

**КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІНГВІСТИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**

*Кваліфікаційна наукова праця  
на правах рукопису*

**СТЕЦЕНКО ДАР'Я ВОЛОДИМИРІВНА**

УДК 811.111'42

**ДИСЕРТАЦІЯ**

**ОБРАЗ-СИМВОЛ *ЛАБИРИНТ* У ЛІНГВОСТИЛІСТИЧНОМУ І  
ЛІНГВОСЕМІОТИЧНОМУ ВИСВІТЛЕННІ  
(на матеріалі сучасних американських  
антиутопічних романів ХХІ століття)**

Спеціальність 035 – Філологія

Галузь знань 03 – Гуманітарні науки

Подається на здобуття наукового ступеня доктора філософії

Дисертація містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело

Д. В. Стеценко

Науковий керівник:

**САВЧУК Руслана Іванівна,**

доктор філологічних наук, професор

Київ – 2023

## АНОТАЦІЯ

*Стеценко Д. В.* Образ-символ *лабіринт* у лінгвостилістичному і лінгвосеміотичному висвітленні (на матеріалі сучасних американських антиутопічних романів ХХІ століття). – Кваліфікаційна праця на правах рукопису.

Дисертація на здобуття наукового ступеня доктора філософії з галузі знань 03 «Гуманітарні науки» за спеціальністю 035 «Філологія». – Київський національний лінгвістичний університет. Київ, 2023.

Дисертація присвячена комплексному вивченню лінгвостилістичних та лінгвосеміотичних особливостей конструювання образу-символу *лабіринт* на матеріалі текстів антиутопічних романів Джеймса Дешнера “The Maze Runner” (2009 р.), “The Scorching Trials” (2010 р.) та “The Death Cure” (2011 р.).

**Метою** дисертації є встановлення стрижневих лінгвостилістичних та лінгвосеміотичних засобів конструювання образу-символу *лабіринт* у сучасних американських антиутопічних текстах.

**Наукова новизна одержаних результатів** дослідження полягає в тому, що вперше *змодельовано* та *обґрунтовано* художній образ-символ *лабіринт* у сучасних антиутопічних текстах крізь призму лінгвостилістики та лінгвосеміотики. Уперше *схарактеризовано* ієрархічну структуру концептуальних метафор у побудові та розгортанні образу-символу *лабіринт*. *Ідентифіковано* стилістичні прийоми та виражально-зображальні засоби, зокрема алюзії, авторські okazionalizmi, концептуальні метафори, риторичні питання, екстенсивні та редуційні синтаксичні конструкції, *пояснено* та *узагальнено* їх роль у висновуванні образу-символу *лабіринт* у антиутопічних романах Джеймса Дешнера “The Maze Runner” (2009), “The Scorching Trials” (2010) та “The Death Cure” (2011). Уперше *представлено* інтерпретацію символічного значення образу *лабіринт*

шляхом реконструювання можливих текстових світів, які розкривають найбільш питомі ознаки образу-символу *лабіринт* у розглядуваних текстах.

Уперше доповнено та розширено методологічні засади *інтерпарадигмального теоретико-методологічного підходу* до аналізу образу-символу *лабіринт* завдяки засобу корпусної лінгвістики, який було розроблено й апробовано у дослідженні через *метрики*, що ґрунтуються на граматичних і лексичних особливостях текстів американських антиутопічних романів. Кожен алгоритм підраховує загальну кількість токенів (слів), що відповідають певним лінгвістичним правилам. У результаті аналізу *отримано* статистичні дані кожної із метрик, що дало змогу простежити частотність того чи іншого лінгвостилістичного засобу у процесі конструювання образу-символу *лабіринт*.

*Визначено*, що образ-символ *лабіринт* є складним ментальним утворенням, яке розгортається в текстах сучасних американських антиутопічних романів і формує найвищий ступінь образності останніх. Образ-символ *лабіринт* має специфічну структуру розгортання у площині романів. На першому рівні образ-символ *лабіринт* вибудовується такими лексико-стилістичними засобами, як авторські оказіоналізми, концептуальні метафори та синтаксичні конструкції, до яких належать риторичні питання, екстенсивні та редуційні конструкції. На другому рівні образ-символ *лабіринт* актуалізує імпліцитну, підтекстову інформацію, що втілена в антиутопічному тексті за рахунок алюзій на сюжети відомих міфів та казок. На третьому рівні свого розгортання образ-символ *лабіринт* є знаком, який вербалізує абстрактну ідею, що набуває додаткових сенсів завдяки прийомам звуко-символізму, синестезії та нюансам графічного позначення образу-символу *лабіринт* на сторінках романів.

Комплексне вивчення лінгвостилістичних та лінгвосеміотичних особливостей конструювання образу-символу *лабіринт* на матеріалі текстів

антиутопічних романів Джеймса Дешнера “The Maze Runner”, “The Scorching Trials” та “The Death Cure” здійснене поєднанням трьох основних етапів дослідження: *нарративно-інтерпретаційного етапу, етапу корпусного аналізу та лінгвосеміотичного етапу.*

У межах *нарративно-інтерпретаційного етапу* шляхом застосування *лінгвостилістичного, контекстуально-інтерпретаційного та концептуального аналізів* визначено найбільш частотні okazіоналізми та алюзії, які конструюють і розгортають образ-символ *лабіринт* на текстовому рівні. *Виокремлено та схарактеризовано* чотирнадцять концептуальних метафор, які організовано у п’ятирівневу модель текстового образу-символу *лабіринт*. *Виявлено* риторичні питання, які мають чотири магістральні функції у формуванні образу-символу *лабіринт*, оскільки створюють відчуття дезорієнтації у просторі, експлікують ефект проходження шляху до пізнання себе, передають емоції героїв та візуалізують пошук відповідей для розгадування *лабіринту*.

За допомогою *корпусного аналізу* підраховано частотність кожної із редуційних та екстенсивних синтаксичних конструкцій, що втілюють образ-символ *лабіринт* на візуальному текстовому рівні. *З’ясовано* магістральні лексико-семантичні поля, що організовують концептуальні сітки образу-символу *лабіринт*: *the Glade, the Maze, the Grievers, the Box, Thomas, the Maze* та *the Cliff*. Завдяки *алгоритму глибокого навчання* виявлено унікальні дескриптори, що детермінують образ-символ *лабіринт* у антиутопічних романах Д. Дешнера “The Maze Runner”.

На *лінгвосеміотичному етапі* дослідження *реконструйовано* послідовність вербалізації сенсорних систем, які висновують образ-символ *лабіринт* у романі. *Встановлено*, що кольоровий опис відіграє ключову роль у визначенні атмосфери та створенні ментальної карти. За ним слідує акустичні та ольфакторні ефекти, що доповнюють та поглиблюють враження читача, формуючи ефект синестезії. На цьому етапі

також виявлено, що текстовий актуальний світ слугує центром універсуму образу-символ *лабіринту*, він інкорпорує елементи сюжетних ліній і мотивів міфів, легенд та казок. Онтологічний світ є динамічною системою, яка оновлює свої пропозиції на основі подій, що відбуваються в оповіді. Він може змінювати свої значення завдяки світам знань персонажів та відповідно до зміни навколишнього середовища.

Таким чином, висновуємо, що образ-символ *лабіринт* є складною синкретичною системою, яку лінгвіст може вивчати шляхом використання різних методів і методологічних прийомів. У нашій роботі встановлено модель розгортання образу-символу на лінгвостилістичному та лінгвосеміотичному рівнях, що дозволило вперше схарактеризувати мозаїчність, бриколажність та гетерогенність образу-символу *лабіринт* у антиутопічних романах XXI століття.

*Ключові слова: образ-символ, лабіринт, текст, антиутопічний роман, лінгвостилістика, лінгвосеміотика, смислотворення, концептуальна метафора, редуційні синтаксичні конструкції (еліпсис), екстенсивні синтаксичні конструкції (паралелізм), інтертекстуальність, семіозис, мовні засоби, семіотична модель.*

## ABSTRACT

*Stetsenko D. V. Image-symbol labyrinth in the light of linguo-stylistic and linguo-semiotic perspectives (based on the modern XXI century anti-utopian novels). - Qualifying work on the rights of the manuscript.*

Thesis for the degree of Doctor of Philosophy in the field 03 “Humanities,” specialty 035 “Philology.” - Kyiv National Linguistic University. Kyiv, 2023.

The scientific research provides a comprehensive analysis of the linguo-stylistic and linguo-semiotic features of the image-symbol *labyrinth* based on James

Dashner's anti-utopian novels "The Maze Runner" (2009), "The Scorching Trials" (2010) and "The Death Cure" (2011).

**The research aims** to identify the core linguo-stylistic and linguo-semiotic means of constructing the image-symbol *labyrinth* in contemporary American dystopian novels.

The obtained research results indicate the scientific novelty of the dissertation. For the first time, the image-symbol *labyrinth* is modeled and explained through the prism of linguo-stylistic and linguo-semiotic means within the scope of anti-utopian texts. The hierarchical structure of conceptual metaphors that implicate the image-symbol *labyrinth* is characterized for the first time. The rhetorical and stylistic techniques, together with expressive and figurative means, in particular allusions, author's neologisms, conceptual metaphors, rhetorical questions, and expansionary and reductionary syntactic constructions, are identified, determined their role in the development of the image-symbol *labyrinth* in James Dashner's anti-utopian novels. For the first time, the interpretation of the symbolic meaning of the image-symbol *labyrinth* is explicated by reconstructing possible textual worlds that reveal the most imminent nuances of the image-symbol *labyrinth* in the analyzed texts.

For the first time, the methodological foundations of the inter-paradigmatic theoretical and methodological approach to analyzing the image-symbol *labyrinth* are supplemented and expanded by the corpus linguistics tool, which the researcher has developed. The tool's metrics are based on the grammatical and lexical features of texts of different genres and lengths. Each algorithm counts the total number of tokens (words) that meet a particular linguistic rule. As a result, we obtain statistical data for each evaluated metric, which makes it possible to trace the frequency of specific linguistic and stylistic means that are salient for the image-symbol *labyrinth*.

It has been determined that the image-symbol *labyrinth* is a complex mental formation that unfolds in the texts of modern American anti-utopian

novels and conveys the highest degree of imagery. The image-symbol *labyrinth* has a unique developmental structure. At the first level, the image-symbol *labyrinth* is instantiated by lexical and stylistic means such as the author's occasionalisms, conceptual metaphors, and syntactic means, including rhetorical questions and extensive and reductive constructions. At the second level, the image-symbol *labyrinth* actualizes implicit, subtextual information embodied in the anti-utopian texts through allusions to the plots of famous myths and fairy tales. At the third level, the image-symbol is a sign that verbalizes an abstract idea that acquires additional meanings through the techniques of sound symbolism, synesthesia, and the nuances of the graphic designation of the *labyrinth* in the studied novels.

A comprehensive study of the image-symbol *labyrinth* is carried out by combining three main stages: the linguo-stylistic stage, the stage of corpus analysis, and the linguo-semiotic stage.

Within the linguo-stylistic stage, the most frequent means that facilitate the image-symbol *labyrinth* are occasionalisms and allusions. They are identified through linguo-stylistic, interpretive, and conceptual analyses. Fourteen conceptual metaphors are singled out and characterized. They are organized into a five-level stratified model of the image-symbol *labyrinth*. The discerned rhetorical questions have four main functions that embody the image-symbol *labyrinth*. These functions create a sense of disorientation in space, explicate the effect of self-seeking, convey characters' emotions, and visualize the search for answers to resolve the *labyrinth*.

By applying the corpus analysis, the frequency of each syntactic construct that embodies the *labyrinth* is calculated. The main lexical and semantic fields that organize the conceptual grids of the image-symbol *labyrinth* are identified: the Glade, the Maze, the Grievors, the Box, Thomas, the Maze, and the Cliff. The chosen deep learning algorithm helps to obtain unique descriptors that determine the image-symbol *labyrinth* in the anti-utopian novels by D. Dashner.

At the linguo-semiotic stage, the verbal patterns of sensory systems that devise the image-symbol *labyrinth* are reconstructed. It is discovered that color description plays a crucial role in determining the atmosphere and creating a mental map. Further acoustic and olfactory effects complement and deepen the reader's impression, forming the effect of synesthesia. At this stage, it is also found that the textual actual world is the center of the image-symbol *labyrinth* universe. This textual world incorporates elements of storylines and motifs of myths, legends, and fairy tales. The ontological world is a dynamic system that updates its propositions based on the events in the narrative. It can change its meanings based on the characters' worlds of knowledge and following the changing environment.

Thus, we conclude that the image-symbol *labyrinth* is a complex syncretic system that a linguist can study using various methods and methodological techniques. The research offers a rigorous model of the image-symbol *labyrinth* based on its linguo-stylistic and linguo-semiotic features. It allows us to characterize the mosaicism, bricolage, and heterogeneity of the image-symbol *labyrinth* in contemporary American anti-utopian novels for the first time.

*Keywords: image-symbol, labyrinth, text, anti-utopian novel, linguo-stylistics, linguo-semiotics, meaning-making, conceptual metaphor, reduction syntactic constructions (ellipsis), extensive syntactic constructions (parallelism), intertextuality, semiosis, linguistic devices, semiotic model.*



## СПИСОК ОПУБЛІКОВАНИХ ПРАЦЬ ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ

*Наукові праці, в яких опубліковані основні  
наукові результати дисертації*

1. Стеценко Д. Синестезія і звуко символізм у лінгвосеміотичному формуванні образу-символу лабіринт (на матеріалі роману Джеймса Дешнера «Той, що біжить лабіринтом»). *Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка*. 2021. Вип. 42(2). С. 134–139.

2. Stetsenko D. Detecting the schematic semantic domains of the image “labyrinth” using a machine learning algorithm. *Закарпатські філологічні студії*. Видавничий дім “Тельветика”. 2022. Вип. 26. Том 2. 105–110.

3. Volkova S., Stetsenko D. Studying the image-symbol LABYRINTH: A mystery? A possible route? Or a trial? *Lege artis. Language yesterday, today, tomorrow*. The journal of University of SS Cyril and Methodius in Trnava. VII (1), 2022. P. 214–248 (WoS).

*Наукові праці, які засвідчують апробацію матеріалів дисертації*

4. Стеценко, Д. III Міжнародна наукова конференція Української асоціації когнітивної лінгвістики і поетики (УАКЛіП). Тези: "*Multimodal aspect of executing various dimensions of the image and symbol labyrinth*." КНЛУ, Київ, 20–21 травня 2021 р. Р. 64.

5. Stetsenko D. *Interpreting the symbol of labyrinth in modern American antiutopian literary text*. In IALS CONFERENCE, 2021. P. 42 .

6. Stetsenko D. International Scientific and Practical Conference. Philological sciences, intercultural communication, and translation studies: theoretical and practical aspects. Thesis: "*Syntactic constructions for realization of the symbol labyrinth in dystopian texts*". Venice, Italy. 2021. P. 189–192.

7. Stetsenko D. International conference. Topical aspects of modern science and practice. Thesis: "*Linguo-stylistic aspect of the image labyrinth in modern dystopian narratives*", Frankfurt am Main, Germany. 2021. P. 298–304.

8. Stetsenko D. April Conference Fifteen: General Linguistics. Thesis "*Identifying the schematic semantic domains of the image labyrinth using a deep learning algorithms*". Jagiellonian University in Krakow. Krakow, Poland, 20–22 April 2023. P. 104.

9. Stetsenko, D. International academic online conference "Ad orbem per linguas." Thesis "*Cognitive grammar of the image labyrinth and its traceability through machine learning algorithms.*" Kyiv National Linguistic University. Kyiv, Ukraine, 04–06 May 2023. P. 448–449.

10. Stetsenko, D. *The Grammar and Syntax Based Corpus Analysis Tool For The Ukrainian Language*. Conference on Computer Science and Information Systems. Warsaw. 2023. P. 303–311.

## ЗМІСТ

ВСТУП .....	14
РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ ОБРАЗУ-СИМВОЛУ <i>ЛАБІРИНТ</i> У ТЕКСТАХ АМЕРИКАНСЬКИХ АНТИУТОПІЧНИХ РОМАНІВ ХХІ СТОЛІТТЯ.....	21
1.1. Культурний контекст і жанрові риси тексту антиутопії ХХІ століття .....	21
1.1.1 Поняття “утопія”, “антиутопія”, “дистопія” у філологічному витлумаченні.....	21
1.1.2 Композиційні особливості антиутопічних романів ХХІ століття у сучасних філологічних студіях .....	23
1.2. Образ-символ <i>лабіринт</i> у світлі лінгвістичних теорій .....	29
1.2.1 Образ-символ <i>лабіринт</i> крізь призму теорії образності.....	29
1.2.2 Образ-символ <i>лабіринт</i> як синкретичний конструкт .....	35
1.2.3 Образ-символ <i>лабіринт</i> з погляду когнітивної лінгвістики.....	38
1.2.4 Образ-символ <i>лабіринт</i> у ракурсі семіотики.....	45
1.3. Образ-символ <i>лабіринт</i> крізь призму наративної стилістики .....	50
1.3.1. Наративна тектоніка образу-символу <i>лабіринт</i> .....	50
1.3.2. Бриколажність образу-символу <i>лабіринт</i> .....	55
1.3.3. Образ-символ <i>лабіринт</i> у світлі теорії можливих світів.....	58
Висновки до розділу 1.....	63
РОЗДІЛ 2 МЕТОДОЛОГІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ ОБРАЗУ-СИМВОЛУ <i>ЛАБІРИНТ</i> У СУЧАСНИХ АМЕРИКАНСЬКИХ АНТИУТОПІЧНИХ РОМАНАХ ХХІ СТОЛІТТЯ.....	65
2.1 Магістральні методологічні засади моделювання образу-символу <i>лабіринт</i> у текстах антиутопічних романів ХХІ століття .....	67
2.2 Комплексна методика дослідження образу-символу <i>лабіринт</i> у текстах сучасних американських антиутопічних романів ХХІ століття .....	76
Висновки до розділу 2 .....	93

РОЗДІЛ 3 .....	96
ЛІНГВОСТИЛІСТИЧНІ ЗАСОБИ ТВОРЕННЯ ОБРАЗУ-СИМВОЛУ <i>ЛАБІРИНТ</i> У ТЕКСТАХ СУЧАСНИХ АМЕРИКАНСЬКИХ АНТИУТОПІЧНИХ РОМАНІВ ХХІ СТОЛІТТЯ .....	96
3.1 Лексико-стилістичний вимір формування образу-символу <i>лабіринт</i> у текстах сучасних американських антиутопічних романів ХХІ століття .	96
3.1.1 Авторський словотвір у текстах сучасних американських антиутопічних романів.....	96
3.1.2 Алюзія як чинник розгортання образу-символу <i>лабіринт</i> у текстах сучасних антиутопічних романів ХХІ століття .....	101
3.1.3 Концептуальна метафора у розкритті глибинного змісту образу- символу <i>лабіринт</i> у сучасних американських антиутопічних романах ХХІ століття .....	108
3.2 Синтаксичні прийоми актуалізації образу-символу <i>лабіринт</i> у текстах сучасних американських антиутопічних романів ХХІ століття.....	115
3.2.1 Риторичні питання у формуванні експресивності образу-символу <i>лабіринт</i> у сучасних американських антиутопічних романах ХХІ століття .....	116
3.2.2 Редукційні синтаксичні конструкції у розгортанні символічного значення <i>лабіринту</i> у сучасних американських романах ХХІ століття .....	125
3.2.3 Екстенсивні синтаксичні конструкції візуалізації образу-символу <i>лабіринт</i> у текстах сучасних американських антиутопічних романах ХХІ століття .....	129
Висновки до розділу 3 .....	132
РОЗДІЛ 4 .....	136
ЛІНГВОСЕМІОТИЧНА ІНТЕРПРЕТАЦІЯ ОБРАЗУ-СИМВОЛУ <i>ЛАБІРИНТ</i> У ТЕКСТАХ СУЧАСНИХ АМЕРИКАНСЬКИХ АНТИУТОПІЧНИХ РОМАНІВ ХХІ СТОЛІТТЯ .....	136

4.1. Семіотика кольору і звуку у формуванні смислової структури образу-символу <i>лабіринт</i> .....	136
4.2. Семіотика міфологічного компонента образу-символу <i>лабіринт</i> ..	148
4.3 Семіотика індексальності образу-символу <i>лабіринт</i> у текстах антиутопічних романів ХХІ століття .....	153
4.4 Семіотика можливих світів у конструюванні образу-символу <i>лабіринт</i> в текстах антиутопічних романів ХХІ століття .....	159
Висновки до розділу 4 .....	165
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ .....	168
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ .....	174
СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ .....	194

## ВСТУП

У сучасній лінгвістиці поширеною є тенденція до проведення міждисциплінарних і різноаспектних досліджень (Dirven, 2007; Langacker, 2008; Talmy, 2000). Зокрема, багатоаспектний аналіз явищ мови та мовлення дозволяє реконструювати їхнє лінгвокультурне концептуальне підґрунтя (Мізіч, 2017) або визначити універсальні закономірності функціонування кодів різної природи, дотичних до моделювання образного простору (Белєхова, 2004; Волкова, 2015; Воробйова, 2008; Маріна, 2015), різноманітних станів речей у світі / світах (Колесник, 2013), лінгвокультурного простору (Волкова, 2015), концептуального простору (Ніконова, 2017), лінгвосеміотичного простору (Андрейчук, 2012; Волкова, 2015). До явищ багатоаспектного характеру, осмислюваних у векторі різних парадигм, належить і *лабіринт*, який у нашій роботі досліджуємо з позицій лінгвостилістики, наративної стилістики, лінгвосеміотики та корпусної лінгвістики.

За словником символів, *лабіринт* – це символічне зображення таємного, загадкового (Tresidder, 2012). Проходження через лабіринт асоціюється з ініціацією (просвітленням), символічним поверненням у материнське лоно, переходом крізь смерть до відродження, відкриттям духовного центру, а також напруженим, часто таким, що веде у безвихідь, процесом пізнання (Tresidder, 2012).

Символізм лабіринту є багатогранним: різномаїття життєвих проблем і труднощі вибору правильного рішення, що може бути зображене у вигляді заплутаних візерунків, як-от на гербі роду Мантуа де Гонзага: сформовані за допомогою кущів у садочках і парках, лабіринти слугують певною грою, з якої треба знайти вихід; є лабіринти, які не мають пасток, проте ведуть заплутаним, але єдиним шляхом. Такі лабіринти застосовувались у храмах для обрядів ініціації, а також для ритуальних танців, що зображують

переплетення орбіт Сонця і планет. Схожі лабіринти, зображені на підлогах середньовічних католицьких церков – символічний образ “дороги в Єрусалим”, тобто паломництва до святих місць (Tresidder, 2012).

*Лабіринт* – це свого роду таємниця, таємний шлях, випробування, яке треба пройти, труднощі, що необхідно подолати. Студіювання таємниці у філологічному ключі відбувалися переважно у площині детективного жанру (Бехта, 2004; Knobloch, 2006; Rzerka, 2005), розглядалася етимологія та семантика іменникових вербалізаторів концепту ТАЄМНИЦЯ (Калюжна, 2010), його дискурсотворчий потенціал у класичному детективі (Калюжна, 2010), також було досліджено мовні засоби відображення містичного (Галич, 2013). Утім, таємниця – це тільки одна із лексико-семантичних компонентів лабіринту, образ якого у контексті нашого дослідження тлумачимо як *складний лінгвосеміотичний конструкт, що має свою лексико-семантичну, стилістичну, семіотичну структуру, розгортається у наративній площині художнього тексту в різних композиційно-мовленнєвих формах за допомогою низки наративних способів і прийомів.*

**Матеріалом** дисертації обрано сучасні англомовні американські тексти жанру антиутопії, серед відомих творців яких є Джеймс Дешнер. Джеймс Дешнер – американський письменник жанру антиутопії, відомий як автор трилогії “The Maze Runner” (2009 р.). Серія розповідає історію групи підлітків, які незрозуміло як і навіщо опинилися в дивному лабіринті, сповненому моторошних істот.

Початок ХХІ століття характеризується стрімким новаторством ідей і тем творів утопії і антиутопії, зокрема, переосмислюється структура і образна спрямованість текстів жанру антиутопії. Антиутопія – жанр літератури, який отримав особливе розповсюдження у ХХ столітті. Проблемам антиутопії загалом і творчості окремих авторів жанру антиутопії присвячені праці А. Alter (2017), К. De Freytas-Tamura (2017),

M. Karhu (2020), J. Ridanpää (2020), J. Millward (2006), L.T. Sargent (2010), M. Baldwin (2019), D. Suvin (1983), та ін.

До лінгвістичного підходу при аналізі текстів жанру антиутопії звертаються А. Іванова (2020), І. Федух (2015), і І. Стоянова (2008). Представники цього напрямку досліджують структурно-композиційні й лінгвістичні особливості антиутопічних текстів.

Поширенню та збагаченню ідейно-філософської тематики антиутопії сприяли романи сучасного автора Джеймса Дешнера. Сюжетотворчим центром трилогії є образ *лабіринту* як лінії життя, наповненого подіями, таємницями, випробуваннями, який маніфестується завдяки інтеракції різних вербальних кодів, що створюють вигадану просторову модель розповіді. Нашу увагу сфокусовано на *лабіринті* як художньому образі-символі, лінгвостилістичних і лінгвосеміотичних засобах його формування у сучасних американських антиутопічних текстах.

