Lege artis. Language yesterday, today, tomorrow. The journal of University of SS Cyril and Methodius in Trnava*, III(1), 179-222.
- Kannemeyer, J. C. (2012). *J. M. Coetzee: a life in writing*. Melbourne: Scribe.
- Richardson, B. (2006). *Unnatural voices: Extreme narration in modern contemporary fiction*. Columbus: Ohio State University Press.
- Roget's Thesaurus of English Words and Phrases*. (2005). Harlow: Longman.
- Ryan, M.-L. (2015). The Text as world versus the text as game. In Ryan M.-L. *Narrative as virtual reality 2: revisiting immersion and interactivity in literature and electronic media* (pp. 117-136). Baltimore: John Hopkins University Press.
- Schmid, H. (2007). Entrenchment, salience, and basic level. In D. Geeraerts & H. Cuyckends (Eds.), *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics* (pp. 117-138). Oxford: Oxford University Press.
- Stockwell, P. (2002). *Cognitive Poetics: An Introduction*. London; New York: Routledge.
- Wilm, J. (2016). *The Slow Philosophy of J. M. Coetzee*. London: Bloomsbury.

ДЖЕРЕЛА ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

- Coetzee, J. M. (2003). *Slow Man*. New York: Viking Penguin.
- Coetzee, J. M. (2011). *The Master of Petersburg*. New York: Penguin Books.
- Coetzee, J. M. (2014a). *Boyhood*. In Coetzee J. M. *Scenes from Provincial Life* (pp. 1-140). New York: Penguin Books.
- Coetzee, J. M. (2014b). *Foe*. New York: Penguin Books.

REFERENCES

- Andreeva, V. A. (2006). *Literaturnyj narrativ: tekst i diskurs* [Monografiya]. Sankt-Peterburg: Norma.
- Arutyunova, N. D. (2006). Vidy igrovih dejstvij. V N. D. Arutyunova (Otv. red.), *Logicheskij analiz yazyka. Konceptual'nye polya igry* (ss. 5-16). Moskva: Indrik.
- Babeliuk, O. A. (2009). *Pryntsypy postmodernists'koho tekstotvorennia suchasnoi amerykans'koi prozy maloi formy* [Monohrafiia]. Drohobych: TzOV "Vymir".
- Bovsuniv's'ka, T. V. (2015). *Zhanrovi modyfikatsii suchasnoho romanu* [Monohrafiia]. Kharkiv: Dika plius.
- Vygotskij, L. S. (2004). Igra i ee rol' v psichieskom razvitii rebenka. V L. S. Vygotskij, *Psihologiya razvitiya rebenka* (ss. 200-223). Moskva: Smysl.
- Gak, V. G. (1998). Lyudicheskaya funkciya yazyka kak istochnik variativnosti. V V. G. Gak, *Yazykovye preobrazovaniya* (ss. 371-373). Moskva: Shkola "Yazyki ruskoj kul'tury".
- Gridina, T. A. (2008). *Yazykovaya igra v hudozhestvennom tekste* [Monografiya]. Ekaterinburg: Ural'skij gosudarstvennyj pedagogicheskij universitet.