**Актуальність дисертації** зумовлена загальною спрямованістю лінгвістичних студій на розкриття механізмів взаємодії мови та мислення, зокрема у процесі конструювання символічного значення художнього образу антиутопічного прозового тексту. Крім того, визначення характеру взаємодії між різними видами поетичного мислення та способами їхнього втілення в прозовому тексті сприятиме подальшій розбудові теорії образності. Встановлення кореляцій між функціями образів-символів і механізмами їх формування уможливило б віднайдення найбільш ефективної стратегії лінгвосеміотичної інтерпретації художнього образу. Хоча дослідженням символу займалися багато поколінь вітчизняних та зарубіжних учених (Белехова, 2004; а, 2004; Eliade, 1969; Langacker, 1987; Lotman, 1988), недостатньо розробленим залишається комплексний підхід до аналізу образу-символу, зокрема *лабіринту*, у сучасних прозових антиутопічних текстах у лінгвостилістичному і лінгвосеміотичному аспектах.



**Мета дослідження** полягає у лінгвостилістичному і лінгвосеміотичному вивченні образу-символу *лабіринт* у сучасних американських антиутопічних текстах.

**Завдання** роботи полягають у наступному:

- обґрунтувати теоретико-методологічні засади дослідження образу-символу *лабіринт* у сучасних американських антиутопічних текстах;
- дати визначення образу-символу *лабіринт* у контексті лінгвістичних теорій;
- з'ясувати функції образу-символу *лабіринт* у сучасних американських антиутопічних текстах;
- окреслити образ-символ *лабіринт* крізь призму наративної стилістики;
- сформулювати магістральні методологічні засади моделювання образу-символу *лабіринт*;
- схарактеризувати лінгвостилістичні засоби формування образу-символу *лабіринт* у сучасних американських антиутопічних текстах;
- простежити синтаксичні прийоми актуалізації образу-символу *лабіринт* у текстах антиутопічних романів;
- виокремити лінгвосеміотичні засоби конструювання образу-символу *лабіринт* у сучасних американських антиутопічних текстах;
- визначити основні можливі світи, які висновують (або розгортають) образ-символ *лабіринт* у текстах антиутопічних романів XXI століття.

**Об'єктом дослідження** є образ-символ *лабіринт* у текстах сучасних американських антиутопічних романів.

**Предметом дослідження** виступають лінгвостилістичні та лінгвосеміотичні засоби конструювання образу-символу *лабіринт* у текстах сучасних американських антиутопічних романів.

**Методологічна основа** дисертації ґрунтується на інтеграції базових положень лінгвосеміотики (Nöth, 2015; Morris, 1938; Peirce, 1991; Sebeok,

1979; Волкова, 2015; Колесник, 2018), когнітивної граматики (Langacker, 2008; Talmy, 2000), теорії концептуальної метафори та метонімії (Johnson & Lakoff, 1980; Kövecses, 2010; Radden & Dirven, 2007; De Mendoza Ibáñez, 2011), лексичної семантики (Ніконова, 2017; Омельченко, 2006), лінгвокультурології (Волкова, 2015; Голубовська, 2017), когнітивної поезики (Белєхова, 2004; Воробйова, 2013; Кагановська, 2015; Маріна, 2015), лінгвонаратології (Ізотова, 2009; Савчук, 2015; Ryan, 1998) та теорії міфологічно орієнтованого семіозису (Колесник, 2013).

**Наукова новизна одержаних результатів дослідження** полягає в тому, що в ньому вперше змодельовано та обґрунтовано художній образ-символ *лабіринт* у текстах сучасних американських антиутопічних романів крізь призму лінгвостилістики і лінгвосеміотики. Уперше представлено та схарактеризовано ієрархічну структуру концептуальних метафор у розгортанні образу-символу *лабіринт*, ідентифіковано низку лінгвостилістичних засобів, зокрема алюзії, авторські оказіоналізми, риторичні питання, екстенсивні і редуційні синтаксичні конструкції, та узагальнено їх роль у висновуванні образу-символу *лабіринт* у текстах сучасних американських антиутопічних романів. Уперше представлено інтерпретацію символічного значення художнього образу *лабіринт* шляхом реконструкції можливих текстових світів, які розкривають найбільш питомі ознаки *лабіринту* у текстах сучасних американських антиутопічних романів. Уперше *доповнено* методологічні засади інтерпарадигмального теоретико-методологічного підходу до аналізу образу-символу *лабіринт* завдяки засобу корпусної лінгвістики, який було розроблено й апробовано у дослідженні через *метрики*, що ґрунтуються на граматичних і лексичних особливостях текстів американських антиутопічних романів.

**Теоретичне значення одержаних результатів** полягає в розширенні засад методики інтерпарадигмального теоретико-методологічного підходу до аналізу образу-символу *лабіринт* у текстах сучасних американських

антиутопічних романів. У ході виконання дослідження було розроблено та апробовано бібліотеку для корпусного аналізу антиутопічного прозового тексту, яка може бути використана для обрахунку частотності застосування певних граматичних, лексичних і стилістичних мовних засобів у конструюванні та розгортанні образу-символу.

**Практичне значення одержаних результатів** полягає подальшому розвитку положень наратології, когнітивної лінгвістики (розширення простору концептуальних метафор, які актуалізують образ-символ лабіринт, реконструювання ієрархічної структури концептуальних метафор), лінгвостилістики та лінгвосеміотики. Основні здобутки роботи можуть бути застосовані у викладанні теоретичних курсів зі стилістики та інтерпретації художнього тексту, когнітивної стилістики, когнітивної граматики, лінгвосеміотики, поезики художнього тексту, корпусної лінгвістики; а також у спецкурсах із вивчення лінгвонаративних, лінгвокогнітивних і лінгвосеміотичних особливостей художнього тексту; при написанні курсових проєктів і кваліфікаційних робіт магістра.

**Особистий внесок здобувача.** Виклад змісту, розроблення джерельної бази, інтерпретація отриманих результатів та обґрунтування теоретико-методологічних засад. У контексті дослідження було розроблено бібліотеку програмного забезпечення StyloMetrix для корпусного аналізу тексту; імплементовано алгоритм глибокого навчання завдяки мові програмування Python.

**Апробацію** результатів дослідження здійснено на 7 міжнародних наукових конференціях: “Intermodality. At the crossroads of modern paradigms” (Київ, 2021); “International Scientific and Practical Conference. Philological sciences, intercultural communication, and translation studies: theoretical and practical aspects” (Venice, 2021); “Topical aspects of modern science and practice” (Frankfurt am Main, Germany, 2020); IALS conference (Vilnius, 2021); “April Conference Fifteen: General Linguistics” (Krakow,

2023); Conference on Computer Science and Information Systems (Warsaw, 2023) та “International academic online conference "Ad orbem per linguas” (Київ, 2023).

**Публікації.** Основні положення дисертації висвітлено в 3 статтях, із них 2 – у фахових виданнях України, 1 – у міжнародному виданні, що входить до наукометричної бази даних Web of Science, та 7 наукових тезах, опублікованих у збірках конференцій. Фахові статті у вітчизняних виданнях є одноосібними; стаття у наукометричній базі даних Web of Science написана у співпраці з проф. Волковою С. В.

**Зв’язок роботи з науковими програмами, планами, темами.** Дисертацію виконано відповідно до тематичного плану науково-дослідних робіт Київського національного лінгвістичного університету в рамках наукової теми кафедри англійської філології і філософії мови «Текст і дискурс у лінгвофілософському і когнітивно-семіотичному висвітленні».

**Структура і обсяг роботи.** Дисертація складається зі вступу, чотирьох розділів з висновками до кожного, загальних висновків, списку використаної літератури (226 позиції, 141 із яких іноземними мовами). Загальний обсяг дисертації становить 187 сторінок, обсяг основного тексту дисертації – 163 сторінки (у томи числі 10 рисунків). Допоміжними засобами унаочнення результатів дослідження у тексті дисертації слугують 10 рисунків.

**РОЗДІЛ 1**  
**ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ ОБРАЗУ-СИМВОЛУ**  
**ЛАБІРИНТ У ТЕКСТАХ АМЕРИКАНСЬКИХ**  
**АНТИУТОПІЧНИХ РОМАНІВ ХХІ СТОЛІТТЯ**

**1.1. Культурний контекст і жанрові риси тексту антиутопії ХХІ століття**

**1.1.1 Поняття “утопія”, “антиутопія”, “дистопія” у філологічному витлумаченні**

Аналіз історії людства, його розвиток, становлення держав, політичний і соціальний устрій, були рушійними силами для появи першої політичної сатири “Утопія” (1561), яка стала засновком для розвитку двох жанрів літератури: утопії й антиутопії.

Дослідженням антиутопії як літературного жанру в західноєвропейських студіях займались А. Альтер (2017), М. Болдуїн (2019), Дж. Міллуорд (2006), Д. Сіск (1997). На теренах України жанр антиутопії привертав увагу таких науковців, як О. Білька (1996), О. Петрушенка (2008), І. Стоянова (2016) та інші. Лінгвістичним аналізом творів антиутопії займалися М. Кару (2020), М. Квапієн (1972), Дж. Міллуорд (2006), Дж. Ріданпе (2020) та інші.

Антиутопія генетично і тематично пов’язана з жарном утопії, тому є доцільним, спершу, дати визначення поняттю утопія. Термін “утопія” походить від грецького слова “outopos”, де “ou” означає “не”, а “topos” - “місце”. Таким чином, “утопія” буквально означає “місце, якого не існує”. Томас Мор у своєму творі “Утопія” використав цей термін для опису ідеального суспільства. Однак, якщо перекласти назву цього твору з латини на грецьку, то префікс “ou” змінюється на “eu”, що означає “приємний” або “хороший”. Таким чином, слово “утопія” може бути переінтерпретовано як “приємне місце” або “ідеальне місце” (Baldwin, 2019).

Послугуючись поняттям утопії, Дж. Мілл у 1868 році створює дихотомічний термін – “дистопія”, який увібрав у себе протилежні до утопії характеристики, проте залишив центральний наголос на понятті “нереального місця”. Таким чином, Дж. Мілл прагнув зберегти парадокс Томаса Мора, де позитивне місце корелює з нереальним місцем, замінивши позитивне на негативне (Karhu, Ridanpää, 2020).

Нове поняття “дистопія” не отримало великої популярності в ХІХ столітті. Лише у 1952 році Дж. Патрік, у пошуках терміну протилежного до утопії, звертається до лексеми “дистопія”, переінакшуючи її тлумачення. Патрік визначає “дистопію” як жанр літератури, який розповідає про вигадане суспільство, що перебуває в стані ілюзії на території, якої не існує.

Після виходу творів “Brave New World” О. Гакслі і “1984” Дж. Орвелла, багато літературних критиків намагались розробити своє розуміння жанру. Із цією метою застосовувались такі поняття, як утопічна сатира, антиутопія, зворотна утопія, інверсійна утопія, какотопія, не-утопія, сатирична утопія, негативна квазіутопія та інші (Frye, 1957; Sisk, 1997).

К. Кумар характеризує відношення між утопією і дистопією як “ланцюг завдань і відповідей”, де завданням є текст утопії, тоді як антиутопія є відповіддю на нього. Антиутопія (термін, який запропонував К. Кумар і вважав його синонімом до дистопії) – “сформована завдяки утопії і паразитує на ній. Утопія – оригінал, антиутопія – копія, яка постійно забарвлена в чорне. Саме утопія впроваджує позитивне бачення, на яке антиутопія створює негативну реакцію” (Kumar, 1987). Таким чином, дистопія, за К. Кумаром, тлумачиться радше як реакція на утопічну літературу або утопічний політичний устрій, ніж відгук на реальні події сьогодення.

Незважаючи на ототожнення дистопії та антиутопії, у сучасній науці простежуються все-ж спроби розмежування цих понять. Л. Т. Серджент (2010) визначає, що дистопія й антиутопія мають за мету критикувати

ідеалізм утопічного світосприйняття, але відрізняються тональністю критики і висувають різні очікування щодо майбутнього. Дистопія виходить за межі текстового простору і слугує не лише відгуком на певні мотиви утопічних творів, але є релевантною до сучасних реалій. У свою чергу, антиутопія є інтенційно подібнішою до утопії; антиутопічні романи критикують мрійливі і нереальні стандарти утопії, вказуючи на шляхи їхнього вирішення і тим самим створюють нову, переінакшену утопію (Sargent, 2010).

Отже, трилогію Джеймса Дешнера “The Maze Runner” визначаємо як романи жанру антиутопії, адже вони апелюють до стереотипних мотивів утопії, акцентуючи увагу на нереальності ідеального устрою і створюючи свій, наближений до ідеалу, універсум.

### **1.1.2 Композиційні особливості антиутопічних романів XXI століття у сучасних філологічних студіях**

Антиутопічний роман – це насамперед текст, створений певними вербальними та паралінгвальними знаками, які лінгвіст повинен вміти тлумачити та аналізувати. С. Альбота виділяє три головних завдання, які повинен виконати науковець для об’єктивного аналізу тексту:

1. Проаналізувати лінгвокультурний простір автора;
2. Визначити інтенції автора щодо головного задуму твору;
3. Реконструювати можливу інтерпретацію тексту з погляду звичайного читача.

Лінгвіст як інтерпретатор повинен уміти досягнути глибинний смисл текстового задуму з опорою на засоби мовного й позамовного коду, знання контексту культури, тощо (Воробйова, 1993).

Беручи до уваги визначені критерії, ми також вважаємо за потрібне з’ясувати спільні риси, притаманні переважній більшості антиутопічних

романів і простежити контрастування або узгодження цих характеристик в американській трилогії “The Maze Runner”.

Розгорнутою і лаконічною є класифікація специфічних рис текстів жанру антиутопії, яка була досліджена І. Стояною. Дослідниця пропонує розрізняти антиутопічні тексти за такими просторово-часовими характеристиками:

- 1) простір антиутопії – держава з тоталітарною системою правління;
- 2) територія нової держави відгороджена від навколишнього світу;
- 3) поневолення людини підкреслює абсурдність подій, які відбуваються навколо;
- 4) минулого в антиутопіях не існує;
- 5) герой твору – бунтар, який завжди сам; група однодумців, які протистоять дійсній владі і законам;
- 6) дихотомія тоталітаризму і любові;
- 7) опис природи підкреслює приреченість подій;
- 8) світ твору не статичний, він постійно конструюється, він є потенційним;
- 9) оповідь зазвичай відбувається у формі щоденника;
- 10) у текстах антиутопії слабкіше простежується взаємозв'язок між минулим, теперішнім і майбутнім (Стойнова, 2008).

У дослідженні ми зосереджуємо увагу на антиутопічних романах ХХІ століття, які, за визначенням М. Болдуїн (2019), перейшли в категорію постантиутопії. Дослідниця пропонує розрізняти постантиутопічні романи за такими особливостями: наближення фантастичних елементів до світу реальної дійсності; центром оповіді стає приватне життя головного героя; держава і людина зображені роз'єднаними одиницями, де не тільки людина боїться держави, але й держава людини.

Спираючись на визначені ознаки романів антиутопії і постантиутопії, виокремлюємо характеристики, які присутні в досліджуваній трилогії Д. Дешнера.



Незважаючи на, подеколи, відсутність стереотипного зображення держави, у романах-антиутопіях ХХІ століття фізичний простір, де відбуваються головні події, є замкненим. У романі “The Maze Runner” це і є сама конструкція *лабіринту*. Значущим постає те, що в антиутопіях ХХІ століття основна увага зосереджена на описі простору, який набуває рис живої істоти, що панує над людиною і встановлює свої правила гри. Це місце живе і діє за власними законами, які відрізняються від зовнішнього світу. Простір, проте, завжди є агресивним до протагоніста й інших персонажів твору – це є його визначальною функцією в романах-антиутопіях. Відокремлена територія є, зазвичай, невеликою за розмірами і створює ефект всеосяжності, що дозволяє читачеві спостерігати за вчинками героїв. Місце подій штовхає дійових осіб до змін, змушує виявляти свої кращі й гірші сторони. Зазвичай, персонажі живуть у штучно сконструйованих обставинах, які змушують їх до проявів насильства та агресії, що призводить до втрати здорового глузду і зміни свідомості.

Антиутопічним романам не притаманне яскраве зображення природи. Панівними постають пастельні і тьмяні кольори, які відтворюють постапокаліптичну дійсність. Природа може бути штучно сконструйованою, як ми це бачимо в романі “The Maze Runner”, де немає знайомого нам сонця або місяця, а ніч змінюється днем, залежно від розробленого таймінгу. На сторінках романів Д. Дешнера читач не знайде звичного опису щебетання птахів, або прийняттого візуально-аудіального опису навколишнього середовища. Зазвичай, ономапопея в оповідях або взагалі відсутня, або замінена машинними, штучними звуками. У таких випадках ми спостерігаємо симбіоз чи тотальне заміщення технологіями природи.

Для прикладу, аналізуючи всі три частини збірки, спостерігаємо, як поступово опис картини світу, в якому перебувають персонажі, змінюється. Критичним є момент втечі протагоніста назовні, коли він виривається із

кайданів запрограмованого, замкненого простору і продовжує свій шлях у незнайомому, природному світі, який нагадує той самий *лабіринт*.

На лексико-семантичному рівні визначаємо вербальні одиниці *fabricated* та *artificial* як компоненти характеристики образу-символу *лабіринт*, що позначають природу конструкту, притаманні йому особливості. Штучність простору вказує на запрограмовану реальність, в якій перебувають герої. На синтаксичному рівні аналізуємо використання стилістичної структури – *анафори*, що становить собою повтор слова *fake* наприкінці речень. Використаний прийом дозволяє створити емоційну напругу тексту та акцентувати природу лабіринту. На структурному рівні виявляємо *парцеляцію* та *синтаксичні повтори*, що задають темп розповіді та продукують навмисні паузи, щоб читач мав змогу більше зануритися в антиутопічний світ, на тлі якого розгортається образ-символ *лабіринт*.

За канонами романів-антиутопій у другій частині оповіді природа набуває звичних для читача характеристик. Вона продовжує бути ворожою до персонажів або слугує лише загальним фоном для подальшого розвитку подій, проте залишає за собою визначальну функцію ватажка і неминуче веде героїв до відправної точки, звідки все почалось. Таким чином, у романах Д. Дешнера, незважаючи на розмежування територій на внутрішню, яка окреслена чіткими кордонами, і зовнішню, яка існує поза бар'єрами, обидві системи є замкненими, вписаними у певну траєкторію шляхів і звивин, яку ми називаємо *лабіринтом*.

Головний герой роману-антиутопії XXI століття – це сильна і вольова особистість, здебільшого наділена певними особливостями, які роблять його/її неординарними. Протагоніст не володіє надлюдськими можливостями, проте він не вписується в стереотипні норми суспільства. Переважно унікальність головного героя пов'язана із його розумовими здібностями. Зазвичай, він сильний духом, харизматичний, наділений розвиненою інтуїцією і є природним лідером.

Романам-антиутопіям не притаманний яскравий опис зовнішності головних героїв. Оповідь сконцентровано на розкритті внутрішнього, психологічного стану персонажів. Читач, неначе споглядає за тим, що відбувається навколо, супроводжуючи протагоніста. Інтерпретатор має змогу зазирнути в думки і роздуми головного героя, таким чином, самостійно формуючи власне ставлення про нього. Характерною є деперсоніфікація дійових осіб – відсутність повної діяхронічної розповіді про головних персонажів. Розповідь зосереджено на пошуку відповідей про минуле не конкретної людини, або групи осіб, а всього людства. Історична лінія оповіді про головного героя є маргінальною.

Цілковитою нестачею історичних подій характеризується роман “The Maze Runner”. На сторінках читач не знайде жодного опису родини дійових осіб, навіть більше, все, що дозволено дізнатися – лише імена хлопців і дівчини, які потрапили в лабіринт. Пам’ять персонажів стерта і вони позбавлені згадок про своє минуле. Критичним для інтерпретування творів є використання автором курсивного шрифту для передачі внутрішнього монологу головного героя, що дозволяє розмежувати *зовнішній* та *внутрішній лабіринти* трилогії.

Нехтування фактами минулого окремих особистостей і концентрація на пошуку відповідей про історичні події людства є головною рисою конструювання топосу романів-антиутопій XXI століття. На перший план виходить критика подій, які призвели до описаного в творі стану речей, все інше – маргінальне; головні герої – лише інструменти для розкриття зіпсованості і аморальності панівного соціального устрою.

Зосереджуючи увагу на ритуалі посвячення, який грає важливу соціальну роль у досліджуваних романах, ми визначаємо таку характерну рису, притаманну творам жанру антиутопії XXI століття, як ритуалізація життя. Наявність певних ритуалів допомагає персонажам унормувати хаотичний ритм життя в штучних умовах існування. Сюжетний конфлікт

антиутопії виникає там, де особистість відмовляється від своєї ролі, приписаної суспільством, і прокладає свій шлях.

У контексті проаналізованих романів, головний герой повинен здійснити певне ритуальне посвячення, щоб стати повноцінним членом соціуму. Проте, під час дійства він виявляє низку суперечностей, недоліків, небезпек, які руйнують його уявлення про спокійний і мирний стан життя.

Антиутопія є синтетичним жанром літератури, тому в романах наявні *алюзії й інтертекстуальні покликання* на сюжети або тематику інших літературних творів. Для текстів XXI століття характерним є звернення до сюжетних мотивів античних міфів або зображення ритуального життя різних народів світу. Так, у романі “The Maze Runner”, ми спостерігаємо алюзію на давньогрецький міф про Мінотавра. Завдяки зверненню до міфологічних уявлень і ритуалів минулого автори створюють ефект універсальності сюжету, його релевантності до будь-якої культурно-соціальної традиції, що робить їх схожими на пророкування і новітні міфи XXI століття.

Згідно із характеристиками, представленими І. Стояною (2008), світ творів жанру антиутопії не статичний, він постійно конструюється і є потенційним. У досліджуваних творах розгортання оповіді також є нестатичним, попри це, час і простір представлені незмінними, сталими, як константи, на основі яких відбувається конструювання подій. Як нами було визначено, час не є вагомим чинником, адже він може бути штучно сформованим, запрограмованим. У трилогії ми спостерігаємо як технічний прогрес і штучно створені топоси корелюють і змінюють природний для нашого розуміння перебіг подій.

Романи-антиутопії XXI століття мають невід’ємний компонент—технологічний аспект, який втручається і співіснує із природою і соціумом. Ці твори не можна назвати науковою фантастикою, проте, апелюючи і критикуючи соціально-політичну дійсність XXI століття, вони не можуть

оминути технологічний прогрес. У такому випадку, антиутопія ХХІ століття набуває нової риси – технологічності, якій підпорядковується час і простір. Співіснування людей і машин не є магістральною темою аналізованих творів, проте варто зазначити, що в новітніх романах машини не представлені людині антагоністами, вони підпорядковані їй і слугують для реалізації певного задуму. У текстах антиутопії технології спрямовані на підкреслення і виявлення головних недоліків людської природи, її жаги до тотального панування.

На сторінках романів “The Maze Runner” монстри, що контролюють пасажі лабірину, є штучними, технологічними істотами, створеними командою WICKER для тестування здібностей героїв, що перебувають у лабіринті. Терен лабірину є також штучним утворенням, розробленим за допомогою комп’ютерних технологій, що слугує єдиній меті – відібрати найкращих і найздібніших серед персонажів.

Ураховуючи все зазначене вище, виокремлюємо такі характеристики антиутопічних романів, на яких концентруватимемо увагу у процесі моделювання образу-символу *лабіринт*:

- 1) оповідь будується навколо пригнічення і нівелювання прав людини;
- 2) простір замкнений, ворожий до персонажів;
- 3) зображення природи завдяки тьмяній, вицвілій кольоровій гамі;
- 4) відсутність історичної пам’яті героїв;
- 5) факти минулого людства є загадкою, яку треба вирішити;
- 6) сюжет романів формується за допомогою інтертекстуальних покликань та алюзій на інші літературні твори;
- 7) співіснування природного і технологічного.

## **1.2. Образ-символ *лабіринт* у світлі лінгвістичних теорій**

### **1.2.1 Образ-символ *лабіринт* крізь призму теорії образності**

Теоретичне осмислення терміна “образ” походить від грецького слова “eidos”, яке в античній філософії використовувалося для позначення форми

відображення та пізнання людиною зовнішнього світу. Це поняття було ключовим в платонівській теорії ідей, де “eidos” розглядалось як вічна та незмінна сутність, яка існує незалежно від конкретних відображень у фізичному світі. Однак античні філософи трактують цей термін неоднозначно. Представник Елійської школи Парменід у своєму вченні визначає “образ” як ознаку, дещо, що не існує (Альбота, 2014). Атомісти розуміють поняття “образ” як “відображення” предмета, яке фізично складається з атомів, але більш легких, ніж атоми самого предмета (Волкова, 2015). Ксенофонт уважав, що “образ” мав характер фізичної схожості (“примари”), яка йшла від істинного предмету в очі та/або в душу людини (Альбота, 2014).