- Izotova, N. P. (2019). *Ihorova stylistyka suchasnoho anhlovnoho khudozhn'oho naratyvu v lnhvistychnomu vysvitleni (na materialy romaniv Dzh.M. Kutzee)* (Avtoreferat doktors'koi dysertatsii). Kyivs'kyj natsional'nyj lnhvistychnyj universytet, Kyiv, Ukraina.
- Kant, I. (1994). *Kritika sposobnosti suzhdeniya*. Moskva: Iskusstvo.
- Kargapolova, I. A. (2007). *Lingvisticheskie i sociokul'turnye faktory ludicheskogo rechevogo povedeniya* (Doktorskaya dissertatsiya). Rossijskij gosudarstvennyj pedagogicheskij universitet imeni A. I. Gercena, Sankt-Peterburg, Rossijskaya Federaciya.
- Kornienko, O. A. (2017). *Igrovaya poetika v literature*. Kiev: Vidavnicтво NPU im. M. P. Dragomanova.
- Korotkova, L. V. (2015). *Anhlovna kreatyvna kartyna svitu u dyskursyvno-komunikatyvnomu vysvitleni* [Monohrafiya]. Kherson: Hrin' D. S.
- Kubryakova, E. S. (2012). *V poiskah sushchnosti yazyka: Kognitivnye issledovaniya*. Moskva: Znak.
- Lyzlova, S. M. (2003a). *Hra v postmodernists'komu tvori: na materialy tvorchosti Yu. Andrukhovycha* (Kandydats'ka dysertatsiya). Donets'kyj natsional'nyj universytet, Donets'k, Ukraina.
- Lyuksemburg, A. M. (1999). Ambivalentnost' kak svojstvo nabokovskoj igrovoj poetiki. *Nauchno-kul'turologicheskij zhurnal*, 15(21). Vzyato iz <http://www.relga.ru/Environ/WebObjects/tgu-www.woa/wa/Main?textid=1694&level1=main&level2=articles>
- Norman, B. YU. (2006). *Igra na granyah yazyka*. Moskva: Flinta.
- Radziievs'ka, T. V. (2014). Movna osobystist', movna hra, lnhvistychni kontsepty kriz' pryzmu romanu V. V. Nabokova "The Real Life of Sebastian Knight". *Visnyk Kyivs'koho natsional'noho lnhvistychnoho universytetu*, 17(1), 146-155.
- Sannikov, V. Z. (2002). *Russkij yazyk v zerkale yazykovoy igry* (2-e izd., ispr. i dop.). Moskva: Yazyki slavyanskoj kul'tury.
- Skovorodnikov, A. P. (2003). O ponyatii i termine "yazykovaya igra". *Filologicheskie nauki*, 2, 79-87.
- Strel'nikova, L. YU. (2017). *Igra kak hudozhestvennyj metod v russkoyazychnyh romanah V. V. Nabokova v kontekste zapadnoevropejskoj estetiki modernizma i postmodernizma* [Monografiya]. Armavir: RIO ALSI.
- Talmi, L. (2006). Fenomeny vnimaniya. *Voprosy kognitivnoj lingvistiki*, 2(7), 23-44.
- Fink, E. (2017). *Osnovnye fenomeny chelovecheskogo bytiya* (per. s nem. A. V. Garadzha; L. YU. Fukson). Moskva: Kanon+ROOI "Reabilitaciya".
- Hejzinga, J. (2011). *Homo ludens. CHelovek igrayushchij*. Sankt-Peterburg: Izd. Ivana Limbaha.
- Chemodurova, Z. M. (2014). Pragmaticheskie i semanticheskie aspekty fikcional'noj igry. *Izvestiya Rossijskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta im. A. I. Gercena*, 1, 100-107.
- Shklovskij, V. (1925). Iskusstvo kak priem. V V. Shklovskij, *O teorii prozy* (ss. 7-20). Moskva: Krug.
- El'konin, D. B. (1999). *Psihologiya igry*. Moskva: Vldos.
- Yufereva, E. V. (2014). *Dinamika periferijnyh zhanrov v russkoj poezii vtoroj poloviny XIX veka* [Monografiya]. Kiiv: Vidavnichij dim Dmitra Burago.
- Alber, J. (2014). Unnatural Narrative. In P. Huhn, J. Ch. Meiatier, J. Pier & W. Schmid (Eds.), *Handbook of Narratology* (2nd ed.) (pp. 887-895). Berlin: Walter de Gruyter.
- Al-Majnouni, A. (2016). *The theory of meta-narrative on J. M. Coetzee's Foe*. Middletown, De.
- Chrzanowska-Kluczevska, E. (2004). *Language games: pro and against*. Krakow: Universitas.
- Marina, O. (2018). Cognitive and semiotic dimensions of paradoxicality in contemporary American poetic discourse. In *Lege artis. Language yesterday, today, tomorrow. The journal of University of SS Cyril and Methodius in Trnava*, III(1) 179-222.
- Kannemeyer, J. C. (2012). *J. M. Coetzee: a life in writing*. Melbourne: Scribe.
- Richardson, B. (2006). *Unnatural voices: Extreme narration in modern contemporary fiction*. Columbus: Ohio State University Press.
- Roget's Thesaurus of English Words and Phrases*. (2005). Harlow: Longman.

- Ryan, M.-L. (2015). The Text as world versus the text as game. In Ryan M.-L. *Narrative as virtual reality 2: revisiting immersion and interactivity in literature and electronic media* (pp. 117-136). Baltimore: John Hopkins University Press.
- Schmid, H. (2007). Entrenchment, salience, and basic level. In D. Geeraerts & H. Cuyckends (Eds.), *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics* (pp. 117-138). Oxford: Oxford University Press.
- Stockwell, P. (2002). *Cognitive Poetics: An Introduction*. London; New York: Routledge.
- Wilm, J. (2016). *The Slow Philosophy of J. M. Coetzee*. London: Bloomsbury.

DZHERELA ILYUSTRATYVNOHO MATERIALU

- Coetzee, J. M. (2003). *Slow Man*. New York: Viking Penguin.
- Coetzee, J. M. (2011). *The Master of Petersburg*. New York: Penguin Books.
- Coetzee, J. M. (2014a). *Boyhood*. In Coetzee J. M. *Scenes from Provincial Life* (pp. 1-140). New York: Penguin Books.
- Coetzee, J. M. (2014b). *Foe*. New York: Penguin Books.

Дата надходження до редакції 03.12.2020
Ухвалено до друку 10.12.2020