Більш детально теорію образу було розроблено Платоном та Аристотелем. Якщо в рамках доплатонівської філософії образ асоціювався із зовнішнім виглядом предметів, то Платон включає в це поняття й внутрішню форму його буття. У Платона образ стає синонімом слова “ідеї”, яке трактується філософом як безтілесні сутності, що існують до речей, поза ними й незалежно від них. Ідеї є прообразами реальних речей і досягаються не чуттями, а розумом (Альбота, 2016). За Платоном, ідеї існують поза матеріальним світом і не залежать від нього. Вони – об’єктивні, а матеріальний світ лише підпорядковується їм. Таким чином, матеріальний світ є копією ідеї, а образ – відображенням матеріального світу, тобто копією копії ідеї.

Німецький філософ В. фон Гумбольдт уважав, що слова, які використовуються як знаки предметів, створюють образ не лише самих предметів, але й зберігають їхні приховані зв’язки з іншими предметами (Бацевич, 2009). Англійський філософ Б. Рассел зазначав, що образи необхідні для пояснення вживання слів щодо відсутніх предметів (Russell, 2023). Слово пов’язує нас із образом об’єкту, відомим або невідомим нам до акту мовлення або слухання, котрий пробуджує в нашій пам’яті велику

кількість інших образів, які безпосередньо стосуються позначуваного предмету чи образів, які співіснують із ним, а також супутніх йому подій. Слова також можуть використовуватися для опису та створення образів уявлення, наприклад у прозі або поезії, де вони формують нові, невідомі, нестереотипні уявлення про об'єкт.

Поняття, “образ” і “символ” широко використовують в усіх галузях гуманітарних наук, зокрема у філософії, психології, семіотиці, літературознавстві, лінгвокультурології та лінгвістиці. Логічно, що кожна з галузей має свої підходи до витлумачення цього поняття (Горчак, 2009).

У філософії поняття “образ” інтерпретують як результат та ідеальну форму відображення, реконструкцію предметів та явищ матеріального світу у свідомості людини; як поняття, яке є невід'ємною частиною філософського, психологічного, соціологічного й естетичного дискурсів. Образ пояснює будову світотворення, його закони і водночас є фактом ідеального буття, певним семантичним об'єктом (Горчак, 2009). Поняття “символ” витлумачено філософами як спосіб пізнання істинного божественного сенсу. Мова, міф, релігія, мистецтво і наука є символічними формами, за допомогою яких людина, з одного боку, упорядковує навколишній хаос, а з іншого, єднає самих людей (Альбота, 2017). Символ – це те, що позначає “щось”, означає внутрішній стан людини, її почуття і думки; це те, що перебуває поза нами й символізує щось усередині нас (Lotman, 1978).

У семіотиці символом називають графічний знак формально-мовного опису, у якому зв'язок між означуваним та означувальним установлюється за умовною згодою; це базовий знак математичних кодів, що характеризується високим потенціалом абстракції та значним семіотичним наповненням (Lotman, 1978).

Лінгвістика зосереджує увагу на словесному образі, який буває двох типів – мовний та мовленнєвий образ. У контексті теорії словесного

поетичного образу, обґрунтованої Л. Белеховою, словесний образ кваліфікують як засіб особливої організації словесної тканини поетичного тексту, в якій типи знань про світ набувають предметного значення (Белехова, 2016). Словесний образ визначається як відрізок мовлення – слово чи словосполучення, – що несе образну інформацію, значення якої не є еквівалентним значенню окремо взятих елементів цього відрізка; засіб особливої організації поетичного тексту, в якому опредметнюється певний тип знань про світ (Горчак, 2009).

Якщо вербальний знак, слово, яке позначає той чи інший образ у тексті, несе інформацію про символічне значення цього образу, то є сенс говорити про словесні символи – стійкі асоціативні комплекси, закріплені в свідомості людей, які фігурують у мовному значенні слова у вигляді “символічної аури”, низки сем культурно-стереотипного та архетипного, давнього міфологічного характеру. Словесний символ – це звичайне слово, яке позначає предмет, що набуває символічного значення. Символ визначається як багатозмістовий знак, що може мати словесне втілення (Горчак, 2009).

Словесний образ-символ – це імплікативний, макроконтекстуальний, динамічний словесний образ, для якого характерна розщепленість референції та домінування похідного референційного смислу над вихідним значенням. Розщепленість референції означає, що ім’я словесного образу-символу одночасно співвідноситься з певним об’єктом позамовної дійсності та якісно відмінним від нього конструктом людської свідомості, що визначається контекстом інтерпретації та фоновими знаннями читача (Нестерова, 2002).

Як імплікативний або креативний, словесний образ-символ відрізняється від “прозорих” у змістовому відношенні словесних образів на підставі того, що смисл, який ним виражається, не лежить на поверхні тексту, а тісно пов’язаний із контекстом та активізацією читацької рефлексії.



До “прозорих” тропів належать, зокрема, стерті метафори та традиційні синекдохи, якщо поетичний контекст не надає їм нових значенневих відтінків (Альбота, 2013). Макроконтекстуальність словесного образу-символу полягає в тому, що його зміст з’ясовується не з безпосереднього контекстуального оточення, а декодується читачем, виходячи з усього тексту, сукупної образної системи автора (там само). Словесний образ-символ є динамічним, оскільки виникає в результаті взаємодії інших образів через осмислення їхніх зв’язків та відношень у тексті, на відміну від статичних словесних образів, додатковий смисл яких є прив’язаним до певного текстового відрізка (Горчак, 2009).

Специфіка словесного образу-символу порівняно з іншими видами образів полягає в тому, що він одночасно постає засобом первинної та вторинної номінації, тому займає особливе місце в системі тропів. Метафоричний словесний образ схематично представляють як  $X$  подібне до  $A$ , де  $X$  – умовне позначення суб’єктної частини словесного образу;  $A$  – об’єктної, метонімічний словесний образ як  $A$  стоїть замість  $X$ . Структурна формула словесного образу-символу – це  $A$  позначає  $A'$  та імплікує  $X$ , де  $A$  та  $A'$  – об’єктна частина словесного образу, а  $X$  – суб’єктна, при чому  $A'$  – це похідне від  $A$ , образна інформація, що передається.

У формулі словесного образу-символу відображається процес його семіозису – конструювання значення у тексті, перехід від словесного знака та словесного образу, утвореного на його основі шляхом поєднання номінативного значення з більш загальним значенням, що впливає з функціонування образу в певному поетичному тексті ( $A'$ ), до словесного образу-символу, який виступає тут заміщенням певної абстрактної ідеї (Белехова, 2016). Якщо формула символу починається з позначення ним конкретного об’єкта, що сприймається та віддзеркалює абстрактне поняття, то формула метафори завершується позначенням такого об’єкта (Белехова, 2016). Від метонімії словесні образи-символи відрізняються актуалізацією

одного порядку значень, наявністю плану узагальнення та абстракції. В алегорії, що, як і символ, є зразком “езопівської мови”, спостерігається чіткий, однозначний зв’язок між змістом та формою, в яку він “одягається”: X позначається А, що відображає службову функцію оболонки, штучно створеної для ілюстрації абстрактної ідеї в тексті (там само).

У метафорах та метоніміях відбувається, відповідно, перенесення значень за їхньою подібністю та суміжністю, тоді як у словесних образах-символах має місце їх складання-суміщення, що зумовлює шарувату структуру таких словесних образів. Відношення доповнення (не заміщення) впливають з етимології слова “символ”, що в Давній Греції називав розпізнавальний знак у формі однієї з двох частин розламаного предмета, який партнери за договором чи подружжя перед розлукою ділили на частини та при наступній зустрічі складали для нового впізнання. Словесний образ-символ є точкою перетину різних планів реальності – матеріального та ідеального. Він розкриває невимовний досвід (світ почуттів, філософські думки, підсвідомі уявлення), який не може бути виражений звичайною мовою (Горчак, 2009).

Художні образи можуть ставати символами, якщо після декодування тексту образ набуває характеру стійкого повторюваності, наприклад, образ Фауста є символом проданої дияволу душі. Символ є “картинним зображенням із переносним значенням” (Альбота, 2013), перше з яких слугує лише засобом вираження авторського задуму. Символічні засоби – алегорії, метафори, метонімії, тощо – не мають спиратися на самоціль, голу схему. Символічні твори вважають довершеними лише завдяки їхній піднесеності та глибині тих абстрактних категорій, які уособлено в символах (Бондарук, 2015). Символічна образність тексту, яка утворюється системою образів-символів, символічних ситуацій, подій тощо, є засобом створення психологічної напруги тексту, що виявляється у переживаннях

персонажів, їхніх реакціях на ту чи іншу ситуацію або подію (Бондарук, 2015).

Образ і символ корелюють, оскільки смисл символу закладено в образі, а образ містить смисл символу. Образотворча функція символів полягає не лише в тому, що вони є об'єктами зображування чогось “художньо-створеного”, але й у тому, що, співвідносячись із поняттям, виражаючи його, символ викликає в свідомості ланцюжок асоціацій, які породжують уявлення про конкретні речі, властивості та стосунки, на основі яких з'явилися поняття (Грибанов, 2008).

Термін “художній символ” пов'язаний із терміном “художній образ” (для останнього художній символ є духовним ядром, яке дозволяє реципієнтові осягнути авторський смисл). Для художнього символу роль художнього образу зводиться до засобу розкриття конкретно зображуваних явищ. Образ вичерпується баченням, а символ виходить за межі лише одного бачення і зводиться до останнього лише аспектом свого чуттєвого єства (Либман, 2000). Це означає, що підхід до ідеї провокує образ, але безпосередньо ідею розкриває символ. Термінологічна варіативність символу й образу зумовлена їхньою безпосередньою взаємодією: художній символ допомагає розширити смислову перспективу твору на основі сприйняття художніх образів.

### **1.2.2 Образ-символ *лабіринт* як синкретичний конструкт**

Художні образи-символи прозових текстів, вивченням яких займалися і займаються С. Альбота (2012), О. Воробйова (2012), Т. Горчак, (2009), Т. Шестопалова (1999), об'єктивують значущі ідеї, роздуми про світобудову та суспільний устрій, філософські міркування про життя. Для них характерні безкінечність семіозису, поліінтерпретативність і кумулятивність (Шестопалова, 1999). Суміщення в таких образах конкретного та абстрактної ідеї зумовлює їхню значну смислову ємність

порівняно з метафорою та метонімією, що робить художній образ-символ основним носієм головної інформації, імплікованих вербальними знаками тексту.

Важливим аспектом художнього образу-символу як знака в широкому розумінні є наявність у нього мотиваційної основи, що відрізняє його від конвенційного знака, плани вираження та змісту якого поєднуються умовним зв'язком. Проте в основі художнього образу-символу лежить не простий тропеїчний перенос, а транспозиція – процес породження, генерування нових референційних смислів за умови повного збереження самозначущості первинних значень (Альбота, 2013). За характером семантичної транспозиції художні образи-символи поділяються на метафоричні та метонімічні (Альбота, 2017).

В останні десятиріччя у численних роботах вітчизняних та зарубіжних вчених метафора розглядається не лише як елемент художнього тексту, а перш за все як важливий когнітивний механізм, як результат когнітивного процесу (Воробйова, 2013). Такий підхід зумовлений розвитком і становленням когнітивної лінгвістики в Україні та світі. Функція метафори як інструменту мислення та пізнання визначається як когнітивна, або концептуальна, а сам троп, що виконує цю функцію, характеризується як когнітивна, або концептуальна, метафора. Д. Лакофф та М. Джонсон, автори теорії концептуальної метафори, виходять із того, що наша повсякденна поняттєва система, в рамках якої ми мислимо і діємо, є метафоричною за своєю суттю. Метафори актуалізуються саме тому, що наша поняттєва система має схильність до абстракції характер (Lakoff, Johnson, 1980). Концептуальна метафора в більш вузькому, конкретному значенні розуміється як засіб осмислення абстрактної сфери в термінах більш свідомої, звичайно конкретної сфери. При позначенні непередметних сутностей, абстрактних понять, перенесення імені має на меті вербалізацію

поняття, матеріалізацію в мовному значенні властивостей об'єктів (Колесник, 1996).

Велику популярність завоювала теорія метафори Ф. Уілрайта (1950). “Метафора, на переконання дослідника, цінна своєю духовною глибиною, на яку об'єкти зовнішнього світу, реального або вигаданого, переміщуються за допомогою холодного жару уяви.” Головними елементами постають поширення та з'єднання, які найефективніше виявляються в комбінації. Ф. Уілрайт розглядає кожен із них окремо і визначає як “епіфора” (поширення значення за допомогою порівняння) та “діафора” (породження нового значення) (Wheelwright, 1950). Невід'ємна присутність метафори в концептуальній системі людини пояснюється тим, що більшість важливих для людини та її діяльності концептів (час, стан, емоції, ідеї) є або абстрактними, або недостатньо дискретними та структурованими. Підґрунтя метафоричних образів становлять аналогія та асоціація (Wheelwright, 1950). Аналогія постає як уподібнення понять (значень) на основі спільності їхніх семантичних ознак; асоціація передбачає суміжність двох понять, їх утягненість в одну ситуацію. Звернення до аналогії та асоціації має на меті зробити абстрактний референт більш конкретним (Wheelwright, 1950).

Семантичні зв'язки в структурі образів-символів можуть мати як сильний, так і слабкий характер, що зумовлює більший чи менший ступінь знаковості таких словесних образів.

Художній образ-символ становить найвищий ступінь образності в тексті. Його поява пов'язується з градацією, ступінчастістю в образній системі тексту, сходженням від конкретного смислу до узагальненого абстрактного (Горчак, 2009). Перший рівень значення образу-символу передає фактуальну інформацію. Ця інформація лежить на поверхні тексту і ословлюється лексико-стилістичними засобами. На другому рівні поглиблюються наявні та створюється додаткові змісти словесних одиниць,

що відповідає шару імпліцитної, підтекстової інформації (Белєхова, 2004). На цьому рівні наша лінгвістична увага фокусується на синтаксичних засобах вираження символіки *лабіринту*. На третьому рівні свого значення образ-символ постає знаковим вираженням абстрактної ідеї в тексті. Це пласт концептуальної інформації, на формування якого спрямовані як експліцитний, так і підтекстовий інформаційний потоки (там само).

Для розуміння такої інформації досліджуємо образ-символ у фокусі комплексного – лексико-семантичного, лексико-стилістичного, лінгвoseміотичного – аналізу, а також застосовуємо наративний аналіз до його інтерпретації, і розглядаємо образ не тільки як знаковий елемент, що відіграє певну сюжетотвірну й образотворчу функції, а також і композиційно-конститутивну оповідну функцію в тексті, оскільки семіотика образу-символу *лабіринт* поширюється на всі мовні рівні художнього тексту.

### **1.2.3 Образ-символ *лабіринт* з погляду когнітивної лінгвістики**

Когнітивна поетика вивчає словесні знаки-символи, які є стійкими асоціативними комплексами, що набувають свого значення через сталі *культурні стереотипи, архетипи та універсальні міфологічні наративи* (Белєхова, 2004). Образ-символ *лабіринт* є прикладом сталого словесного знаку-символу, який діє на всіх трьох рівнях: як культурний стереотип, архетип та міфологічний наратив.

Образна основа лабіринту є його концептуальним рівнем, який, у свою чергу, ґрунтується на універсальному *культурному стереотипі*. Термін “стереотип” був уперше використаний американським соціологом У. Ліппманом. Науковець увів цей термін у суспільно-політичний дискурс, описуючи свою оригінальну концепцію громадської думки. За У. Ліппманом, стереотип – це прийнятий в історичній спільності зразок сприйняття, фільтрації, інтерпретації інформації при розпізнаванні і

впізнання навколишнього світу, заснований на попередньому соціальному досвіді (Lippman, 1950). На думку соціолога, людина створює “картину в своїй голові” стосовно тих явищ, з якими вона ще не стикалась у житті. Це стає можливим завдяки впливу культурного оточення індивіда: “У більшості випадків ми не спочатку бачимо, а потім даємо визначення, ми спочатку декодуємо для себе те чи інше явище, а потім уже спостерігаємо його. У всій плутанині зовнішнього світу вихоплюємо те, що нав’язує нам наша культура, і маємо очевидну тенденцію сприймати цю інформацію у формі стереотипів” (Lippman, 1950). При такому розумінні стереотипу можемо виділити одну з його важливих рис – детермінованість культурою. Іншим, не менш важливим, аспектом стереотипу є тенденція до його стійкої передачі з покоління в покоління, на якій також наголошував соціолог У. Ліппман, що писав про сприйняття стереотипу як даності, реальності, а іноді й біологічного факту.

Прийнято розподіляти стереотипи на соціальні, етнічні, національні та когнітивні (Lippman, 1950). У контексті нашого дослідження, *лабіринт* належить до категорії сталих когнітивних стереотипів. Він змінює відтінки свого значення і тлумачення в залежності від культурного (етнічного) аспекту, але засаднича ментальна репрезентація є універсальною.

У когнітивній лінгвістиці та етнолінгвістиці термін стереотип інтерпретується як ментальний конструкт (концепт), який корелює з “наївною картиною світу” (Скіданова, 2009). Є. Бартминський наголошує на партитивних відносинах між мовною картиною світу і мовним стереотипом, тобто мовний стереотип розуміється як судження чи низка суджень, які належать до певного об’єкту світу, і які є результатом тлумачення дійсності в певних сталих соціальних моделях (Скіданова, 2009).

На думку Ф. Бацевича, стереотип це “когнітивно-психологічне утворення, схематизований і однобічний образ явища, людини, речі тощо,

який ґрунтується на невеликій кількості рис оцінного характеру, що вважаються типовими (взірцевими) для всього класу явищ, речей тощо; суб'єктивне поняття поточного мислення і мовлення, невід'ємна складова мовної картини світу” (Бацевич, 2004).

Узагальнюючи наведені визначення стереотипу у контексті трирівневої системи функціонування образу-символу *лабіринт*, можемо констатувати, що *стереотип* – це стале ментальне утворення, суть якого передається від покоління до покоління і яке може змінювати свої характеристики та тлумачення в залежності від культурного аспекту. Найперше, з чим людина стикається на рівні стереотипу, це лексема, яка провокує актуалізацію “схеми речі”, як визначав Ф. Бацевич, або візуалізацію “картини в свідомості”, за У. Ліппманом.

Таким чином, варто дати визначення і розмежування поняттям *labyrinth* та *maze*, адже український еквівалент є спрощеним варіантом тлумачення глибшої номінативної одиниці *maze*.

У трилогії Д. Дешнера “The Maze Runner”, читач не знайде прямої номенклатурної назви *labyrinth*, вона є витіснена новою лексемою *maze*. *Maze* (“плутанина”) – це новий термін, який виник у Північній Америці. Він є похідним від лексеми *amaze* (“дивувати”), яка на початку свого існування у староанглійській мові позначала “бути збентеженим”, “збитим з пантелику” та “здивованим” (Kerényi, 1941).

Упродовж всього існування слова *labyrinth* і *maze* були синонімами, але за останні двадцять років науковці зробили спробу розмежувати ці два поняття в англійській мові. У результаті чого, на сьогоднішній день, лабіринтом (*labyrinth*) прийнято вважати стежку, яка в'ється навколо центральної точки до тих пір, поки не досягне центру (Kerényi, 1941). Таким чином, у лабіринті, який перекладаємо словом *labyrinth*, не має тупиків, розгалужень або можливості вибору. *Labyrinth* – це унікурсальна структура, в якій рухатись можна лише в одному напрямку і по одній траєкторії.



Натомість, слово лабіринт, яке англійською звучить як *maze* – це мультикурсальна одиниця, що налічує безліч шляхів для вибору, багато з яких закінчуються тупиками, або загадками, які потрібно вирішити; проте, незважаючи на різноманітність стежок, шлях до центру залишається незмінним.

Очевидно, що на стереотипному рівні відбувається зсув у тлумаченні образу-символу *лабіринт*. Перехід від *labyrinth* до *maze* пов'язаний зі зміною традицій і культурним життям людей. *Maze* – це оновлений лабіринт, надбудова додаткових смислів і концептів, які беруть свій початок від *labyrinth* (Kerényi, 1941).

Звуження і конкретизація стереотипного перцептивного поля лексеми *maze* відбувається в контексті романів-антиутопій XXI століття. У нашому дослідженні увага зосереджена на трилогії Д. Дешнера “The Maze Runner”, яка була опублікована у 2009-2011 роках. У ній *лабіринт* слугує сюжетотворчим чинником; він є реальним конструктом, у якому перебувають герої роману і розгортається світ подій. Окреслені сенси і концепти, які інкорпорує в собі поняття *maze*, експлікуються на сторінках роману завдяки конструюванню певного лексико-семантичного поля і підбору стилістичних конструктів для поглиблення емотивного аспекту образу-символу, або додаванню алюзій на знайомі міфологічні мотиви, які пробуджують так звану “міфологічну аперцепцію”, що перетворює сприйняття образу міфічного предмета на явище дійсності (Wundt, 2014).

Образ-символ *лабіринт* насамперед зумовлений його міфологічним минулим, яке постулюється в колективному позасвідомому. К. Юнг стверджував, що міф – це принципова основа людського мислення, яке насамперед функціонує у свідомості людини, але під впливом певних ментальних обмежень і вимог соціального життя поступово відходить на другий план, тобто у позасвідомість (Jung, 2014). Таким чином, можемо

виснувати, що образ-символ *лабіринт* має *архетипне підґрунтя*, що, у свою чергу, маніфестовано в етнокультурних архетипах.

Поняття архетипу як вираження колективного позасвідомого увів в широкий обіг К. Г. Юнг (Jung, 2014), концепцію архетипів надалі збагатили засновник ритуально-міфологічного напрямку Дж. Фрезер (Frazer, 2013), історик релігії і міфології М. Еліаде (Eliade, 1969), представник школи міфопоетики Е. Фрай (Frue, 1957) та структураліст К. Леві-Стросс (Levi-Strauss, 1978).

У контексті нашого дослідження звертаємось до визначення архетипу, яке пропонує С. Кримський (1998). Науковець тлумачить архетип як певну пресупозицію, яка в різні епохи реалізується образами, що можуть відрізнятися засобами вираження, але структурно утворюють певні прототипи або можуть бути реконструйовані як прототипи (Кримський, 1998). За Л. Белеховою, архетипи поділяються на три групи – психологічні, культурні та етнокультурні (Белехова, 2002).

Образ-символ *лабіринт* ґрунтується на універсальному культурному архетипі, який, слідом за Л. Белеховою (2015), розуміємо як “результат культурно-історичного досвіду, закріпленого у колективній свідомості людства через мотиви і сюжети, образи і символи, закарбовані у міфах і фольклорі різних мовних спільнот”. Зміст культурного архетипу складається із концептуальних ознак, які виявляються шляхом його співвіднесення з міфом, релігійним ученням, казкою або літературним твором. Ці ознаки активуються завдяки фоновим і енциклопедичним знанням читача (Белехова, 2002).

Головною характеристикою культурного архетипу є його стійка структура зберігання і репрезентації колективного культурно-історичного досвіду людства (Залевська, 2007).

Важливим для нашого дослідження є розмежування понять культурного архетипу, символу та міфологеми. Критерії розмежування понять “символ”

та “архетип” у контексті лінгвістичних студій залишаються відкритим питанням.

У Середньовіччі символ розумівся як носій глибинної істини, засіб містичного спілкування з вищою силою. Символ, як і культурний архетип, є пам'яттю культури. Для нього притаманне стійке корелювання з культурним контекстом, яке змінює його тлумачення, на противагу культурному архетипу, концептуальні ознаки якого є переважно усталеними. Смысл символу не даний як смысл культурного архетипу, він заданий, його не можна розтлумачити за допомогою лише логіки, але можна пояснити, зіставивши з іншими символічними поєднаннями.

Смысловая перспектива символу не обмежена, він принципово багатозначний і допускає чисельні інтерпретації, тоді як культурний архетип є психологічним надбанням людства, сенси якого перетворились у стереотипні усталені конструкти, що існують незалежно від контексту або перспективи тлумача. Наприклад, якщо *лабіринт* у творах Д. Дешнера є символ смерті, то і смерть є символом, у даному контексті – символом переродження. Культурний архетип Лабіринт означає пошук, шлях.

Таким чином, символ є вторинним конструктом порівняно з архетипом. Символ є фінальною стадією інтерпретації, декодуванням усіх можливих тлумачень в залежності від наявного контексту, що зумовлює залучення сталих сенсів культурного архетипу.

Отже, символ набуває своїх значень через несвідомий вплив архетипу, тобто стереотипного концепту, який актуалізується завдяки набутому досвіду і знанням людства. Архетип існує поза межами раціонального розуміння, це скоріше емоційний, несвідомий аспект сприйняття певного образу. Образ реалізовано у текстовій площині за допомогою певних лексичних, стилістичних та синтаксичних конструкцій, які створюють контекст для інтерпретації символічних значень на матеріалі конкретного твору, що, у свою чергу, спираються на культурний архетип або культурний

стереотип. Таким чином, можемо стверджувати, що *символ* – це свідоме, раціональне осмислення інтерпретацій образу, тоді як *архетип* і *стереотип* – це позасвідоме, ірраціональне сприйняття образу, його емотивний аспект, який витікає з колективного позасвідомого.

Продовженням розвитку культурного архетипу виступає *міфологема*. Вона зафіксує синтагматичний план розвитку образу і функціонує як відсилання до міфу, ремінісценція чи уламок останнього (Шестопалова, 1999). Міфологемі притаманний оповідний характер та смислотворча етимологічна функція (Kerényi, 1941). Міфологема також виступає ядром, згорнутим змістом образу і позначає певний персонаж або ситуацію, які слугують каталізатором сюжету твору (Белехова, 2002). Наприклад, образ-символ *лабіринт* у романі Д. Дешнера “The Maze Runner” втілюється на рівні персонажа, він є експлікованою конструкцією, в якій перебувають герої. Лабіринт у контексті антиутопії є сюжетотвірним фактором, який зумовлює інтерпретацію символічних значень усього твору.

Міфологему можна визначити як структурний оповідний компонент художньої нарації, що має власний сенс, зумовлений певними рисами першоустрою буття, і цей сенс зберігається незалежно від відомих тлумачень та інтерпретацій (Шестопалова, 1999).

Міфологема може функціонувати як на синтагматичному рівні розгортання образу, так і на парадигматичному. Це відбувається шляхом надання образіві можливості перейти від "потенційної дійсності", зумовленої його генезою, до стану самоусвідомленої «живої дійсності» (Шестопалова, 1999). Такий перехід характеризує символ.

Не дивлячись на те, що символ і міфологема подібні один до одного за своїм абстрактним характером, міфологема слугує каталізатором сюжету і є одним із способів номінації, означення (Белехова, 2015). Міфологема не містить у собі прихованого тлумачення, вона слугує провідником подій і

ремінісценцією на вже відомі образи і персонажі, що існують в культурному надбанні людства протягом багатьох поколінь.

Отже, образ-символ *лабіринт* корелює з терміном сталого словесного знаку-символу, який має трирівневу структуру, що складається з культурного стереотипу, архетипу та міфологічного наративу.

Культурний стереотип – це надбання людства, що має усталені значення і реалізується на рівні концептуальної схеми, яка є універсальною для кожного етносу. Ця схема, у свою чергу, походить від культурного архетипу, тобто колективного позасвідомого, що слугує первинною емоційною площиною при інтерпретації символічних значень образу.

Символ є останнім рівнем аналізу образу-символу *лабіринт*, варіативність його тлумачень не обмежена певними сталими уявленнями, вона залежить від досвіду і знань інтерпретатора і контексту, в якому функціонує образ. Символ як і образ досліджуємо в роботі за допомогою низки методологічних принципів лінгвостилістичного і лінгвосеміотичного аналізу.

#### **1.2.4 Образ-символ *лабіринт* у ракурсі семіотики**

Термін ‘семіотика’ у найширшому тлумаченні розуміється як “вчення про семіозис, тобто про всі процеси, в яких щось функціонує як знак” (Андрейчук, 2021).

Слово функціонує як знак, який має певне тлумачення, тому, у свою чергу, мову прийнято розглядати як приклад семіотичної системи. Р. Якобсон визначає мовознавство як науку про знаки мовлення і підкреслює, що це не що інше, як частина семіотики, науки про знаки (Jacobson 1971: 338).

У свою чергу, Пітер Штайнер (Steiner 1989: 47) на основі різних підходів до тлумачення знака пропонує визнати лінгвосеміотику як окрему

царину мовознавства. Науковець надає декілька визначень поняття *лінгвосеміотика*:

- галузь, яка вивчає мову як особливу універсальну знакову систему;
- напрям, який орієнтується на вивчення природної мови з її стилістикою і стосується вивчення інших знакових систем лише в тій мірі, в якій вони: а) функціонують паралельно з мовленням (паралінгвістика); б) компенсують мовлення (виразна інтонація, типографські шрифти); в) видозмінюють її функції та її знаковий характер (художнє мовлення);

Таким чином, художній текст, як одне із утілень художнього мовлення, розглядаємо у парадигмі лінгвосеміотичного аналізу і, слідом за Ю. Лотманом, розуміємо художній текст як вид мовленнєвої комунікації, який належить до семіотичного простору або “семіосфери” (Lotman, 1987). Сукупність знакових систем, відкритих для інтерпретації, формує, за У. Еко, світи культури, а умовою для розуміння окремих повідомлень слугує володіння кодом (Есо, 2010).

За Ю. Лотманом, “семіотика простору має виняткове місце, навіть домінуюче значення у створенні картини світу тієї чи іншої культури. Неминучим фундаментом пізнання життя певною культурою є створення образу світу, просторової моделі універсуму” (Lotman, 1999).

Сутність лінгвосеміотичного підходу (Андрейчук, 2012; Волкова, 2015; Barthes, 1999; Benveniste, 1981; Deely, 1990; Есо, 1979) до аналізу мовних явищ художнього тексту полягає у дослідженні мови через вивчення процесів знакового кодування життєвого світу людини, які зумовлені культурою та духовним життям у конкретних історичних умовах; застосуванні інструментарію семіотики для виявлення особливостей дискурсу, через які організовується індивідуальний та соціальний досвід індивіда (Lotman, 1999).

Тлумачення знака обов'язково потребує особливих знань про його відношення до інших знаків у знаковій системі. Ч. С. Пірс наголошував, що у реципієнта знака обов'язково відбуваються деякі розумово-мисленнєві процеси, які беруть участь в інтерпретації знака чи сукупності знаків. Цей когнітивний процес американський філософ називає інтерпретантою (Peirce, 1991).

Інтерпретанта є думкою, яка виникає у реципієнта при сприйнятті потенційного знака, вона пов'язує знак із його ментальним утворенням (ідеєю) у свідомості реципієнта, слугує концептуалізацією відносин знак / об'єкт (Peirce, 1991); виступає наслідком взаємодії інтерпретатора зі знаком та дискурсивною реакцією на знак, текст чи спосіб поведінки (Есо, 2010). Ч. Пірс вважав, що інтерпретанта є способом представлення за допомогою іншого знака того, що позначає репрезентамен (Peirce, 1991). Репрезентамен, за Ч. С. Пірсом, є частиною його триадичної моделі знака, яка включає репрезентамен, референт та інтерпретант. Репрезентамен є дещо, що заступає собою щось інше (референт) у певному відношенні або якості. Це, так би мовити, матеріальний, фонетичний, графічний заміник означуваного ним об'єкта, речовинне вираження знаку (Peirce, 1991).

Культурна інтерпретанта є інструментом регулювання “ціннісно-орієнтаційної та адаптаційної компоненти декодування тексту” (Lotman, 1987). Вона пов'язана з тими культурними параметрами, які виформовують лінгвокультурний простір людини як модель інтерпретації тексту.

У лінгвосеміотичному ключі художній образ тлумачиться як особливий лінгвокультурний код, що відображає зв'язок між знаками у дискурсі й культурно та соціально зумовленим життєвим світом людини (Lotman, 1997). Образ як знак використовується для позначення позамовної реальності і для передачі інформації про об'єкт і учасників комунікації (Lotman, 1987).

Образ-символ *лабіринт* в сучасних антиутопічних текстах ХХІ століття досліджуємо як бриколажне утворення, яке складається зі взаємодії цитат, алюзій, ремінісценцій. Аналізовані романи-антиутопії пронизані інтертекстуальними покликаннями на інші твори художньої літератури і фольклору.

На лінгвосеміотичному рівні дослідження наша увага сконцентрована на інтерпретації різних літературних кодів, які конструюють образ-символ *лабіринт*, тому поняття *інтертексту* має першочергове значення. Термін "інтертекст", запроваджений ученим М. Бахтіним у ХХ столітті, тлумачився як процес прочитання тексту з різних ракурсів і точок зору. У праці "Проблема змісту, матеріалу і форми в словесній художній творчості" М. Бахтін акцентує увагу на потребі констатації зміни суб'єкта мовлення. Основні поняття, запропоновані М. Бахтіним, стали постструктуралістськими поняттями, серед яких домінували "відмінність", "децентрація", "множинність", "полілог" (Marchenkova, 2005).

*Інтертекстуальність* намагались схарактеризувати різними дефініціями: Р. Барт – як своєрідну ехокамеру (Barthes, 1989), М. Ріффатер – як ансамбль пресупозицій інших текстів (Riffaterre, 1985), Ю. Крістева – як мозаїку цитат (Kristeva, 1980), Ж. Женетт – як палімпсест (Genette, 1980), Ю. Лотман – як умонтовані уламки інших текстів (Lotman, 1987). Дослідники зосереджувалися на образній передачі семантики взаємозв'язків тексту та явищ у культурному просторі.

Термін "інтертекстуальність" став одним із основних в аналізі художніх творів постмодернізму. Ю. Крістева, висуваючи тезу "текст як мозаїка цитат", доводить, що прототекст у процесі цитувань, переробок, нашарувань постійно змінюється, абсорбується, трансформується, переосмислюється, залишається відкритим (Kristeva, 1980). Цитації розглядаються як один із способів здійснення діалогу між текстами у



просторі (Kristeva, 1980). Відтак, інтертекст реалізується як відкритість і полівалентність тексту і постає "читанням-письмом", оскільки з'являється в процесі переписування інформації, утвореної в уже існуючому чи попередньому культурному контексті (Kristeva, 1980).

Філософ-постструктураліст, семіотик Р. Барт переконує у тому, що "інтертекст – це цитата без лапок". Р. Барт висуває ідею аналізу "від твору до тексту" і вказує на тотальну всеохопну інтертекстуальність: "кожен текст є інтертекстом..., всі інші тексти присутні у ньому в більш чи менш упізнаваних формах. "Кожен текст є новою тканиною, зітканою зі старих цитат..." (Barthes, 1987). На відміну від Ю. Крістєвої, Р. Барт вважає, що інтертекстуальність є не окремим явищем, а загальним принципом літератури.

Інтертекст або "текст у тексті", "введення в оригінальний авторський текст чужого тексту" – це складна система взаємозв'язків між різними текстами на асоціативних, образних, мотиваційних, сюжетних, жанрових, ідейних, тематичних та інших рівнях (Kristeva, 1980). Його визначають на основі зв'язків найрізноманітніших текстів з будь-якими іншими текстовими об'єктами, що можуть взаємопов'язуватися у будь-якому порядку з різноманітними елементами, використовуватися в будь-яких параметрах (там само).

У сучасній теорії інтертекстуальності "інтертекстом" вважається "міжтекстовий простір, який виникає між двома чи більше творами, що виявляють схожість елементів" (Шаповал, 2009). Різне наповнення поняття "інтертекст" зумовлює різноманіття підходів у вивченні інтертекстуальності: проблеми авторства та читача через призми світосприйняття і компетенції; функції інтертексту; механізми побудови інтертекстуальних відношень, їхні типи, класифікації елементів міжтекстових зв'язків; міжтекстова взаємодія інтертексту й тропів, а також стилістичних фігур; розмежування інтертекстуальності та літературної

традиції; роль інтертексту у формуванні художнього синтезу різних літературних напрямів і течій; тлумачення інтертекстуальності як важливої риси художньої літератури перехідного періоду на зламі тисячоліть та в період кризової доби (Негодяєва, 2005).

Інтертекст є одним із основних способів побудови художнього тексту, найбільше притаманний літературі та мистецтву, твори яких виникають на основі алюзій, цитатій, ремінісценцій інших текстів і різних форм та функцій включення “іншого голосу” (Єфімов, 2004).

Романи-антиутопії є сучасними міфами, які беруть за основу вже знайомі сюжети та теми. Антиутопії використовують їх як призму, яка зосереджує увагу на нагальних проблемах людства, посилюючи фактор неминучості цих катастроф і намагаючись віднайти рішення.

Таким чином, постулюємо, що образ-символ *лабіринт* є інтертекстуальним конструктом, який утворюється завдяки інтеграції і взаємодії різних цитатій, алюзій, ремінісценцій; його інтерпретація є культурно зумовленою, адже для повного тлумачення значень образу-символу *лабіринт* інтерпретатор повинен синтезувати уявлення і досвід різних культурно-соціальних картин світу.

### **1.3. Образ-символ *лабіринт* крізь призму наративної стилістики**

#### **1.3.1. Наративна тектоніка образу-символу *лабіринт***

У сучасних філологічних дослідженнях існують різні підходи до тлумачення текстової архітектоніки. Архітектоніку ототожнюють із категоріями простору і часу, які конструюють наративний простір. Хронотоп міста і просторово-часові моделі розгортання текстового топосу у своїх працях досліджували Дж. Гарден (2000), Р. Джонстон (2002), М. Голквіст (2010) та інші.

Професор О. Воробйова (2013) дає визначення архітектоніці тексту як надфразовій єдності, яка є четвертим шаром плану вираження текстового простору. Дослідження ґрунтується на розробленій О. Воробйовою класифікації п'яти шарів плану вираження тексту:

1. Холістичний – відповідає за прояви текстових категорій як певних силових центрів, осередків значущості, характерологічних ознак;
2. Текстономічний – конфігурації номінативних одиниць;
3. Трансфрастичний – міжфразові зв'язки;
4. Архітектонічний – надфразова зв'язність;
5. Текstemний – сукупність текстових елементів різних текстових пластів, об'єднаних спільною функціональною значущістю (Воробьева, 1993).

Увагу зосереджено на особливостях реалізації і функціонування надфразових єдностей антиутопічних романів. Аналізуючи способи формування і розгортання образу-символу *лабіринт* у художньому просторі аналізованих у нашій роботі текстах, ми прослідковуємо певні закономірності синтаксичної побудови оповіді, які, взаємодіючи між собою, утворюють особливі візерунки оповіді.

Д. Елісон у книзі “Meander, Spiral, Explode, Design and Pattern in Narration” (“Звивини, Спіралі, Вибухи, Дизайн і Патерн у Наратії”) описує як саме синтаксис утворює текстурні візерунки твору (Alison, 2019). Адаптуючи ідеї Д. Елісон до лінгвостилістичної і лінгвосеміотичної інтерпретації образу-символу *лабіринт*, розглядаємо його як такий, що має усталені характеристики і способи вираження, які автори інтегрують на архітектонічному рівні текстотворення.

Прийнято вважати, що образи-символи конструюються лише на рівні семантичного розуміння й інтерпретації певного вербального знаку, проте саме синтаксичний рівень узагальнює і систематизує читацьке сприйняття тексту. Як проголошував Нортроп Фрай: “Ми чуємо або слухаємо нарацію, але коли ми сприймаємо загальний авторський візерунок, ми “бачимо”, що

він має на увазі” (Frye, 1946). Джон Бергер розвиває цю думку і стверджує, що бачення з’являється перш, ніж слова (Berger, 1972). Коли читач уперше бачить текст, він не вчитується в слова і не робить загальні інтерпретації того чи іншого образу. Перше, з чим стикається читач, є загальна картина тексту – текстура. Адресат бачить кожне слово як малюнок, частина нашого мозку, яка розпізнає слова має близнюка, який аналізує обличчя, і якщо людина ніколи не навчиться читати, єдине, що їй буде до снаги – упізнавати обличчя (Alison, 2019).

Дослідження архітекtonіки тексту розпочалося ще двісті п’ятдесят років тому із видатного філософа Аристотеля (1978). Він був першим, хто проаналізував структуру античних трагедій, виділив притаманні їм спільні характеристики і стверджував, що кожен драматичний текст містить в собі певний шлях. Таким чином, з’явився універсальний патерн конструювання оповіді у вигляді арки або піраміди.

Кожне утворення повинно мати свою точку відліку, початок. Для тексту твору таким відправним пунктом є слово. Зазвичай романи антиутопії, які мають за рушійну силу образ-символ *лабіринт*, починаються із займенника. Коротке слово, яке складається із одного або декількох складів. Єдина лексема, яка задає траєкторію подальшого розгортання текстури оповіді.

У романах Д. Дешнера “The Maze Runner” оповідь завжди починається із займенника. Таким чином, перший вербальний знак задає наголос усієї оповіді.

Прослідковуючи за конструюванням текстового простору романів, варто згадати категорію часу, яку досліджували наратологи Ж. Женетт (1980) і С. Четмен (1980). Науковці вивчали різницю між часом історії (коли відбувається та чи інша подія) і текстовим часом (скільки часу займає прочитати описану подію на сторінках книги). Таким чином, якщо подія займає більше часу у просторі історії, ніж читач сприймає її на сторінках,

тобто наратив є швидшим, ніж подія, за класифікацією Ж. Женетта і С. Четмена, це – загальний підсумок (summary).

Аналізуючи наративну архітектуру романів антиутопій, ми постулюємо, що категорії текстового часу і читацького сприйняття доволі часто перегукуються. Фізичний текст твору адресат спершу сприймає як цілий малюнок. Зосередившись на першому слові, читач отримує вектор подальшого сприйняття текстури твору. Продовжуючи свій шлях, він конструює лінійну траєкторію руху, яка формує перший вимір сприйняття тексту. Лінійна спрямованість отримує нові координати руху і спрямування, коли до першого – синтаксичного виміру, додається категорія оповідного часу, описана Ж. Женеттом і С. Четменом. Лише при взаємодії двох первісних категорій простору і часу, читач має змогу конструювати денотативні, конотативні, абстрактні і символні змісти, описані в текстурі (Genette, 1980).

Категорія часу, яку сприймає читач із реального, фізично представленого тексту, утворюється завдяки синтаксичним конструкціям, які є вирішальними для створення холістичного сприйняття патернів тексту.

У парадигмі сучасних досліджень існує багато векторів вивчення синтаксичних конструктів тексту: граматики тексту, стилістики тексту, дискурсна стилістика, синтаксис тексту, лінгвістика тексту, комунікативна лінгвістика, психолінгвістика, наратологія (Бацевич, 2004; Воробйова, 2012; Савчук, 2015; Barthes, 1999; De Beaugrande, 1981; Gavins, 2001; Stockwell, 1992).

Структура і порядок слів у реченні залежать від ідіостилю автора, який має на меті відтворити певні словесні візерунки, які слугують першочерговим впливом на читацьке сприйняття тексту. Прийнято розмежовувати стилістично марковані і немарковані моделі речення. Стилiстично немаркована модель речення – це модель простого

поширеного речення, що не несе додаткової інформації. Додаткова інформація може виформовуватися тільки завдяки стилістичному значенню слів, що є її конститuentами (Руміга, 2019). Трансформація вихідної моделі в інші моделі розповідних речень приводить до того, що останні стають стилістично маркованими. Відповідно до типів трансформації вихідної моделі всі виражальні засоби синтаксису класифікують на:

– виражальні засоби, що реалізуються завдяки редукції вихідної моделі (еліпсис, замовчування, номінативні речення, безсполучниковість);

– виражальні засоби, що ґрунтуються на експансії вихідної моделі (повтор, перелічення, тавтологія, емпатичні конструкції *it is/was he who* та емпатичні конструкції з дієсловом *do*, вставні конструкції);

– виражальні засоби, що базуються на зміні порядку компонентів вихідної моделі (інверсія, винесення за рамки, відокремлення) (Єфімов, 2004).

Стилістичні прийоми на синтаксичному рівні – це способи комбінацій моделей речення в межах надфразової єдності, абзацу, тексту. У цьому випадку цей прийом створюється через комбінації стилістично маркованих і немаркованих моделей речень, а також комбінуванням стилістично немаркованих речень (Руміга, 2019).

Стилістичні прийоми – це різні способи комбінування мовних одиниць одного рівня в межах одиниць вищого рівня, що ґрунтуються на синтагматичних зв'язках між стилістично маркованими і стилістично немаркованими одиницями в тексті (Бабелюк, 2011). Залежно від характеру зв'язків між синтаксичними конструкціями, способів транспозиції їх значення та характеру зв'язків між елементами цих структур можна виокремити три групи стилістичних прийомів на синтаксичному рівні:

1) стилістичні прийоми, що базуються на формальних та смислових взаємодіях кількох синтаксичних конструкцій чи моделей речення в певному контексті (паралелізм, хіазм, анафора, епіфора);

2) стилістичні прийоми, що ґрунтуються на транспозиції значення синтаксичної структури чи моделей речення у контексті (риторичні запитання);

3) стилістичні прийоми, що використовують транспозицію значення способів зв'язку між компонентами речень чи між реченнями (парцеляція, сурядність замість підрядності, підрядність замість сурядності) (Єфімов, 2004).

Імплементація автором того чи іншого стилістичного прийому є вирішальним фактором для конструювання візуальної текстури твору і його просторово-часових характеристик. Редукційні або експансійні синтаксичні конструкції дозволяють втілювати варіативні візерунки *лабіринту*, створювати часовий континуум, ризому оповідної реальності, змінювати вектори розвитку, тим самим візуалізуючи звивини, перешкоди, кути і повороти лабіринту. Аналіз образу-символу *лабіринт* у синтаксичному вимірі дозволить нам уникнути однобічної, редукованої інтерпретації значення і функцій *лабіринту* в антиутопічних романах ХХІ століття.

### **1.3.2. Бриколажність образу-символу *лабіринт***

Ідея бриколажності і мозаїчності побудови тексту тісно пов'язані з вивченням міфічних і фольклорних творів літератури. Поняття “бриколаж” було введено в науковий обіг К. Леві-Строссом, який спробував за його допомогою визначити особливу структуру “дикого” або “неприрученого” міфологічного мислення первісної людини, різко відмінного від раціонально-наукового мислення (Levi-Strauss, 2000). Ідеться насамперед про метод своєрідного інтелектуального бриколажного мислення, про вибудовування “образно-художньої логіки”, коли сенс досягається нелогічно, а нібито ненароком. У роботі “Первісне мислення” К. Леві-Стросс

підкреслював: “Міфологічна рефлексія виступає як інтелектуальна форма бриколажу” (Levi-Strauss, 2000).

Тобто, мова міфу є системою образних взаємозв'язків, підпорядкованих специфічній бриколажній логіці, яка сприяє вирішенню фундаментальних протиріч буття завдяки процедурі медитації. Архаїчний прийом бриколажу заснований на використанні набору підручних матеріалів та інструментів, які комбінуються, створюючи новий порядок вже знаних елементів. Бриколажна логіка, на думку К. Леві-Стросса, діє як калейдоскоп, складаючи нову образну єдність і цілісність на основі уламків колишнього досвіду (Levi-Strauss, 2000). К. Леві-Стросс пише про те, що бриколер – “це той, хто творить сам, самостійно, використовуючи підручні засоби” і що під час створення нового він “повинен знову звернутися до вже утвореної сукупності інструментів і матеріалів, провести або зробити її інвентаризацію” (Levi-Strauss, 2000). Міфологічна рефлексія є інтелектуальною формою бриколажу. Таким чином, бриколаж постає активністю міфологічного мислення в межах уже наявних можливостей: світ інструментів і матеріалів бриколера замкнутий, створення нового відбувається на основі використання і структурування підручних елементів.

Образно-смісловий бриколаж, який колись у давнину був необхідним інструментом колективного світорозуміння і відповідав внутрішній логіці загальнозрозумілої мови, тепер перетворився на художній прийом, глибоко вкорінений в індивідуальному методі і індивідуальній стилістиці, коли змістовий образ виявляється, безумовно, кращим за зовнішню правдоподібність. Бриколаж полягає в безперервному реконструюванні за допомогою одних і тих самих матеріалів.

Сучасний художній бриколаж визначається індивідуальною манерою й оригінальним задумом письменника, він не тільки позбавлений загальнозначущих зразків і стійких традицій, але й природно не має нічого спільного з характерною для міфічних часів загальністю бриколажного



мислення. Інакше кажучи, з історично сформованого методу пізнання світу бриколаж перетворився на творчий прийом, який насамперед полегшує художнику протистояння логічному мисленню, що колись, в архаїчну епоху, перебувало в зародковому стані, а нині, в процесі критики культури і пошуків нової образної мови, знову підвладне девальвації. Сьогодні техніка бриколажу з історично першого способу осмислення навколишньої дійсності перетворилася в міфотворчий метод, який дозволяє обійти жорсткі принципи формальної логіки і уникнути диктату ratio (Капічіна, 2013).

У нашому дослідженні сучасні романи-антиутопії інтерпретуємо як неоміфи, вони породжені необхідністю суспільства пояснити навколишню дійсність. Жага людської свідомості до впорядкування хаосу і ідей, які вона не має змоги контролювати або достеменно розтлумачити, викликають необхідність створення історій, які б дали змогу конкретизувати певні об'єкти і події реального світу. Автори-антиутопісти звертаються до прийому бриколажу саме для “приручення” незрозумілого і пророкування невидимого майбутнього.

Образ-символ *лабіринт* виступає бриколажним холістичним утворенням, яке осягається на рівні підсвідомості як гештальт структура, яка слугує провідником до розуміння неосяжних ідей, які турбують сучасне суспільство. На відміну від раціонального тлумачення дійсних об'єктів дійсності, таких як, наприклад, новітні технології, демократичний устрій, елітарна система, проблеми навколишнього середовища, штучний інтелект і багато іншого, – романи-антиутопії у своїй іманентній спрямованості намагаються за допомогою образів розтлумачити довкілля, в якому ми перебуваємо, і створити можливі сценарії реальності, яка очікує нас за недалеким обрієм.

### 1.3.3. Образ-символ *лабіринт* у світлі теорії можливих світів

Використання авторами романів-антиутопій прийому бриколажності створює прогалини у сприйнятті текстового простору, які повинні бути заповнені читачем. Глумачення образу-символу *лабіринт* потребує реконструкції певних знань і смислів, які не імпліковані автором. Образ *лабіринту* як гештальт має невизначеності, які конкретизуються і реконструюються читацькою здатністю до інтерпретації. Ефект невизначеності у системі конструювання художнього твору першим аналізував феноменолог Р. Інгарден (Ingarden, 1973). Він розділяв поняття твору мистецтва і його “конкретизації”, називаючи цим терміном “те ціле, в котрому твір існує як уже доповнений і змінений читачем у процесі читання...” (Ingarden, 1973). Вчений розглядав так звані “місця неповної визначеності” – фрагменти, точне відтворення яких у процесі конкретизації твору не імпліковане автором (свідомо чи неусвідомлено), а залежить від уяви самого читача (Гребенюк, 2019).

В. Ізер, розвиваючи теорію Р. Інгардена, замість терміна “місця неповної визначеності” вживає поняття “лакуни невизначеності” (Izer, 2022). На відміну від свого попередника, Ізер оцінює множинність інтерпретацій при сприйманні твору не як ваду тексту, а як стимул для посилення динамізму оповіді: “Коли процес читання переривається і нас покинуто у невизначеності, то з’являється можливість задіяти наші власні здібності для встановлення зв’язків, що дозволяють заповнити лакуни, які залишив сам текст” (Izer, 2022). Більше того, дослідник вважає текст, позбавлений лакун, нездатним розвивати уяву читача: “Ми можемо уявляти тільки те, чого тут немає; написана частина тексту подає нам інформацію, а ненаписана — дає нам можливість уявляти речі; але, звичайно, без елементів невизначеності та наявності лакун у тексті ми нездатні використати нашу уяву” (Izer, 2022).

Існування лакун невизначеності в романах-антиутопіях зумовлено тим, що автор створює лише певні незаповнені образи-схеми, які дозволяють читачеві самостійно сформувати довершений образ і вивести його на рівень символу. Так, образ-символ *лабіринт* на рівні тексту може бути представлений фізичним об'єктом, маршрутом, траєкторією руху або лабіринтом пам'яті і спогадів героїв. За допомогою не імплікованих автором сенсів, кожен читач формує своє узагальнене значення образу, послуговуючись іншими схемними образами, які провокують реципієнта до поглибленого тлумачення лабіринту, надання йому специфічних сакральних рис і значень.

Дослідження “місць неповної визначеності” спровокувало розвиток інших теорій, які є засадничими для когнітивної і модальної наратології, а саме: теорія розпізнавання психічних станів (“Theory of Mind”) Л. Зайншайн(2006) та А. Палмер (1933); студії процесу інтеріоризації читачем чужого досвіду М. Флудерник (2009), Д. Герман (2009) та ін., дослідження феномену ненадійної нарації Дж. Фелан (2006), А. Нюннінг (2004) та ін.

Наше дослідження ґрунтується на тлумаченні невизначеності художнього тексту, послуговуючись теорією “можливих світів”, яка бере свій початок від фізика і математика Г. Ляйбніца (1663). Теорією можливих світів у природничих науках займались С. Кріпке (1981), Дж. Гінтікка (2010) та Д. Льюїс (1972), у літературознавстві – адаптована Л. Долежелом (1989), У. Еко (1984), М.-Л. Райян (1991), Р.Ронен (1994), та ін.

У сучасній українській філологічній науці ідеї теорії можливих світів набувають дедалі більшої популярності. Їх розглядали в своїх дисертаційних дослідженнях Ю. Обелець “Темпоральна структура можливих світів художнього тексту (на матеріалі англomовної прози)” (Обелець, 2006), В. Іваненко “Конструювання можливих світів в інтелектуальному романі Йена Бенкса” (Іваненко, 2011). Прикладні аспекти

функціонування теорії можливих світів у літературних творах розглядаються в статтях О. Кагановської (Кагановська, 2015), Р. Савчук (Савчук, 2015) та ін.

Теорія можливих світів – це сучасна адаптація вчення Г. Лейбніца, яку розробили філософи аналітичної школи С. Кріпке (1981), Д. Льюїс (1972), Я. Гінтікка (1980) як спосіб для розв’язання проблем формальної семантики. Основним положенням теорії є положення про те, що реальність представляє собою певний Всесвіт, який складається з різноманітних елементів. У цьому Всесвіті існує відповідна ієрархія (створений складний елемент, який є центром системи по відношенню до інших простих елементів). Реальний світ (the actual world) є центральним елементом, а все, що перебуває поза його межами, належить до можливих світів (possible worlds) (Ronen, 1994). Будь-який можливий світ має бути пов’язаний із центром, тобто реальним світом, за допомогою доступного зв’язку (accessibility relation) (Ryan, 1991). Так межа між можливим та неможливим світами залежить від інтерпретації поняття доступності (accessibility).

Одним із перших лінгвістів і літературознавців, який застосував теорію можливих світів, був Л. Долежел (Dolezel, 1989). Науковець розглядає світ художнього твору не як наслідувальний щодо дійсності, а як наділений онтологічним статусом відкритої можливості. Доступ до цього світу читач отримує через семіотичні канали, реконструюючи сконструйоване раніше автором. Дослідник називає авторський текст “набором інструкцій” для читача, згідно з яким той реконструює світ. Світ твору для Долежела автономно сконструйований, але онтологічно не завершений, такий, що містить прогалини (лакуни). Деякі з них тимчасові – вони згодом заповнюються автором, на зразок з’ясування, хто є вбивцею в детективі. Деякі ж лакуни є перманентними (Dolezel, 1989).

У. Еко (1989) порівнює можливий світ із завершеним романом, зазначаючи, що не всякий текст передбачає конструювання можливого

світу, деякі з них відсилають і до світу реального. Семантичну сферу наративу вчений розглядає як всесвіт, що складається із різних можливих світів. Літературний твір він називає “машиною для виробництва можливих світів” і виділяє чотири ознаки можливого світу в художньому тексті:

1) можливий світ – це можливий стан речей, який виражає низка релевантних пропозицій, де для кожної пропозиції  $e$   $p$  або  $\sim p$ ;

2) як такий, він окреслює низку можливих індивідуумів разом із їхніми властивостями;

3) оскільки деякі з цих властивостей або предикатів – дії, можливий світ є також можливим розвитком подій;

4) оскільки цей розвиток подій не є справжнім, він повинен залежати від чийось пропозиційних позицій; інакше кажучи, можливі світи – це світи, в які вірять, які уявляють та яких бажають (Есо, 1989).

На думку Есо, саме спостереження читача щодо специфіки можливого світу у творі формують ефекти саспенсу, цікавості й здивування, а також викликають у реципієнта оманливі припущення (Есо, 1989).

Беручи за основу ідею У. Еко щодо механізмів продукування текстом можливих світів, М.-Л. Раян розробляє власну систему наративних світів. Оповідуваний світ, у якому наратором викладено зовнішні, фізичні факти, вона називає “дійсним текстовим світом” (textual actual world, або TAW, за аналогією до позатекстового “дійсного світу” AW). Цей світ стає онтологічним центром для особистих світів персонажів, зосереджених навколо їхніх знань про TAW і особисті епістемічні світи інших персонажів (KW — від knowledge). Знання кожного з цих персонажів можуть містити пробіли, обмеження й неточності, але для кожного з них особистий світ сприймається як єдиний дійсний. Окремого значення можуть набувати також світи бажання персонажів (WW), світи обов’язку (OW) і світи уяви (FW) (Ryan, 1991).

У нашому дослідженні ми спираємось на визначення можливих світів, запропоноване М.-Л. Раян. У контексті теорії можливих світів *лабіринт* розглядаємо як складний конструкт, який утворює дійсний текстовий світ, в якому функціонують різні герої і персонажі, які, у свою чергу, продукують власні епістемічні світи. Для більш детального аналізу наводимо загальну схему розгортання текстових світів в аналізованих антиутопічних романах:



Рис. 1.1. Загальна схема розгортання текстових світів в аналізованих антиутопічних романах

У наведеному малюнку *лабіринт* представляє собою згенерований, гетерогенний простір, який містить можливі епістемічні світи головного героя, персонажів твору, додаткових об'єктів і речей. Інтегруючись один із одним, можливі світи утворюють загальну, холістичну текстову репрезентацію образу *лабіринт*. У процесі подальшої інтерпретації читач залучає загальну ерудицію і знання про довкілля, актуалізує сформовану картину світу і продукує певні символічні змісти лабіринту.

Зважаючи на здатність людини до абстрактного мислення, ми аналізуємо образ-символ *лабіринт* як складне ментальне утворення, яке функціонує в тексті романів-антиутопій і має певний мотив і мету. Багато авторів-антиутопістів звертаються до сакрального символу лабіринту, тому

що його різноманітна інтерпретація і є тією необхідною прогалиною, лакуною і невизначеністю, яка дає змогу інтерпретатору доконструювати додаткові сенси і зробити певні узагальнення.

### Висновки до розділу 1

У дослідженні романи Д. Дешнера категоризуємо як оповіді жанру антиутопії, адже вони апелюють до стереотипних, сталих мотивів утопії, що наявні в спадщині багатьох культур; переосмислюють ідеальний устрій соціуму та акцентують увагу на актуальних недоліках суспільства, підсилюючи фактори, що можуть призвести до катастрофічних наслідків. У західних студіях поняття ‘антиутопія’ та ‘дистопія’ є взаємозамінні.

На сторінках романів Д. Дешнера образ-символ *лабіринт* реалізовано на вербальних та паралінгвальних рівнях, що є притаманною характеристикою антиутопії. До інших відмінних рис антиутопічних оповідей, які присутні у трилогії, відносимо замкненість простору, в якому відбуваються події; терен є ворожим до персонажів; зображення текстової дійсності в тьмяній та вицвілій кольоровій гамі; герої позбавлені спогадів про своє минуле; сюжет романів формується за допомогою алюзій та інтертекстуальних покликань на інші літературні твори; технології та природа тісно пов’язані між собою.

Подібно до словесного знака-символа, образ-символ *лабіринт* має трирівневу структуру, що складається з рівня культурного стереотипу, архетипу та міфологічного наративу. Культурні стереотипи та архетипи дають змогу витлумачити образний рівень *лабіринту*. Архетип як об’єкт колективного позасвідомого слугує первинною емоційною площиною при інтерпретації символічних значень образу. У свою чергу, символ є найвищим рівнем образності, варіативність його тлумачень не обмежена

сталими уявленнями, вона залежить від досвіду і знань інтерпретатора і контексту, в якому функціонує образ-символ *лабіринт*.

Окреслені рівні є домінантними для подальшого аналізу образу-символу *лабіринт* у контексті теорії можливих світів. Культурні стереотипи, архетипи та міфологічні наративи генерують актуальний текстовий світ разом із його можливими епістемічними просторами персонажів, об'єктів природи та світу речей. Визначені світи є динамічними конструктами, які змінюються в залежності від динаміки кожного роману. Інтегруючись один із одним, вони актуалізують холістичну текстову репрезентацію образу *лабіринт*.

Кожен із досліджених рівнів імplementований автором за допомогою певних стилістичних прийомів та семіотичних знаків, які є вирішальними для розгортання візуальної та семантичної складової образу-символу *лабіринт*. Таким чином, стилістичні фігури дають змогу визначити глибинний зміст образу та візуалізувати пасажі лабіринту на текстовому рівні, що сприяє багатогранності його символічних інтерпретацій.

Отже, образ-символ *лабіринт* становить найвищий ступінь образності в текстах і має специфічну систему розгортання. Перший рівень образу-символу передає інформацію, яка лежить на поверхні тексту і зумовлена певними лексико-стилістичними засобами. На другому рівні актуалізовано імпліцитну, підтекстову інформацію, яка втілена за допомогою синтаксичних конструкцій. На третьому рівні розглянуто образ-символ *лабіринт* як знаковий об'єкт, що передає абстрактну ідею.

Основні положення розділу висвітлені у трьох публікаціях авторки (Stetsenko, D. (2020) Topical aspects of modern science and practice; Stetsenko, D. (2021) International Scientific and Practical Conference.; IALS conference)



## РОЗДІЛ 2

### МЕТОДОЛОГІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ ОБРАЗУ-СИМВОЛУ *ЛАБІРИНТ* У СУЧАСНИХ АМЕРИКАНСЬКИХ АНТИУТОПІЧНИХ РОМАНАХ XXI СТОЛІТТЯ

У сучасних мовознавчих студіях термін образ-символ дотепер є дискусивним. Деякі мовознавці аналізують художній образ як утілення знаку-ікони (Альбота, 191); інші досліджують словесний образ у іпостасі його архетипного, концептуального та вербального триумвірату (Белехова, 2014; Волкова, 2015; Ніконова, 2017). У нашому дослідженні студіюємо образ-символ як складну, синкретичну систему, де образ є вербальним втіленням певної ідеї автора, що може бути реалізована завдяки вибору архетипу, стереотипу або міфологеми. У свою чергу, символ, розгортається на базі уставленого образу та інтерпретується завдяки набутому досвіду та культурному соціуму читача. Спираючись на *інтерпарадигмальний теоретико-методологічний підхід*, який було розроблено Р. Савчук у її докторському дослідженні, охарактеризовано центральні теоретико-методологічні засади аналізу образу-символу *лабіринт* у романах жанру антиутопії XXI століття.

Образ-символ *лабіринт* у романах Д. Дешнера “The Maze Runner” розглядаємо як продукт *авторської наративної стратегії*, який у роботі студіюється за допомогою методів та методик когнітивної семіотики, лінгвостилістики, лінгвосеміотики, лінгвонаратології та корпусного аналізу тексту, які в сукупності дали змогу простежити динаміку розгортання образу-символу на різних текстових рівнях.

Такий підхід зумовив вибір релевантних методів і прийомів дослідження: *методів спостереження, зіставлення, систематизації й узагальнення* в поєднанні з методикою *контекстуально-інтерпретаційного аналізу* (за І. Смущинською) й *методами когнітивної*

*поетики* – для визначення характеристик понять образ і символ та критеріїв їх розмежування з погляду лінгвістичних студій; *лінгвостилістичного методу* – для аналізу стилістичних прийомів та виражально-зображальних засобів вербалізації ключових концептів, що формують образ-символ *лабіринт* у текстах жанру антиутопії; *методики концептуального аналізу* (за Д. Лакоффом і М. Джонсоном) – для моделювання ядерно-периферійної структури концептів, що зумовлюють моделювання образу-символу *лабіринт*; *методики лексичної семантики* – для тлумачення вербальних дескрипторів, що формують лінгвосеміотичні поля образу-символу; *лінгвосеміотичного аналізу* (за Ч. Пірсом) – для розкриття іконічності образу *лабіринт*, що слугує базисом для формування позатекстових тлумачень символу; *методики когнітивної граматики* (за Р. Ленекером) – для окреслення лексичних одиниць, що виступають просторовими орієнтирами образу-символу; *методики корпусного аналізу* (за П. Стоквеллом) – для статистичного опрацювання певного добору речень оповідей, які описують образ-символ *лабіринт*; *методики лінгвонаратології* (за О. Воробйовою) – для визначення синтаксичних прийомів, що зумовлюють певний ритм та інтерпретації, які притаманні образу-символу *лабіринт* у контексті антиутопічних романів ХХІ століття; *методики моделювання можливих світів* (за М.-Л. Райян) – для конструювання схеми можливих світів образу-символу *лабіринт*, що висновуються у текстах жанру антиутопії ХХІ століття.

Отже, опрацьовані у дисертаційній роботі методики *інтерпарадигмального теоретико-методологічного підходу* до розкриття механізмів розгортання та моделювання образу-символу *лабіринт* у контексті антиутопічних романів ХХІ століття як *продукту авторської лінгвонаративної стратегії* дають змогу вибудувати алгоритм покрокового вивчення образу-символу *лабіринт*, яке становить три основні етапи: *нарративно-інтерпретаційний*, що включає з'ясування і представлення

жанрово-композиційних, семантико-синтаксичних і образно-стилістичних лінгвістичних конфігурацій образу-символу *лабіринт* в трилогії “The Maze Runner”, *корпусний*, який передбачає вивчення лексико-семантичних полів та семантико-синтаксичних конструкцій образу-символу за рахунок статистичного аналізу, та *лінгвосеміотичний етап* для виявлення семіотичних знаково-мовних структур, базових лексико-семантичних полів та розгортання на рівні текстових можливих світів.

## **2.1 Магістральні методологічні засади моделювання образу-символу *лабіринт* у текстах антиутопічних романів XXI століття**

Завдяки здатності людини до абстрактного мислення, образ *лабіринту* набуває широкого спектру його тлумачень, в залежності від читацької інтерпретації та добору певних лінгвостилістичних та лінгвосеміотичних засобів, якими послуговується автор під час моделювання образу-символу. Встановивши релевантні методи і прийоми дослідження образу-символу *лабіринт*, доцільним вважаємо представлення лінгвостилістичних та лінгвосеміотичних механізмів актуалізації студійованого образу в контексті романів антиутопій XXI століття.

Загальна методика аналізу ґрунтується на засадах *інтерпарадигмального методологічного підходу*, адже його об'єктом є вивчення наративних стратегій утворення художніх текстів. Головним положенням використаного підходу є дослідження індивідуально-авторської наративної програми, що характеризується образно-стилістичною фігуративністю в залежності від того, до якої історико-літературної епохи відноситься письменник, а також від його індивідуальних жанрово-дискурсивних вподобань.

Методологічна основа даної дисертаційної роботи ґрунтується на концепції інтеграції традиційних норм і стандартів вивчення художнього

нарративу. Ця ідея реалізується через тісний зв'язок між лінгвістикою тексту і лінгвостилістикою, а також враховує сучасні методологічні підходи лінгвонаратології, когнітивної лінгвістики, лінгвосеміотики, міфологічно орієнтованого семіозису та корпусної лінгвістики.

Завдяки *методиці інтерпарадигмального теоретико-методологічного підходу* до розкриття процесів і механізмів моделювання образу-символу *лабіринт* як продукту авторської нарративної програми, визначаємо алгоритм вивчення образу-символу у контексті романів антиутопій XXI століття, який складається з трьох головних етапів:

1. *Наративно-інтерпретаційний етап* представляє собою поєднання методик *нарративного аналізу* (за Ж. Женеттом), що має на меті визначення нарративних конфігурацій, які лежать в основі стилістичних особливостей образу-символу *лабіринт*; *контекстуально-інтерпретаційного аналізу* (за І. Смуцинською), який дає змогу виявити і схарактеризувати особливості розгортання образу в контексті жанрових особливостей антиутопічних романів XXI століття; та *лінгвостилістичного аналізу* як етапу інтерпретації образу-символу *лабіринт* з урахуванням авторського задуму, мотивів і цілей жанру інтиутопії XXI століття.

Таким чином, розглядаємо *нарративно-інтерпретаційний етап* як специфічну процедуру ідентифікації жанрово-композиційних, нарративних, семантико-синтаксичних і образно-стилістичних конфігурацій образу-символу *лабіринт* у аналізованих романах Д. Дешнера “The Maze Runner”.

Студіювання *жанрово-композиційних особливостей антиутопічних романів XXI століття* ґрунтується на виявленні магістральних характеристик, що є притаманними лише окресленим текстам. Визначені компоненти слугують первинним ресурсом до конструювання схеми розгортання образу-символу *лабіринт* у аналізованих оповідях.

Окреслення розмежування між поняттями архетип, стереотип, образ та символ завдяки *методам спостереження, систематизації та узагальнення*, дало змогу виявити трирівневу сутність образу-символу в романах антиутопіях.

*Методи етимологічного аналізу та узагальнення* сприяли детермінуванню центральних розбіжностей між термінами *maze* та *labyrinth*, які є магістральними для розуміння денотативного, словникового значення поняття *maze*, що використовується на сторінках романів “The Maze Runner”, та *labyrinth*, що є ядерним концептом образу-символу *лабіринт*.

Дослідження *семантико-стилістичних модифікацій*, таких як авторські неологізми, зумовило застосування *методики лінвостилістичного аналізу*, за якою стилістичні засоби так чи інакше мають відношення до *не-нейтрального* способу відображення дійсності (Ш. Баллі).

Для розкриття сенсів образу-символу *лабіринт*, що існують на понадкультурному рівні та є універсальними для текстів жанру антиутопії XXI століття, застосовано *методику концептуального аналізу*. Завдяки окресленій методиці, було визначено ієрархічні зв'язки 14 концептуальних метафор, які актуалізують образ-символ *лабіринт* на лексичному рівні у романах “The Maze Runner”. Розроблена п'ятирівнева модель концептуальних метафор, засвідчила про всеосяжність, варіативність і складність природи образу-символу *лабіринт*, його спроможність набувати нові сенси в залежності від контексту, в якому він функціонує.

*Методика семантико-синтаксичного аналізу* художніх текстів дозволила з'ясувати місце і роль риторичних питань при дослідженні особливостей образу-символу *лабіринт* на текстовому рівні. Розглянуті екстенсивні та редуційні синтаксичні конструкції постулюють архітектонічний шар образу-символу та актуалізують елемент сугестії, що

утворюють подібність розглянутих текстів до казкової або міфологічної оповіді.

Виявлення та опис *жанрово-композиційних, семантико-синтаксичних і образно-стилістичних* характеристик образу-символу *лабіринт* дозволяє розкрити не лише його імпліцитні змісти та ідіосинкретичні особливості, притаманні автору аналізованих романів, але й простежити певну асиметрію його зовнішньої та внутрішньої форм (Голянич, 2010).

2. *Метод корпусного аналізу* художніх текстів передбачає вивчення певних семантичних або структурних характеристик тексту за допомогою статистичного аналізу даних. *Корпусний аналіз* не є новим з точки зору вивчення лінгвостилістичних особливостей художніх текстів. Б. Вокер (Walker, 2012) використовує корпусний аналіз для порівняння різних наративів у романі Джуліана Барнса "Talking it Over"; Е. Семіно та М. Шорт (Semino, 2004) прагнуть віднайти відмінності між прямою мовою та непрямою мовою, представленими в корпусах художніх, публіцистичних та автобіографічних/біографічних наративів ХХ ст. П. Стоквелл використовує веб-додаток CLiC на основі конкордансів для зв'язування лексико-граматичних і текстових моделей романів Ч. Діккенса (Stockwell, 2015).

Вважаємо, що такий підхід є *інтерпарадигмальним* за своєю сутністю та дослідницьким потенціалом, адже він охоплює засадничі положення комп'ютерних наук і зумовлює володіння дослідником навичок статистики, аналітичної лінгвістики та програмування.

*Корпусний метод* – це сучасний підхід до вивчення мови, який базується на аналізі великих обсягів текстових даних за допомогою комп'ютерних програм. Подібний метод може застосовуватися для різних цілей, в тому числі для аналізу художніх текстів, або, у контексті нашого дослідження, для опрацювання семантико-синтаксичних та лексико-семантичних характеристик образу-символу *лабіринт*. Аналіз художніх текстів за допомогою корпусного методу дозволяє виявити особливості

стилю автора, жанру, епохи, тематики, персонажів, сюжету тощо (Stockewell, 2015).

У дисертаційній роботі корпусний аналіз займає вагоме місце, адже бібліотека програмного забезпечення, що була застосована для вивчення романів “The Maze Runner”, є власною розробкою авторки представленого дослідження.

Черпаючи натхнення зі стилістичних особливостей художніх текстів, ми вивели *метрики*, що ґрунтуються на граматичних, синтаксичних та лексичних особливостях оповідей, різних за жанром та довжиною. Кожен алгоритм підраховує загальну кількість токенів (слів), що відповідають певним лінгвістичним правилам. У результаті, дослідник отримує статистичні дані кожної з метрик, що дає змогу простежити частотність того чи іншого мовного засобу в аналізованому тексті, або колекції речень.

Бібліотека StyloMetrix є загально-доступною на платформі GitHub. Крім того, архітектура інструменту дозволяє виокремити лише ті метрики, які потрібні науковцю у конкретному дослідженні; або доповнити існуючі засоби новими алгоритмами. Принцип роботи інструменту зображено на Рис 2.1. Для використання StyloMetrix необхідно встановити бібліотеку на власний прилад та мати текст до аналізу у форматі .txt. Після завантаження документу до бібліотеки, дослідник отримує статистичні дані у форматі csv, який надалі можна аналізувати в додатку Excel, конструюючи додаткові таблиці або чарти (Okulska, 2023).

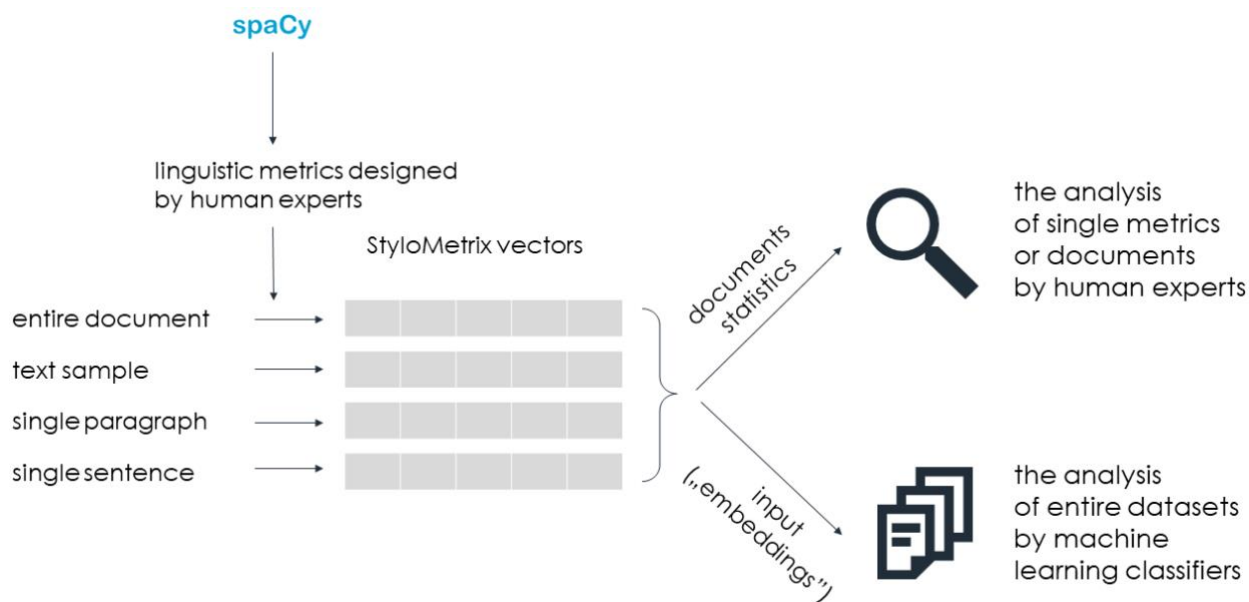


Рис. 2.1 Принцип роботи інструменту StyloMetrix (Okulska, 2023).

StyloMetrix розроблений для аналізу текстів англійською, польською та українською мовами. Загалом англійська версія інструменту охоплює 196 метрик, розділених на вісім груп:

1. Детальні граматичні форми;
2. Загальні граматичні форми;
3. Детальні лексичні форми;
4. Додаткові лексичні одиниці;
5. Частини мови;
6. Лексика соціальних мереж;
7. Синтаксичні форми;
8. Метрики загальної статистики тексту;

Принциповими у контексті проведеного дослідження є метрики, що належать до *детальних / загальних граматичних форм та синтаксичних форм*.

Група **детальних граматичних форм** є найбільш розгалуженою. До неї входять 55 правил, що охоплюють більшість часів англійської мови: теперішній / минулий / майбутній простий; тривалий; перфектний;



активний або пасивний аспекти. StyloMetrix охоплює часто вживані модальні дієслова, такі як: can / could, may / might, shall / should, must і would.

**Загальні граматичні форми** – це консолідація основних граматичних правил. Під цю категорію підпадають теперішній час; минулий час; майбутній час; форми інфінітива; модальні дієслова у простій формі; модальні дієслова у тривалій формі; модальні дієслова у формі dokonаного виду; дієслова в активному стані та дієслова в пасивному стані. Таким чином, користувач може вибрати, яка група граматичних метрик відповідає поставленим завданням.

До **синтаксичної групи** належать 22 метрики, що охоплюють п'ять типів питань: загальні, спеціальні, питальні, альтернативні та заперечні; сурядні та підрядні / розповідні та заперечні речення, а також пряму мову. До цієї групи також додано деякі фігури мовлення: парцеляція, еліпсис, асиндетон, паралелізми, полісиндетон, синтаксичні повтори, риторичні питання, висування, підсилювальні лексеми (наприклад, really). Інверсійні конструкції також входять до окресленої групи стилістичних прийомів і мають на меті встановити такі твердження, як “You will find only what you bring in”.

**Загальна статистика текстів** включає 12 метрик. Значна частина з них призначена для обчислення відстані між певними синтаксичними або стилістичними конструкціями. Наприклад, відстань між іменниковими, дієслівними, прислівниковими, прийменниковими та прикметниковими фразами в межах одного тексту. Визначені статистичні значення мають на меті охарактеризувати читабельність оповідання та його зв'язність. Повтори слів і речень також слугують маркерами узгодженості тексту.

Таким чином, у контексті дослідження, спираємось на статистичні результати, отримані за допомогою бібліотеки StyloMetrix для англійської мови. Використовуючи чотири окреслені групи метрик, ми виокремлюємо частотність *риторичних питань; редуційних конструкцій*, до яких

належать *еліпси, асиндетон та парцеляція*; та три типи *розширених синтаксичних конструкцій: паралелізми, полісиндетон та синтаксичні повтори*.

3. *Лінгвосеміотичний етап* ґрунтується на позиціонуванні семіотики як особливого модусу мислення (Jacobson, 1998) або метанауки, що представляє синтез окремих дисциплінарних досліджень знака.

Р. Якобсон був одним із перших, хто розглядав методологічний апарат семіотики крізь призму мовознавчих студій. Науковець зауважив, що мовознавство як наука про знаки мовлення, це не що інше як частина семіотики, тому що жодну систему знаків неможливо аналізувати без постійного звертання до загальних проблем семіотики (Jacobson, 1998).

Сутність *лінгвосеміотичного підходу* до аналізу мовних явищ полягає у:

а) дослідженні мови через вивчення процесів знакового кодування життєвого світу людини, які зумовлені культурою та духовним життям у конкретних історичних умовах;

б) застосуванні інструментарію семіотики для виявлення особливостей дискурсу, через які організовується індивідуальний та соціальний досвід індивіда (Jacobson, 1998).

Образ *лабіринту* у контексті антиутопічних романів слугує знаком-індексом на позначення об'єкту позамовної реальності; для передачі інформації про об'єкт і про учасників комунікації. Тлумачення знака обов'язково потребує особливих знань про його відношення до інших знаків у знаковій системі (Альбота, 2014). У випадку образів, інтерпретація стає особливо складною, а індивідуальні і соціальні результати особливо важливими.

У проведеному дослідженні, *лінгвосеміотичний аналіз* використовуємо для виявлення лінгвістичних механізмів конструювання *синестезійного сприйняття твору*. Синестезія (від грецької: одночасне

відчуття) – “художній прийом, що полягає в поєднанні в одному тропі різних, іноді далеких асоціацій, відчуттів. Вона виявляється у вигляді метафори, інколи – порівняння. Зумовлена здатністю людини одночасно переживати враження, одержані від кількох аналізаторів, що призводить до синтезу відчуттів. На це звернув увагу ще Аристотель, коли виділив ефект синестезії як основу метафоричного переносу” (Ковалів, 2007).

У романах антиутопіях окреслений прийом здійснюється за рахунок вербальних знаків, що створюють фонетичні засоби *алітерації* та *асонансу*, які, у свою чергу, декодуються та інтерпретуються читачем на позамовному рівні, актуалізуючи сугестивне сприйняття прочитаного, або, так звані, звукові хвилі, що продукують ольфакторні та кольорові асоціації.

Новітній підхід до інтеграції різних методологічних парадигм дає змогу синтезувати *семіотичні методи* аналізу художніх текстів (за Р. Бартом та Ч. Пірсом), *методологічний апарат когнітивної граматики* (за Р. Ланакером) та новітній *алгоритм машинного навчання* з парадигми комп’ютерних наук, що зумовили визначення магістральних лексико-семантичних полів, які лежать в основі текстових можливих світів образу-символу *лабіринт*.

За Р. Бартом, тлумачимо кожен текст як інтертекстуальне утворення, тобто наявність в романах “The Maze Runner” покликань на сюжети міфів, казок та інших художніх творів, які формують трирівневу структуру розгортання образу-символу *лабіринт* в антиутопічних романах.

*Методологічні засади міфологічно орієнтованого семіозису* (за О. Колесник) зумовили визначення міфологічних концепцій та архетипів для пояснення взаємодії знаків із суспільством та культурою.

У науковій роботі *лінгвосеміотичний етап* розкриття механізмів моделювання образу-символу *лабіринт* об’єднав *лінгвосеміотичний аналіз* і *методику моделювання можливих світів* (за М.-Л. Райян), що дало змогу представити семіозис лексико-семантичних полів, які є основою образу та

текстових можливих світів, що реалізують ієрархію вербальних та паралінгвальних знаків для інтерпретації символу *лабіринту*. Таким чином, визначено, що певні лексико-семантичні поля утворюють онтологічний світ, який має динамічну природу і змінюється залежно від розгортання сюжету; світ протагоніста; актуальний можливий світ, який пов'язаний з реальною дійсністю за рахунок опису фізичного об'єкту, або покликанням на інші твори мистецтва.

Отже, *лінгвосеміотичний етап* передбачає реалізацію двох основних дослідницьких процедур:

- окреслення паравербальної складової образу-символу за рахунок вербальних знаків;

- виявлення симбіозу лексико-семантичних полів та можливих текстових світів, що дозволяє інтерпретувати образ-символ *лабіринт* на найвищому рівні абстракції.

Визначивши сутність *інтерпарадигмального теоретико-методологічного підходу* у контексті аналізу антиутопічних романів ХХІ століття та представлених вище методологічних засад й етапів його використання для розкриття процесів і механізмів моделювання образу-символу *лабіринт*, робимо висновок, що подібний алгоритм є найбільш вичерпним та оптимальним для полірівневої структури образу-символу *лабіринт* на матеріалі трилогії Д. Дешнера “The Maze Runner”.

## **2.2 Комплексна методика дослідження образу-символу *лабіринт* у текстах сучасних американських антиутопічних романів ХХІ століття**

Романи-антиутопії виступають сучасними міфами, що базуються на відомих сюжетах та темах, які використані як, свого роду, попередження і застереження для людства. Антиутопія слугує лінзою, яка гіперболлізує події, що відбуваються в політичному та соціальному устрої людства,

намагаючись звернути увагу на можливі наслідки зроблених вчинків та прийнятих рішень.

Першим етапом *інтерпарадигмального теоретико-методологічного підходу* є з'ясування передусім провідних стилістичних засобів та синтаксичних конструкцій з позицій жанрових, лінгвонаративних, семантико-синтаксичних і образно-стилістичних параметрів крізь призму *лінгвонаративного аналізу* та за посередництвом *корпусного аналізу* тексту.

Ураховуючи те, що образ-символ *лабіринт* функціонує у контексті романів-антиутопій, вагомим є прослідкувати магістральні характеристики, що притаманні оповідам конкретного жанру та детермінувати, які з них корелюють із образною складовою текстового *лабіринту*.

Переважно усі романи-антиутопії розгортаються навколо пригнічення і нівелювання прав людини. У романах “The Maze Runner” герої проходять випробування, які мають за мету відібрати найкращих із них. Таким чином позбавляючи персонажів свободи вибору. Кожен із них позбавлений спогадів про власне минуле, які були спеціально заблоковані групою координаторів, що стоять за розробкою випробувань.

Усі інкарнації лабіринту, що продукуються на сторінках трьох романів, представляють собою замкнений та ворожий до персонажів простір, який є штучно створеним із певною метою: “How could a maze, with walls so massive and tall, be so big that dozens of kids hadn't been able to solve it after who knew how long trying?” (Dashner, 2009: 25).

Тьмяне зображення простору є центральним для дослідження семіотичних знаків та виявлення сугестії оповідей. Таким чином, *лабіринт* переважно завжди описаний словами “dark”, “darkness”, “shadows”, “blackness”, “dull”, або “grey”.

Іншою магістральною характеристикою антиутопічних романів є відсутність історичної пам'яті героїв. Завдяки цьому аспекту за допомогою *методів семіотичного аналізу* виявляємо, що пошук власних спогадів

конструює другий, імпліцитний *лабіринт* твору. На графічному рівні він виокремлюється курсивом та формується в свідомості Томаса – протагоніста твору, який є центральним носієм і каталізатором розгортання внутрішнього ментального лабіринту.

Співіснування природного і технологічного, як одна з головних рис романів-антиутопій, також є складовою образу-символу *лабіринт*, адже істоти Грівери, що мешкають в пасажах конструкції, є технологічними створіннями, які вироблені людьми. Загалом територія лабіринту є спеціально модифікованим простором, що існує відповідно до заданого алгоритму.

Таким чином, висновуємо, що характерні риси романів-антиутопій мають пряме корелювання із загальними принципами, що лежать в основі образу-символу *лабіринт*.

Для аналізу вербальних одиниць образу-символу *лабіринт* застосовуємо *методи лексико-семантичного аналізу*, завдяки яким виокремлюємо *неологізми*, що притаманні лише ідеосинкретичному стилю автора і які формують додатковий ідейний пласт побудови образу *лабіринту*. *Авторські неолексеми (або okazіоналізми)* народжуються як результат письменницького пошуку найбільш влучної та експресивно виразнішої порівняно із загальноживаною лексикою форми вираження думок, настроїв, почуттів героїв. Це прагнення до оновлення мови завдяки віднаходженню одиниць, “що утворюються за наявними в мові моделями, але не використовуються в загальноживаному словнику, мають індивідуальний характер, вживаються тільки в умовах певного контексту, який дає змогу розкрити їхнє значення” (Barthes, 1975). Такі мовні одиниці постають авторськими стилістичними неологізмами, вони побутують в ідіостилі одних авторів текстів і рідко вживаються у текстах інших.

Приклади *авторських неологізмів* виявляємо у реченнях: “Thomas once again felt a pressuring ache of confusion – hearing so many words and

phrases that didn't make sense. *Shank. Shuck. Keeper. Slopper*. It was as if his memory loss had stolen a chunk of his language – it was disorientating” (Dashner, c.6); “Nice to meet ya, *shank*” (Dashner, c.11); “You're the *klunk, shuck*-face” (Dashner, c.3); “...we call ourselves the *Gladers*” (Dashner, c. 10); “Alby kept saying words like *slopper* and *bagger* – that didn't sound so good” (Dashner, c. 44).

*Методи концептуального аналізу* дали змогу виявити концептуальні метафори, на яких ґрунтується образу-символу *лабіринт*. Знання про те, що життя є циклічним, нелегким, а іноді таємничим, заплутаним і невизначеним, утілено в концептуальній метафорі ЛАБІРИНТ Є ТАЄМНИЦЯ, зміст якої реконструюємо в різних контекстуальних ситуаціях: “...the maze basically *repeats* themselves every month” (Dashner, 2009: 206); “*Living* in a giant maze, surrounded by hideous beasts” (Dashner, 2009: 145); “The maze is trying to *spell* something” (Dashner, 2009: 208); “A large, bulbous *creature* the size of a cow but with no distinct shape twisted and seethed along the ground *in the corridor outside*” (Dashner, 2009: 39). Концептуальну метафору ЛАБІРИНТ Є ТРУДНОЦІ ЖИТТЄВОГО ШЛЯХУ виявляємо у процесі аналізу семантики лексичних одиниць *test, code, puzzle*, як-от у наступних прикладах: “The whole thing is a *test*” (Dashner, 2009: 305).; “Maze is a *code*” (Dashner, 2009: 228); “I guess I need the Changing to add the final pieces of the *puzzle*” (Dashner, 2009: 305).

Загалом було встановлено чотирнадцять концептуальних метафор, які утворюють п’ятирівневу систему актуалізації образу-символу *лабіринт*.

У багатьох художніх творах, сюжет яких розгортається за образом-мотивом *лабіринту*, автори вдаються до стилістичного засобу *алюзії* на сюжет давньогрецького міфу про Мінотавра. Завдяки *методам лінгвосеміотичного та лінгвостилістичного аналізу* визначено ключові інтертекстуальні запозичення, що іммігрують із творів античності до антиутопічних романів ХХІ століття.

Під *алюзією* розуміємо мовленнєвий засіб – стилістичний прийом, пов'язаний із використанням у тексті фольклорного, літературного, історичного чи побутового факту, а також відомого афористичного вислову, крилатого слова, ідіоми (Святовець, 2011).

Алюзія на міф про Мінотавра присутня і в романі “The Maze Runner”. Вона виявляється у діалоговому мовленні героїв. Відповідно до сюжету міфу кожні дев'ять років сім молодих хлопців та дівчат ставали жертвою від Афін для острова Крит і повинні були вбити чудовисько, яке мешкало в лабіринті. До того ж, автор роману, переосмислюючи цей сюжет, все одно зберігає міфологічну канву його наративу шляхом використання характерних для міфооповідання фраз-кліше, деяких власних назв тощо: “This here's the Box. **Once a month**, we get a **Newbie** like you, never fails. **Once a week**, we get supplies, clothes, some food” (Dashner, 2009: 42).

Як і в міфі, у *лабіринті* існують надзвичайні істоти – *the Grievers*, яких бояться хлопці. Вони виходять на полювання здебільшого вночі і жалять або вбивають всіх, хто потрапить до лабіринту після того, як замкнуться стіни Глейду і його територія стане недосяжною для істот. Згідно з міфом, Мінотавр був охоронцем лабіринту. Джеймс Дешнер також вербалізує значення істот-охоронців через діалог між протагоністом та його другом: “Think about it. Our memories are wiped. We live inside a place that seems to have no way out, **surrounded by blood-thirsty monster-guards**. Doesn't that sound like a prison to you?” (Dashner, с. 63).

Присутні також алюзії на відомі казки, зокрема на казку братів Грім “Гензель і Гретель”: “As he did so, he pulled one of his knives from a pocket and, without missing a beat, cut a big piece of ivy off the wall. He threw it on the ground behind him and kept running. – “**Bread crumbs?**” Thomas asked, **the old fairy tale** popping into his mind. – “**Bread crumbs,**” Minho replied. – “I'm **Hansel**, you're **Gretel.**” (Dashner, 2009: 209). Замість хлібних крихт хлопці зрізають ліани, які допоможуть їм знайти зворотній шлях.



Алюзія слугує сюжетотвірним елементом тексту і образотворчим засобом у розгортанні образу-символу *лабіринт*. Автор спонукає читача до власних роздумів, пошуків відповіді, разом із тим створює ефект упізнаваності сюжету, що заохочує читачів до подальшого ознайомлення зі світом твору.

Якщо попередній аналіз був переважно сконцентрований на лексико-семантичних особливостях образу-символу; друга частина першого етапу *лінгвоаративного аналізу* включає семантико-синтаксичні методи дослідження стилістичних засобів вираження образу символу *лабіринт*.

Задля отримання більш обґрунтованих статистичних результатів, ми послуговуємось *методами корпусного аналізу* та інтегруємо бібліотеку StyloMetrix, яка надає кількісну оцінку студійованим синтаксичним структурам .

У роздумах головного героя про сенс свого життя виявляємо низку *риторичних питань*, що також іконічно передає ідею того, що життя – це *лабіринт*, в якому більше запитань, ніж відповідей: “*My name is Thomas, he thought. That...that was the only thing he could remember about his life*” (Dashner, с.2). Риторичні питання слугують каталізатором розгортання подій сюжету, умовною градацією дій персонажів, які спрямовані на пошук виходу із лабіринту: “*What was this place? Was it some kind of prison? If so, why had he been sent here, and for how long?*” (Dashner, с.10); “*What did I do - why did they send me here?*” (Dashner, с. 11); “*How could anyone ever be happy in a life like this? How could anyone be evil enough to do this to us?*” (Dashner, с. 145). Кожне питання є індикатором певного емоційного стану героя, який намагається знайти вихід із лабіринту, прийняти правильне рішення для проходження його квесту.

Екстенсивні та редуційні синтаксичні конструкції утворюють загальну ритміку оповіді та візуалізують звивисті шляхи лабіринту. Подібні стилістичні фігури актуалізовано за рахунок питальних / стверджувальних

речень простої, складної і ускладненої конструкцій: “A *maze*? In front of him, through *the East Door*, he could make out *passages* leading to *the left*, to *the right* and *straight ahead*. And the *walls* of the *corridors* were similar to those that surrounded the Glade, the *ground* made of the same massive *stone blocks* as in the courtyard. In the distance, more breaks in the *walls* led to other *paths*, and *farther down*, maybe a *hundred meters* or so away, the *straight passage* come to a *dead end*” (Dashner, 2009: 26). У наведених прикладах прослідковуємо, як синтаксичні конструкції синтезуються з семантичним значення слів у реченні. Таким чином автор залучає як семантичне, так і візуальне сприйняття образу *лабіринт* у текстовому просторі романів “The Maze Runner”.

StyloMetrix дав змогу встановити, що, загалом, група *редукційних конструкцій* є найпоширенішою на сторінках творів (54.3%), тоді як *розширені синтаксичні конструкції* займають лише 38.7%, а *риторичні питання* (7%). Для встановлення частотності використання того чи іншого засобу, ми використали повний обсяг текстів, адже кожне речення, так чи інакше пов’язане з образом лабіринту, особливо діалогічне мовлення персонажів.

Отже, на першому етапі *лінгвонаративного аналізу* встановлюємо основні жанрові, семантико-синтаксичні і образно-стилістичні складові реконструкції образу-символу *лабіринт* на матеріалі романів-антиутопій “The Maze Runner”.

Другий етап системного й інтерпарадигмального теоретико-методологічного підходу до розкриття процесів і механізмів моделювання образу-символу *лабіринт* залучає *методи корпусного аналізу* художнього тексту. Даний етап є проміжним і слугує радше визначенням статистичних показників окреслених семантико-синтаксичних конструкцій та проведенням емпіричного аналізу дескрипторів, що організують ключові

лексико-семантичні поля образу-символу *лабіринт* за рахунок алгоритму *глибокого навчання word2vec* (за Т. Міколовим).

За допомогою *емпіричного методу* та *індуктивного аналізу* ми виокремили *магістральні поняття*, що слугують центрами окремих лексико-семантичних полів: *the Maze, the Cliff, the Glade, Thomas, the Box, the Grievors*. Ці елементи ідентифікуємо як етапи певного квесту під загальною назвою *лабіринт*.

Квест – це набір тих труднощів, випробувань, які постають на життєвому шляху персонажів тексту, і які ці персонажі мають подолати, щоб знайти вихід із лабіринту.

До прикладу, дескрипторами образу місця Глейд є маркери конкретних координат (*north, west, east, south*), розподілу на зони (*the farm area, the groove trees*) і пряма номінація його форми (*a squat building*) (Dashner, 2009).

Епітети (*a squat building; menacing iron door; an odd, dilapidated wooden building*) та порівняння (*The floor of the courtyard looked like it was made of huge stone blocks, their roots like gnarled hands digging into the rock floor for food*) відтворюють образ Глейду як низенької ветхої будівлі, яка виглядає так, нібито побудована з кам'яних блоків (Dashner, 2009: 3).

Інший елемент лабіринту, *the Box*, є свого роду втіленням межі переходу від старого життя до нового: “He began his *new life* standing up, surrounded by cold darkness and stale, dusty air. Metal ground against metal” (Dashner, 2009: 1); “Old life's, over *new life's* begun” (Dashner, 2009: 20); “In the *exact middle* of the courtyard, the still-gaping hole of *the Box* lay open, as if inviting him to jump back in and go home” (Dashner, 2009: 23); “With another jolt, the room jerked upwards like an *old lift* in a minute shaft” (Dashner, 2009: 1).

Епітети (*cold darkness and stale, dusty air, metal*) вказують на *невизначеність, темряву, страх*, тобто передають ті відчуття, які персонажі відчувають, знаходячись у *лабіринті*. Автор вдається до використання

стилістичного засобу *ономатопеї* для посилення психологічної напруги, вираження внутрішнього стану героя, його переживання: “With *harsh sound of chains and pulleys*, like the workings of an ancient steel factory...He wanted to cry, but no tears came; he could only sit there, alone, waiting” (Dashner, 2009: 1); “*Clangs from the Maze. Whirrs. Buzzes. Moans.* The Grievors were getting closer...” (Dashner, 2009: 121); “The terrible sounds he'd heard escalating for the last hour took on a high-pitched, *mechanical squeal*, like a robotic death *yell*” (Dashner, 2009: 122). Усі звуки, що передають настрій, внутрішній стан героя, є схожими на металеве клацання: різкі, неприємні для сприйняття, вони викликають емоції страху, переживання, приреченості: “He heard teeth *snapping* open and closed, a horrific *clack, clack, clack*” (Dashner, 2009: 98); “A *sharp crack* echoed from within the Maze” (Dashner, 2009: 119).

Індикатором переходу в інший етап *лабіринту*, який наповнений світлом, є *the Doors*, маркером його символічного смислу виступає лексична одиниця *light* (світло), яка неодноразово повторюється в тексті: “A clunk rang out above him and sucked in a startled breath as he looked up. A *straight line of light* appeared across the ceiling of the room. A heavy *granting sound* revealed *double sliding doors* being forced open. After so long in darkness, the light stabbed his eyes...” (Dashner, 2009: 3). Світло символізує етап переродження героя, початок його нового життя.

Лексико-семантичне поле *the Maze* формується здебільшого іменниками, прикметниками та прийменниками. Серед них найбільш уживаними є група прийменників, що вказують на напрям руху: “They had indeed reached a way *out* of the Maze, but like Minho said, it was nothing to get excited about. All Thomas could see in every direction, *up* and *down*, *side to side*, was empty air and fading stars” (Dashner, с. 62); “Keepers pushing the pole *towards* the Maze outside the Glade” (Dashner, с. 145); “*Right*, then *left*. *Down* a long corridor, then right again. *Left*. *Right*. Another long corridor. The sounds

of pursuit from behind didn't relent or fade, but he wasn't losing ground either” (Dashner, 2009: 131).

Далі, завдяки *алгоритму глибокого навчання word2vec*, конструємо сітку з десяти лексем, що є найближчими за значенням до окреслених центральних термінів кожного з лексико-семантичних полів.

Модель word2vec – це метод для вивчення векторних представлень слів на основі контексту, в якому вони з'являються в тексті. Основна ідея проста: слова, які з'являються в схожих контекстах, повинні мати подібні векторні представлення (Mikolov, 2013).

Процес роботи можна розділити на дві основні частини (там само):

1. Skip-gram (пропускання слова) – цей алгоритм намагається передбачити слова, які зазвичай його оточують у тексті. Наприклад, якщо ми маємо речення “To survive the buggin' Maze, you gotta be smart, quick, \_\_\_.”, модель намагається передбачити слово, яке йде наступним після *quick*, тобто, найбільш вірогіднішою повинна бути лексема *strong*.

2. CBOW (Continuous Bag of Words – неперервний мішок слів) – на цей раз модель спирається на загальний набір слів із усього тексту і намагаємося відновити центральне слово. Наприклад, якщо ми маємо речення “To survive the buggin' Maze, you gotta be smart, quick, strong”, нам необхідно задати ключове, або центральне слово, яке у даному випадку *Maze* та вікно, що буде діапазоном, в якому повинно знаходитись семантично близьке до лексеми слово, наприклад діапазон = 3. Позбавившись від функційних слів, що не мають семантичної релевантності для моделі (до них входять прислівники, частки, артикули та прийменники) та пунктуаційних знаків, отримуємо речення у формі “survive buggin' Maze you gotta smart quick strong”. Ураховуючи визначений діапазон вікна, модель обирає слова *survive, buggin', you, gotta, smart*. Коли алгоритм закінчить аналіз усього корпусу, ми отримаємо дистрибуцію ймовірностей до кожного з означених лексем і побачимо, що найближчими

до семантичного значення Maze є вербальні дескриптори *survive*, *smart* та *buggin'*.

Обидві описані стратегії допомагають моделі вивчати векторні представлення слів так, щоб схожі слова опинялися близько одне до одного в Євклідовому просторі. Це дозволяє визначити семантичні відносини між словами, та ключовими термінами заявлених лексико-семантичних полів. У роботі, ми послуговуємось алгоритмом CBOW, адже він дає змогу визначати діапазон, в якому можуть знаходитись синонімічні слова та детермінувати центральне слово.

Ми використовуємо діапазон розміром 20 слів для виявлення основних лексичних дескрипторів, що утворюють лексико-семантичні поля *the Maze*, *the Box*, *the Glade*, *the Cliff*, *Thomas* та *the Grievers*, які є базовими для формування образу-символу *лабіринт*.

Отже, *методи корпусного аналізу* дають змогу провести більш ґрунтовний, статистичний аналіз із залученням новітніх алгоритмів машинного навчання та бібліотеки StyloMetrix. Отримані результати надалі аналізуємо та тлумачимо завдяки *методам теорії текстових світів* та *когнітивної граматики*.

Третій етап дослідження образу-символу *лабіринт* ґрунтується на методах *лінгвосеміотики*, *когнітивної граматики* та *міфологічно орієнтованого семіозису*. Інтегруючись один із одним, вони допомагають реконструювати складну, багат шарову структуру образу-символу в проаналізованих романах “The Maze Runner”.

Послуговуючись методами лінгвосеміотичного аналізу, з'ясовано, що образ-символ *лабіринт* у контексті аналізу ефекту синестезії має трихотомічну структуру завдяки вербальним знакам, що позначають кожен із сенсорних рівнів. Так, на перший шар розгортання образу-символу *лабіринт* конструюється за допомогою кольорового опису текстової реальності, він займає ключову роль при визначенні атмосфери та створенні

ментальної карти оповідної дійсності. За ним слідують акустичні та ольфакторні ефекти, що доповнюють та поглиблюють враження читача, формуючи ефект синестезії.

Спираючись на визначені вербальні дескриптори лексико-семантичних полів образу-символу *лабіринт* та послуговуючись *методами когнітивної граматики*, ми дослідили зв'язки між означеним та означуваним, де означене – ключове денотативне слово лексико-семантичного простору, а означуване – вербальні дескриптори, спродуковані *моделлю глибокого навчання word2vec*. Р. Ленекер називає такий зв'язок *target* та *landmark*.

Конвергенція *методів когнітивної граматики* та *моделей машинного навчання* для аналізу художніх текстів є новим синтетичним підходом у лінгвістичних дослідженнях, таким чином, ми розширюємо запропонований *інтерпарадигмальний теоретико-методологічний підхід* новим вектором методичної розвідки – когнітивно-комп'ютерним.

Окреслені семантичні поля відображають досвід, який набуває людина, стикаючись з новими об'єктами чи поняттями. Таким чином, зовнішні фактори, такі як зміни тіла, кінестетичні рухи та сенсорні впливи, визначають лексеми, що актуалізують базові семантичні поняття образу-символу *лабіринт*. Вербальні дескриптори лексико-семантичних полів, у контексті дослідження, детермінуємо як *концептуальну матрицю* цього поля.

Кожен із вербалізаторів концептуальної матриці – це терміни, який вибудовує ментальну карту у свідомості читача та пов'язує між собою головні топологічні орієнтири образу. Під *топологічними орієнтирами* ми розуміємо ядерні терміни лексико-семантичного поля, до яких належать поняття *the Maze, the Cliff, the Glade, Thomas, the Box, the Grievors*

Застосовуючи алгоритм глибокого навчання *word2vec*, ми виокремлюємо десять найпоширеніших слів, що утворюють ці поля.

Когнітивна граматика та моделі машинного навчання як інструменти корпусного аналізу, в першу чергу, спрямовані на обробку мовних даних у реальних ситуаціях, таких як мовленнєві акти та тексти різних жанрів. Тому, розглядаємо антиутопічні тексти як приклади використання мови конкретною людиною - автором, який кодує певні смисли, реалізуючи набір лексичних та синтаксичних засоби.

Когнітивна граматика має кілька фундаментальних тверджень: по-перше, граматика має символічну та образну природу, по-друге, когніція формує мову з точки зору її продукування та розуміння (Harrison, 2017). Цей підхід відкидає ідею, що семантична структура зводиться до набору ознак або семантичних маркерів. Натомість, Р. Ленекер стверджує, що семантичні структури, які називаються *предикаціями*, характеризуються відносно *когнітивних полів*, де поле може бути будь-який вид концептуалізації: перцептивний досвід, концепт, концептуальний комплекс, розгорнута система знань тощо (Langacker, 1987). У контексті дослідження, образ-символ *лабіринт* є предикацією, що реалізується концептуальною матрицею, яка має відкриту структуру. Така структура передбачає, що читач може об'єднати семантичні зв'язки, сконструйовані автором, з власною інтерпретацією, що дозволяє створити унікальне тлумачення образу-символу *лабіринт*.

Р. Лангакер стверджує, що певні сенси є схематичними для інших, а деякі є продовженням інших (Langacker, 1987). Базовими концептами є сприйняття часу та наша здатність мати справу з двовимірними та тривимірними просторовими конфігураціями (Langacker, 2014). Базові поля (або коди), пов'язані з різними органами чуття: кольоровий простір (корегується відповідно до поля зору); шкала гучності звуку; діапазон можливих температурних відчуттів (координується з положенням тіла); тощо. Більшість лексико-семантичних полів мають значний набір



взаємопов'язаних смислів, які визначають сферу їхнього конвенційно санкціонованого вживання (Langacker, 2014).

Таким чином, лексико-семантичні поля маніфестують певний первинний досвід, який людина набуває при першій зустрічі з новим об'єктом чи поняттям. Ми стверджуємо, що лексеми, які утворюють окреслені поля образу-символу *лабіринт*, зумовлені певними зовнішніми факторами, такими як зміни тіла персонажа у просторі та часі, кінестетичні рухи та сенсорні впливи. Тому, на граматичному рівні виокремлені слова переважно належать до груп належать до груп іменників, дієслів та прикметників.

Далі аналізуємо окреслені лексико-семантичні поля та їх концептуальні матриці за допомогою *методів лінгвосеміотичного аналізу*, адже кожен вербальний дескриптор може мати свої рівні інтерпретацій, що є суттєвим для конструювання текстових світів образу-символу *лабіринт*.

Середовищем функціонування образу-символу *лабіринт* як знакової систем є текст. У свою чергу, мовні засоби його представлення розглядаємо як базові коди цієї системи.

*Базовий код* здебільшого розглядається як тривимірний мовний знак для думки, яка його інтерпретує, знак для об'єкта і знак, який в певному відношенні пов'язує його з об'єктом (Андрейчук, 2009). За Ч. Пірсом вирізняємо два типи об'єктів, які позначаються базовими кодами – це *динамічні* і *безпосередні сутності* (Peirce, 1991). Якщо динамічні об'єкти це реальні речі, які ми зустрічаємо в житті, то безпосередні – це об'єкти, які ментально представлені знаком, тобто, за Б. Расселом тлумачимо такі об'єкти як *образи*. Таким чином, безпосередні об'єкти апіорі не можуть бути повністю визначеними (Russell, 2022).



Рис 2.1. Тривимірність базового коду.

У контексті дослідження *базові коди* розуміємо як денотативні одиниці, що входять до лексико-семантичного поля образу-символу *лабіринт* в контексті антиутопічних романів Д. Дешнера “The Maze Runner”. Лексико-семантичне поле базових кодів трактується через трихотомію інтерпретації мовних знаків, запропоновану Ч. Пірсом (Peirce, 1991).

*Первинна інтерпретанта* мовного знаку веде до прямого зв'язку між об'єктом дійсності та словесним знаком вираження. Тож, первинна інтерпретанта образу *лабіринт* є його фізичний денотат, який розгортається у часо-просторовому континуумі. *Поняттєва інтерпретанта* слугує другим рівнем реалізації базового мовного коду. Поняттєва інтерпретанта є модифікацією свідомості, яка веде до встановлення значення мовного знака в певному визначеному контексті. Тобто, прямий фізичний денотат *лабіринту* змінює своє тлумачення в контексті проаналізованих антиутопічних романів, набуваючи ознак художнього образу. Третім рівнем інтерпретації є *культурний шар*, в якому відбувається зміна сенсів мовного знаку стосовно простору культури, в якому він інтерпретується. На цьому рівні мовний образ *лабіринт* набуває свого символізму, адже тільки в

канонах культури ми можемо витлумачити додаткові, неконвенційні сенси текстового образу.

Отже, художній образ тлумачиться як особливий лінгвокультурний код, що відображає зв'язок між знаками у дискурсі й культурно та соціально зумовленим життєвим світом людини. Для інтерпретації образу вагомою є категорія лінгвокультурного простору. У мовознавчих розвідках цей простір детермінують як форму актуалізації культурно зумовлених особливостей певного етнічного угруповання (Волкова, 2015), або у зв'язку з етнокультурною специфікою мовної картини світу (Воробйова, 2006). Лінгвокультурний простір ми розглядаємо як “інтерпретаційну модель, що дає можливість виявити структури смислу через динаміку мовних знаків і фігур означування” (Андрейчук, 2021). Він є дотичним до національного культурного простору як форми існування культури у свідомості людини.

Таким чином, ми визначили граматичну структуру лексико-семантичних полів завдяки *методам когнітивної граматики* та, послуговуючись *методами лінгвосеміотики*, проаналізували трихотомію інтерпретації кожної з детермінованих лексем. Надалі окреслені лексико-семантичні поля інтегруються у мета-структури, які ми називаємо текстовими світами (за М.-Л. Райян), що допомагають реконструювати моделювання образу-символу *лабіринт* на позатекстовому рівні.

Теорія текстових світів розглядає образ-символ як систему базових кодів, які розгортаються на трьох рівнях, якими, у контексті проведеного дослідження, слугують:

- 1) рівень вербальних знаків, який корелює з денотативним, фізичним об'єктом дійсності;
- 2) образний рівень, який реалізовано за рахунок інтертекстуальних запозичень з міфів і казок;

3) символічний рівень – додаткові, неконвенційні сенси, яких набуває образ у контексті лінгвокультурного контексту його функціонування.

Один із найвідоміших математиків світу Ляйбніц (Mates, 1986) стверджував, що Бог може створити нескінченно багато всесвітів, але він вирішив створити наш, а оскільки Бог завжди добрий, то наш всесвіт є найкращим з усіх можливих. Таким чином, Лейбніц постулював одну з найвеличніших теорій, яка зараз досліджується математиками, логіками, фізиками та лінгвістами – теорію можливих світів.

Д. Хінтікка (2010) та Д. Льюїс (1986) створили свої інтерпретації окресленого методу, послуговуючись канонами математичної логіки, які лягли в основу дослідження штучного інтелекту та формальної семантики. У подальшому, теорія можливих світів була адаптована до художніх творів Л. Долежелом (1988), У. Еко (1984), Р. Ронен (1994), М.-Л. Райан (1991) та іншими.

Основний постулат теорії проголошує, що текстова реальність є окремим всесвітом, який складається з різних елементів. У центрі всесвіту існує реальний конструкт, тобто денотат, який пов'язаний з дійсним фізичним світом. Наприклад, у романі “The Maze Runner” *the Maze* – це об'єкт, який пересічна людина може знайти у фізичному реальному світі речей. Лексико-семантичне поле, що реалізується завдяки концептуальній матриці, актуалізує так званий “актуальний текстовий світ”, які знаходиться у центрі всесвіту і навколо якого обертається сюжет повісткування.

Кожна сутність, яка існує за межами центру, належить до певного “можливого світу” (Ronen 1994). Межа між актуальним текстовим світом”, і “можливим світом”, на думку М.-Л. Райан (2006), залежить від їхньої доступності, або близькості один до одного, що можна визначити за допомогою інтерпретації текстових знаків. Райан розглядає можливі світи як філософські та наративні.

У ході дослідження було побудовано загальну мапу розгортання можливих світів у тексті романів трилогії “The Maze Runner”. Рис. 2.2 експлікує схематичні зв’язки між визначеними світи, які моделюють образ-символ *лабіринт*.

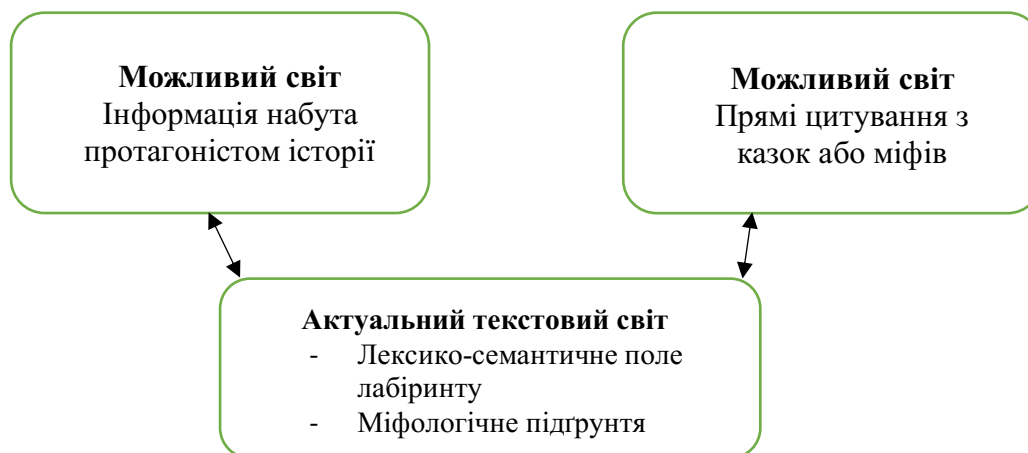


Рис. 2.2 Модель реконструкції текстових світів образу-символу *лабіринт* в контексті романів-антиутопій “The Maze Runner”.

Отже, послуговуючись *методами теорії текстових світів*, ми розробили загальну мапу моделювання образу-символу *лабіринт* у текстах трилогії “The Maze Runner”. Узагальнюючи окреслені рівні реконструкції образу-символу *лабіринт*, нам вдалось визначити, що актуальний текстовий світ ґрунтується на розроблених лексико-семантичних полях та міфологічному представленні про світ; деякі можливі світи базуються на інтертекстуальних запозиченнях сюжетів міфів та казок; або представлені за рахунок інформації, яку отримує протагоніст даного роману.

## Висновки до розділу 2

За допомогою загальнонаукових методів *опису, спостереження, зіставлення, систематизації й узагальнення* в поєднанні з методикою лінгвонаративного аналізу ідентифіковано семантико-синтаксичні

й образно-стилістичні засоби актуалізації образу-символу *лабіринт* у романах-антиутопіях ХХІ століття. Прийоми *етимологічного аналізу* та *узагальнення* зумовили визначення спільних та розбіжних рис центральних денотативних лексем *maze* та *labyrinth*. Операції *контекстуально-інтерпретаційного* і *лінгвостилістичного методів* використані для студіювання стилістичних прийомів і семантико-синтаксичних засобів, що виражають ідіосинкратичний стиль автора та загальні способи втілення образу *лабіринт* у творах антиутопічного жанру. Інтеграція *методики концептуального аналізу* дала змогу визначити виражально-зображальні засоби вербалізації ключових концептів, що формують складну ієрархічну структуру розгортання образу-символу *лабіринт*.

Методика *інтерпарадигмального теоретико-методологічного підходу* до розкриття процесів і механізмів моделювання образу-символу *лабіринт* в антиутопічних романах ХХІ століття зумовлює системний алгоритм вивчення художніх текстів і складається з трьох основних етапів: *нарративно-інтерпретаційного, корпусного та лінгвосеміотичного*.

*Наративно-інтерпретаційний етап* позиціонований у дисертаційній роботі як процедура ідентифікації жанрових характеристик антиутопічної літератури ХХІ століття, семантико-синтаксичних і образно-стилістичних конфігурацій, що зумовлюють формування образу-символу *лабіринт* у контексті романів Д. Дешнера “The Maze Runner”. Цей етап представляє собою поєднання методик і процедур *лінгвонарративного аналізу, контекстуально-інтерпретаційного, концептуального* і *лінгвостилістичного аналізів*.

На етапі *корпусного дослідження* було з’ясовано магістральні лексико-семантичні поля, які організовують концептуальні сітки образу-символу *лабіринт*, послуговуючись бібліотекою StyloMetrix, розробленою авторкою дисертаційної роботи. Алгоритм глибокого навчання обумовив отримання ґрунтовніших статистичних результатів щодо визначених

вербальних дескрипторів семантичних полів. *Методи когнітивної граматики та лінгвосеміотики* дозволи витлумачити трихотомію кожної з лексем та прослідкувати їх взаємодію між ядром та периферією лексико-семантичних полів.

*Лінгвосеміотичний етап* розкриття механізмів моделювання образу-символу *лабіринт* об'єднує *лінгвосеміотичний аналіз* і *методику моделювання можливих світів* для представлення актуалізації лексико-семантичних полів у контексті текстових світів образу-символу та його паралінгвальної інтерпретації за допомогою інтертекстуальних покликань та міфологічно орієнтованого семіозису. *Лінгвосеміотичний аналіз* використано для виявлення графічних та синестезійних особливостей розгортання образу-символу *лабіринт* у романах антиутопіях XXI століття.

Комплексна методика *інтерпарадигмального теоретико-методологічного підходу* для моделювання образу-символу *лабіринт* дозволила інтегрувати методичний апарат із різних галузей наук: лінгвістики, психології та інформатики. Подібний підхід дає змогу проведення більш глибокого та комплексного студювання реконструкції образу-символу у контексті романів Д. Дешнера "The Maze Runner".

Основні положення розділу висвітлені у одноосібній статті (Stetsenko, D. (2023). "Detecting the schematic semantic domains of the image "labyrinth" using a machine learning algorithm") та у трьох тезах до міжнародних конференцій (Stetsenko, D. (2023). *April Conference Fifteen: General Linguistics / Conference on Computer Science and Information System / International academic online conference "Ad orbem per linguas."*)

**РОЗДІЛ 3**  
**ЛІНГВОСТИЛІСТИЧНІ ЗАСОБИ ТВОРЕННЯ ОБРАЗУ-**  
**СИМВОЛУ *ЛАБІРИНТ* У ТЕКСТАХ СУЧАСНИХ**  
**АМЕРИКАНСЬКИХ АНТИУТОПІЧНИХ РОМАНІВ ХХІ**  
**СТОЛІТТЯ**

**3.1 Лексико-стилістичний вимір формування образу-символу *лабіринт* у текстах сучасних американських антиутопічних романів ХХІ століття**

**3.1.1 Авторський словотвір у текстах сучасних американських антиутопічних романів**

Особливості антиутопічного образу-символу *лабіринт* на текстовому рівні реалізовано значною мірою за рахунок *авторських неологізмів*, або *оказіоналізмів*, які функціонують лише на сторінках трилогії.

Авторські неолексеми народжуються як результат письменницького пошуку найбільш влучної та експресивно виразнішої порівняно із загальноживаною лексикою форми вираження думок, настроїв, почуттів героїв. Це прагнення до оновлення мови завдяки віднаходженню одиниць, “що утворюються за наявними в мові моделями, але не використовуються в загальноживаному словнику, мають індивідуальний характер, вживаються тільки в умовах певного контексту, який дає змогу розкрити їхнє значення” (Єрмоленко, 2001). Такі мовні одиниці постають авторськими стилістичними неологізмами, вони побутують в ідіостилі одних авторів і рідко вживаються у текстах інших. Інтегруючись із синтаксичними узусами англійської мови, *оказіоналізми* конструюють власний діалект оповіді.

Переважну кількість *оказіоналізмів* було віднайдено у першій книзі роману – “The Maze Runner”. Це зумовлено необхідністю усталення



соціального устрою героїв, які мешкають в *лабіринті*. Авторські неологізми дозволяють відокремити їх як людей, які мають свою систему та культуру.

Не дивлячись на те, що певні *оказіоналізми* є загально вживаними словами, на сторінках роману вони набувають новий сенс, тому ми характеризуємо їх як неологізми. До такої категорії належать назви місць у *лабіринті*.

Образ *лабіринту* сконструйовано завдяки позначенню певних частин *лабіринту*, де центральним, або початковим є *the Box* – шахта, з якої приходять новачки:

*“In the exact middle of the courtyard, the still-gaping hole of **the Box** lay open, as if inviting him to jump back in and go home”.* Навколо шахти розгортається простір під назвою *the Glade* розміром із декілька футбольних полів *“They stood in a vast courtyard several times the size of a football field, surrounded by four enormous walls made of gray stone and covered in spots with thick ivy”* (Dashner, 2009: 17).

Глейд розділено на чотири секції, де знаходиться фермерські угіддя із тваринами, бійня, старий будинок, у якому мешкають хлопці та кладовище: *“Glade’s cut into four sections. He held up his fingers as he counted off the next four words. ‘Gardens, Blood House, Homestead, Deadheads. You got that?’* (Dashner, 2009: 17)

Усе це оточено масивними, велетенськими стінами із дверима у кожній – *the Doors*: *“At least twenty feet across, the break in the wall went all the way to the top, far above. The edges that bordered the vast opening were smooth, except for one odd, repeating pattern on both sides. On the left side of the East Door, deep holes several inches in diameter and spaced a foot apart were bored into the rock, beginning near the ground and continuing all the way up. On the right side of the Door, foot-long rods jutted out from the wall edge, also several inches in diameter, in the same pattern as the holes facing them on the other side. The purpose was obvious”* (Dashner, 2009: 17).

Двері ведуть до пасажів *лабіринту* the Maze, який також розділено на 8 відсіків, що змінюються в залежності від часу доби:

“So we have the **Glade**, surrounded by **eight Sections**, each one a completely **self-contained square and unsolvable in the two years since we began this freaking game**. / You know about the ones from the Glade, but there are four more out in the Maze that lead to Sections One, Three, Five, and Seven. **They stay in the same spot, but the route there changes with the wall movements every night**” (Dashner, 2009: 65).

У другій частині трилогії додається новий орієнтир – *A Flat Trans*. Він вказує на місце, куди повинні дістатись герої: “That’s what the white-suit shank called the thing we need to go through. **A Flat Trans**”. Хоча у другій частині ми не бачимо конструкту *лабіринту*, проте проходження наступного випробування теж відбувається у оточенні, яке його імітує.

Автор доповнює семантичні значення загальноновживаних лексем новими сенсами, які, у свою чергу, збагачують лексико-семантичне поле образу-символу *лабіринт*, показуючи його *природність*, з одного боку, і *неординарність*, *незвичність* – з іншого. *Лабіринт* теж є загальною лексемою, яку ми зустрічаємо в повсякденному житті, проте, його інтерпретація та значення варіюються в залежності від контексту, який у нашому випадку, є антиутопічні романи XXI століття.

Інша група *оказіоналізмів* складається із *авторських неологізмів*, розроблених для трилогії “The Maze Runner” Переважно, йдеться про іменники та дієслова.

Наприклад, коли нова людина потрапляє до стін *лабіринту*, його називають *Newbie* або *Greenbean*: “**I was the Greenbean until you showed up.**” / “**Cuz you’re the newest Newbie**” (Dashner, 2009: 8).

Варто звернути увагу на специфіку письмового відтворення *оказіоналізмів*, які вербалізовані іменниками. Здебільшого, коли іменник

зустрічається перший раз у тексті, автор використовує велику літеру, таким чином наголошуючи на неординарності лексеми.

Такі неологізми як *Shank*, *Beetle blade*, *Klunk*, та *Slinthead* є загально вживаними словами. Кожен із них позначає явище текстової дійсності. Значення деяких слів експлікується у самому тексті, наприклад *Beetle blade* є штучно створеною комахою, яка має металевий корпус та мешкає у деревах Глейду: “*A metallic clicking sound from the branches above grabbed his attention, made him look up; a flash of silver and red light caught his eyes just before disappearing around the trunk to the other side*”/ “*That was one of them beetle blades,*” (Dashner, 2009: 79). Ще одним прикладом слугує слово *Klunk*, яке позначає екскременти: “*Klunk's another word for poo. Poo makes a clunk sound when it falls in our pee pots*” (Dashner, 2009: 13).

На противагу ним, читач повинен визначити самостійно із контексту мовлення, в якому функціонує те або інше слово, значення лексем *shank* та *slinthead*: “*Nice to meet ya, shank,*” the boy said. “*Welcome to the Glade*”. / “*Slinthead, when you try to be mean, it’s just freaking hilarious*” (Dashner, 2009: 7).

Із наведеного вище контексту тлумачимо, що лексеми слугують сленговими визначеннями героїв, подібними до відомих термінів *dude* – чувак та *bro* – приятель.

Окремо визначаємо okazionalizmi, які є власними назвами. Наприклад, імена деяких героїв не згадано в тексті, замість цього автор позначає їх назвами, що пов’язана із видом діяльності цих хлопців: *Keeper*, *Slopper*, *Frypan*, *Bricknick*, *Bagger*, *Track-hoe*.

Згадки про них віднаходимо у діалоговому мовленні героїв: “*He stood with Newt in front of the barn of the Blood House, getting ready for his first training session with a Keeper* / *Somewhere close by, a dog barked, making Thomas hope Frypan didn’t bring new meaning to the word hot dog* / *Back there’s where the Slicers work. Nasty stuff, that. Nasty. If you like blood, you can*

*be a Slicer*” / “*What’s a Track-hoe?*” “*It’s what we call the guys workin’ their butts off in the Gardens—tilling, weeding, planting and such.*” / “*Who’s the Keeper?*” “*Zart. Nice guy, s’long as you don’t sluff on the job, that is. He’s the big one that stood in front last night*” (Dashner, 2009: 13-15).

Як підкреслює головний герой, багато із згаданих вище номінативних одиниць можна зрозуміти доволі швидко, тому що у звичайному житті йдеться про розповсюджені терміни (*bagger*) або лексеми, складені з двох основ (*fry + pan*): “*Most of the words were self-explanatory, but Thomas wondered about a couple of them. “What’s a Slopper?” / “That’s what the shanks do that can’t do nothin’ else. Clean toilets, clean the showers, clean the kitchen, clean up the Blood House after a slaughter, everything*” (Dashner, 2009: 13).

До групи неологізмів, які мають форму дієслова, належать слова *shuck*, та *yapping*, які фіксуємо в реченнях: “*Keep yapping and next break’ll be cut in half!*” / “*Shuck it*” (Dashner, 2009: 16). Подібні лексеми тлумачимо як вульгаризми, які автор використовує для надання тексту особливого побутового колориту чи характеристики низького культурного рівня зображених у ньому персонажів.

Вульгаризм *shuck* іноді використовується як прикметник “*You leave that to me and the Keepers to figure out, shuck-face*” (Dashner, 2009: 14), що свідчить про динамічність конструювання мови персонажів і використання базових канонів морфології для створення нових лексем і тим самим, збагачення їхнього мовлення.

Варто підкреслити, що у третій книзі трилогії автор не створює нових неологізмів, але продовжує використання вже звичних читачу лексем.

Отже, *оказіоналізми* формують певні кордони інтерпретації образу-символу *лабіринт*, які зумовлено текстом конкретного автора та жанру. У нашому дослідженні *авторські неологізми* є вживаними суто у романах трилогії Джеймса Дешнера “*The Maze Runner*”. Можемо трактувати неологізми як спробу автора надати образу іншого тлумачення, перевести

погляд читача на нереальність текстової дійсності. Вартими найбільшої уваги є *неологізми* на позначення простору, адже *лабіринт* в уявленні пересічного читача – це переважно кругла конструкція, яка має лише початок, центр та вихід. *Лабіринт* антиутопії нагадує, *швидше*, лабораторію з різними неймовірними тваринами та певними умовами, в яких повинні мешкати герої.

### 3.1.2 Алюзія як чинник розгортання образу-символу *лабіринт* у текстах сучасних антиутопічних романів XXI століття

*Алюзія* є сюжетотвірним і образотворчим елементом тексту. Завдяки прийому інтертектуальності, автор вплітає сюжети інших творів, роблячи текст ближчим до світогляду аудиторії. Знайомі ідеї провокують читачів бути більш зосередженими на розгортанні подій тексту та роблять певні авторські концепти доступнішими для загалу.

Під *алюзією* розуміється мовленнєвий засіб – стилістичний прийом, пов'язаний із використанням у тексті фольклорного, літературного, історичного чи побутового факту, а також відомого афористичного вислову, крилатого слова, ідіоми (Святовець, 2011).

*Алюзія*, яку визначаємо ще до прочитання роману “The Maze Runner” – це запозичення сюжету з міфу про Мінотавра. Томас – головний герой твору втілює образ Тесея, який заходить до лабіринту аби звільнити свій народ від звіра, якого було закуто у лабіринті. Проте, Томас не має магічної нитки Аріадни, яка б показала йому вихід із плутаних шляхів конструкції.

Якщо прослідкувати розгортання сюжету впродовж усіх трьох романів: “The Maze Runner”, “The Scorch Trials” та “The Death Cure”, – стає зрозумілим, що нитка Аріадни трансформується і набуває форми *ментального спілкування між головним героєм та дівчиною* – Терезою: “He couldn't understand how she did it, how **she was inside his head**. (Dashner 2009: 103) Їх спілкування дає змогу головному герою розшифрувати код

лабіринту; її сила духу і незламна воля дають йому насагу рухатись далі і вести за собою інших.

Підтвердженням цьому є уривок їх німої розмови перед тим, як вирватись із лабіринту: “She was right next to him, but his eyes stayed glued up ahead. *We’ll be fine. Just stay close to me and Minho. / Ah, my Knight in Shining Armor. What, you don’t think I can fend for myself?*” (Dashner 2009: 103) (курсив згідно з текстом оригіналу). Ми простежуємо, що на рівні свідомості і думок розгортається інший лабіринт, у якому присутні лише кілька героїв – Тереза та Томас.

Тереза є модернізованою версією Аріадни, на що вказують й інші герої, коли згадують, що її розум необхідний для знаходження шляху з лабіринту: “If you’re going to decipher a hidden code from a complex set of different mazes, I’m pretty sure **you need a girl’s brain running the show**” (Dashner, 2009: 57)

Згідно з сюжетом міфу про Мінотавра, кожні дев’ять років сім молодих хлопців та дівчат повинні були стати жертвою від Афін для острова Крит. Кожного разу всі їх чекала смерть у стінах Критського лабіринту, у лапах страшного чудовиська. Мінотавр – наполовину людина, наполовину бик. Закутий власним батьком у темних пасажах величезної конструкції – він був загрозою для життя Афінян. Як і у міфі, в антиутопічному лабіринті існують надзвичайні істоти – the Grievors. “**A large, bulbous creature the size of a cow but with no distinct shape twisted and seethed along the ground in the corridor outside.**” / “**Silver spikes; glistening flesh. Wicked instrument-tipped appendages protruded from its body like arms:** a saw blade, a set of shears, long rods whose purpose could only be guessed.” / “**The creature was a horrific mix of animal and machine,** and seemed to realize it was being observed, seemed to know what lay inside the walls of the Glade, seemed to want to get inside and feast on human flesh” (Dashner, 2009: 206).

У антиутопії Грівери є утіленням Мінотавра, проте замість напів-людського істота вони є поєднанням тварини та машини, про що говорить нам цитата з уривку: *a horrific mix of animal and machine*.

Першочерговим завданням Гріверів є вбивство хлопців, які перебувають у лабіринті, але не тільки це. Кожен, хто прибув до лабіринту, був позбавлений власних спогадів. Це перша річ, яку помічає Томас, рухаючись у ліфті старої шахти до дверцят, що відкриють перед ним простір лабіринту:

*“My name is Thomas, he thought. That...that was **the only thing he could remember about his life.**”/ “Knowledge flooded his thoughts, facts and images and details of the world and how it works... And yet **he didn't know where he came from**, or how he'd got into the dark lift, or who his parents were. He didn't even know his last name” (Dashner, 2009: 3).*

Утрата пам'яті є лише частковою і хлопці мають уявлення про науки та загальний світ, єдине, чого бракує – це спогадів про них самих та їх рідних: “He couldn't think of one person he knew or recall a single conversation”/ **“His memory loss was strange. He mostly remembered the working of the world - but emptied of specifics, facts, names. Like a book completely intact but missing one word in every dozen, making it a miserable and confusing read”** (Dashner, 2009: 3).

Проте, їхні спогади можна повернути болісним способом – дати Гріверу ужалити себе: “Well ... he has been through the Changing – **Griever stung him** in the middle of the day just outside the West Door. That means **he has memories**, and he said the Greenie looks familiar. Why would he make that up?” / “Thomas thought about the Changing, and the fact that **it brought back memories**” (Dashner, 2009: 227). Таким чином, Грівери є не лише істотами для вбивства, вони можуть повертати спогади.

Як і Мінотавр, Грівери є охоронцями виходу із лабіринту і виходять на полювання тільки вночі, коли величезні двері, які відмежовують *лабіринт*

від внутрішнього, безпечного простору Глейду, замикаються на ніч: “Think about it. Our memories are wiped. We live inside a place that seems to have no way out, surrounded **by blood-thirsty monster-guards**. Doesn't that sound like a prison to you?” (Dashner, 2009: 63).

Щоб зробити наратив більш подібним до тексту казок або міфів, автор вдається до використання *інверсивних* та *редукційних конструкцій* на синтаксичному рівні. Наприклад, Мінхо, один із головних персонажів твору, розповідає про *лабіринт* у формі казкової оповіді: “To survive the buggin’ Maze, you gotta be smart, quick, strong. **Gotta be a decision maker**, know the right amount of risk to take. **Can’t be reckless, can’t be timid**, either.” Іншим прикладом є розповідь про час прибуття новачків до лабіринту: “*This here's the Box. **Once a month**, we get a Newbie like you, never fails. **Once a week**, we get supplies, clothes, some food*” (Dashner, 2009: 42).

У першому романі “The Maze Runner” присутня *алюзія* на казку братів Грім “Гензель і Гретель”: “As he did so, he pulled one of his knives from a pocket and, without missing a beat, cut **a big piece of ivy off the wall**. He threw it on the ground behind him and kept running. – “**Bread crumbs?**” Thomas asked, the **old fairy tale** popping into his mind. – “Bread crumbs,” Minho replied. – “**I'm Hansel, you're Gretel.**” (Dashner, 2009: 209). Замість хлібних крихт хлопці зрізають ліани, які допомагають їм позначити зворотній шлях.

Покликанням на відомі факти дійсності слугує історія, яку переповідає Томасові Мінхо про жінку, що потрапила у лабіринт, але змогла знайти вихід, рухаючись завжди у напрямку правої руки: “At dinner Minho had told him **an old story** – one of the bizzare and random things he remembered from before – about a woman trapped in a maze. She escaped by never taking her right hand off the walls of the maze, sliding it along as she walked. I am doing so, she was forced **to turn right at every turn, and the simple laws of physics and geometry ensured that eventually she found the exit. It made sense**” (Dashner, 2009: 198).



Іншим яскравим прикладом запозичення реалій, а відтак використання алюзій у тексті антиутопії слугують імена головних героїв. Томас отримав своє ім'я на честь винахідника Томаса Едіссона. Ім'я Ньют походить від відомого фізика Ісаака Ньютона. Це свідчить про ерудованість хлопців і їхнє місце в соціумі Глейду.

Посиланням на духовні практики є алюзія центральної частини лабіринту на Світове дерево. У кожному лабіринті обов'язково присутній центр – це місце, що є сакральним і має низку неймовірних особливостей (Tresidder, 2012). Такий центр слугує своєрідною межею переходу з одного світу чи простору в інший. Центром лабіринту вважають Світове дерево, що протинає Нижній, Середній і Верхній світи (Kerényi, 1941).

У проаналізованих текстах таким центром постає Глейд або the Glade. У ньому розгортаються більшість подій, пов'язаних із комунікацією героїв, їх рішеннями та повсякденними турботами: “They stood in a vast **courtyard several times the size of a football field**, surrounded by four enormous walls made of grey stone and covered in spots with thick ivy. The walls had to be hundreds of feet high and formed a perfect square around them, each side split in the exact middle by an opening as tall as the walls themselves that, from what Thomas could see, led to passages and long corridors beyond” (Dashner, 2009: 7).

Як бачимо, унікальність Глейду є його надзвичайні стіни, саме вони утримують Гріверів подалі від хлопців. Кожного вечора ці Двері зачиняються, замикаючи хлопців у середині лабіринту. Коробка, або the Box, слугує ліфтом, який транспортує підлітків до Глейду. Вона знаходиться у самому центрі внутрішнього двору і є дорогою в один кінець: “**In the exact middle of the courtyard**, the still-gaping **hole of the Box** lay open, as if inviting him to jump back in and go home” (Dashner, 2009: 6).

Головними атрибутами конструкції є координати, які також перетинаються з реаліями нашого життя, наприклад: “At least Thomas know

directions – the wooden building crouched in **the northwest corner**, wedged in a darkening patch of shadow, the grove trees in the southwest. **The farm area**, where a few workers were still picking their way through the fields, spread across **the entire northeast quarter of the Glade**. The animals were in **the southeast corner**, mooing and crowing and baying. **In the exact middle of the courtyard**, the still-gaping **hole of the Box** lay open, as if inviting him to jump back in and go home. Near that, maybe six meters to the south, stood a squat building made of rough concrete blocks, a menacing iron door its only entrance – there were no windows. A large round handle resembling a steel steering wheel marked the only way to open the door, just like something within a submarine. Despite what he'd just seen, Thomas didn't know which he felt more strongly – curiosity to know what was inside, or dread at finding out” (Dashner, 2009: 15). Таким чином автор створює, подібну до дійсності, мапу території, в якій перебувають герої.

Не дивлячись на те, що перший сюжет, який спадає на думку читача, коли він знайомиться із книгою “The Maze Runner” – це міф про Мінотавра; переважна більшість інтертекстуальних запозичень походить від біблійних текстів. Це не дивно, адже Біблія є однією із перших книг, яка пророкує майбутнє людства. Апокаліпсис, яким би його не малювали автори жанру антиутопії, є прямим запозиченням із Одкровенень Святого Іоанна Богослова, що розповідає про друге пришествя Христа.

Початок кінця для хлопців починається, коли Тереза, єдина дівчина у лабіринті, з'являється у Глейді. Як Єва, що приносить Адаму заборонений плід; Тереза приносить із собою звістку, яка проголошує, що вона є останньою людиною, яка прийшла у лабіринт: “With shaking hands he unfolded it, then dropped to his knees, spreading out the note on the ground. Scrawled across the paper in thick black letters were five words: **She’s the last one. Ever**” (Dashner, 2009: 27) Маючи ментальний контакт із Томом, Тереза промовляє лише до нього, що все зміниться: “*Everything is going to change.*”

У духовному контексті Томас виступає чимось схожим на месію. Коли хлопець починає пригадувати своє минуле, він згадує діалог людей, які пророкували, що саме він може стати спасінням людства: “He might die.” /

“Or worse. He might live.” / “Or he and the others might save us. Save us all” (Dashner, 2010: 28). Як пророк Мойсей, він веде за собою двадцятьох людей по пекельній пустині, яка розгортається перед нами у другій книзі трилогії “The Scorch Trials”.

*Філософська алюзія* на дуальність нашого буття експлікується на сторінках другого роману “The Scorch Trials”, де ми дізнаємось про існування другого, ідентичного лабіринту. Другий *лабіринт* відрізняється лише однією особливістю – у ньому перебували тільки дівчата і записку про кінець існування лабіринту приніс із собою єдиний хлопець, який прибув до Глейду останнім:

“It’s the same shuck experiment,” Minho said, the earlier belligerence gone from his voice. “Or same ... whatever. **But they had all girls and one boy, we had all boys and one girl.** WICKED must’ve built **two of those mazes**, run two different tests!” (Dashner, 2010: 6).

Паралельне існування різних груп у ідентичних обставинах дає зрозуміти, що природа образу-символу заснована не тільки на міфі про Мінотавра, але й на сакральній ідеї паралельних вимірів та квантової фізики, де майже все є дуальним – матерія та анти-матерія, позитивно та негативно заряджені молекули.

На протиположності хлопцям, дівчатам вдалось урятувати тридцять життів. Обидві групи проходять ті самі випробування задля виживання, пошуку втрачених спогадів і знаходження панацеї від хвороби, яка майже знищила людство. У кінці шляху підліткам обіцяють дати ліки від хвороби та відвести у надійне місце; місце, яке б слугувало так званим “Раєм” для них: “And if all has gone according to plan, we have sent the brightest, the strongest,

the toughest of our subjects to a safe place, where they can begin civilization anew while the rest of the world is driven to extinction” (Dashner, 2010: 13). Головною метою випробувань є створення нової цивілізації, яка буде кращою за попередню та перемає хворобу. Як йдеться в пророцтві Іоанна Богослова, після судного дня прийде інша цивілізація.

Визначивши магістральні запозичені сюжети, які формують текстову площину образу-символу *лабіринт*, робимо висновок, що *антиутопічний лабіринт* є багатограним, полісинтетичним утворенням, яке вбирає у собі споконвічну мудрість пращурів та слугує духовним символом трансформації. Образ-символ у антиутопії можна трактувати як сакральний знак, Світове Дерево, яке пронизує минуле, теперішнє та майбутнє. Схожість останнього із міфом про Мінотвара переносить читача в минуле, трансформуючи його головні характеристики у теперішньому. Алюзії на Біблійні сюжети також слугують нагадуванням про минуле людства, а пророцтво Іоанна Богослова трактується на новий лад і допомагає авторові передбачити одне із можливих майбутніх. На рівні алюзій образ-символ *лабіринт* вербалізується прямими лексемами, які розповідають про той чи інший сюжет, або завуальованими концептуальними метафорами, який читач може зрозуміти лише після більш детальної інтерпретації уривку.

### **3.1.3 Концептуальна метафора у розкритті глибинного змісту образу-символу *лабіринт* у сучасних американських антиутопічних романах XXI століття**

Незважаючи на те, що *лабіринт* набуває різних тлумачень, залежно від культурно-соціального середовища, в якому він функціонує, все ж, існують першочергові сенси, які втілено на понадкультурному рівні. У цьому підрозділі наведено *концептуальні метафори*, які реалізують образ-символ *лабіринт* відокремлено від культурно-соціальних конотацій. Крім того, ми наводимо приклади концептуальних метафор, які є притаманними

лише образу-символу *лабіринт* в антиутопічних романах. Ми простежуємо поглиблення певних базових метафор образу-символу та їх трансформацію в текстах жанру антиутопії XXI століття.

У першій книзі трилогії “The Maze Runner” автор починає оповідь описом частини *лабіринту*, якою виступає the Vox: “*He began his new life standing up*”, й актуалізує, відтак, концептуальну метафору ЛАБІРИНТ Є ПОЧАТОК.

Як кожна фізична структура – *лабіринт* має точку відліку, яка з часом набула метафоричного значення початку життя або шляху. У своє чергу, концептуальна метафора ЛАБІРИНТ Є ПОЧАТОК має глибше тлумачення в романі; вона набуває ідеї перевтілення або трансформації, коли людина переходить від одного стану до іншого.

Трансформація відбувається у формі посвячення, яке герої проходять шляхом *лабіринту*. Вираз “*running the Maze*” вербалізує метафору ЛАБІРИНТ Є ШЛЯХ. Дорога, яку необхідно дотримуватись, щоб досягти просвітлення і знайти вихід із незліченних пасажів конструкції.

Проте, *антиутопічний лабіринт* не є прямою дорогою, якою достатньо рухатись лише вперед або триматись певного курсу для знаходження виходу. Цю думку підкреслює один з героїв роману, згадуючи історію дівчини:

“...one of the bizarre and random things he remembered from before – about a woman trapped in a maze. **She escaped by never taking her right hand off the walls of the maze, sliding it along as she walked. In doing so, she was forced to turn right at every turn, and the simple laws of physics and geometry ensured that eventually she found the exit.** It made sense. **But not here. Here, all paths led back to the Glade.** They had to be missing something” (Dashner, 2009: 104).

Таким чином, *лабіринт* у антиутопічному романі не є лише метафорою шляху, а конкретизується в концептуальній метафорі –

ЛАБИРИНТ Є ФАТУМ. Більш предметно цю метафору представлено в словах головного героя, який перебуває в *лабіринті*, дивлячись на надпис “Thomas turned back to stare at the sign, trying to suppress the feeling of **doom** that had risen inside him.” та промовляючи “Not much here that sounds very good. **Catastrophe. Killzone. Experiment.** Real nice” (Dashner, 2009: 45). Лексема *doom* наштовхує на думку про приреченість перебування в лабіринті.

Близьким концептом до *лабіринту* як долі слугує метафора – ЛАБИРИНТ Є ВІЧНІСТЬ, адже опинившись у його стінах, людина забуває про час; його не злічити, рухаючись пасажами конструкції: “It was like somebody had built the Maze and then set it afloat in the sky **to hover there in the middle of nothing for the rest of eternity**” (Dashner, 2009: 58).

Слова, які промовляє головний герой “Catastrophe. Killzone. Experiment” та надпис, котрий читає Том, проголошує “WORLD IN CATASTROPHE: KILLZONE EXPERIMENT DEPARTMENT”, що дає змогу встановити іншу концептуальну метафору, яка утворює сенсовий зміст образу-символу *лабіринт* в романах антиутопіях – ЛАБИРИНТ Є ЕКСПЕРИМЕНТ.

Проте, розуміння *лабіринту* як експерименту бере свій початок від більш абстрактного осягнення образу, його концептуальної складової – ЛАБИРИНТ Є ВИПРОБУВАННЯ. Це підкреслено в рядках другої книги “The Scorch Trials” прямою номінацією *trials*:

“The Maze was a part of the Trials. Not one Variable was thrown at you that didn’t serve a purpose for our collection of killzone patterns. Your escape was part of the **Trials**. Your battle against the Grievors. The murder of the boy Chuck. The supposed rescue and subsequent trip in the bus. All of it. **Part of the Trials**” (Dashner, 2010: 17). Уривок вказує на те, що *лабіринт* є частиною випробувань, їх першим компонентом: *part of the Trials*.

Яким саме випробуванням є *лабіринт*, витлумачено в таких рядках тексту роману:

“The Maze is a code, Tom. The Maze is a code.” / “You said the pattern’s basically been repeating itself for months” / “If you’re going to decipher a hidden code from a complex set of different mazes, I’m pretty sure you need a girl’s brain running the show” (Dashner, 2009: 45).

Вирази “*code*”, “*repeating pattern*”, та “*a complex set of different mazes*” нашоухують читача на розуміння, що ЛАБІРИНТ Є КОД, тобто, це певний конструкт, який має логічне вирішення, на кшталт математичного рівняння зі змінними.

Згадування *лабіринту* як змінної відбувається в контексті другої частини трилогії, де один із розробників *лабіринту* експлікує його ціль:

“These situations inflicted upon you are called the **Variables**, and each one has been meticulously thought out. And though I can’t tell you everything at this time, it’s vital that you know this much: these trials you’re going through are for a very important cause. Continue to respond well to the **Variables**, continue to survive, and you’ll be rewarded with the knowledge that you’ve played a part in saving the human race” (Dashner, 2010: 23).

Таким чином, зважаючи на те, що *лабіринт* згадувався як лише частина випробування, ми висновуємо, що лексема *Variables* вказує на інше значення образу-символу, а саме ЛАБІРИНТ Є ЗМІННА. Наведена концептуальна метафора актуальна лише для жанру антиутопії ХХІ, де автори роблять передбачення щодо далекого майбутнього, яке може чекати на людство.

Парадоксальність і антонімічність образу-символу *лабіринт* простежується в концептуальних метафорах ЛАБІРИНТ Є СМЕРТЬ та ЛАБІРИНТ Є СПАСІННЯ.

Перша концептуальна метафора реалізована через вислів “...death waited just around the corner (Dashner, 2010: 4), який описує події, що

відбувались в лабіринті. Убивство близьких друзів організацією, яка створила *лабіринт*: “They **killed** her, Aris said back to him. They **killed my best friend**” (Dashner, 2010: 10) та їх втрата від ікол незрозумілих, штучно створених тварин, наштовхують на витлумачення *лабіринту* як вісника смерті, на дверях якого повинен бути надпис подібний до слів Данте у “Божественній Комедії”: “Хто входить тут, покинь усю надію”.

Уподібнення лабіринту образу смерті превалює протягом першої книги трилогії, проте, його значення змінюється у другому романі. У цьому творі образ *лабіринт* витлумачено вже як спасіння від летальної хвороби:

*“How would escaping a freaking maze **save the human race**? You may think, or it may seem, that we’re merely testing your ability to survive. On the surface, **the Maze Trial** could be mistakenly classified that way. But I assure you – this is not merely about survival and the will to live. That’s only part of this experiment”* (Dashner, 20). Уривок підкреслює те, що *лабіринт* є лише частиною випробування, першочерговою ціллю якого є не виживання, а спасіння людства: *save the human race*.

Образ-символ *лабіринт* у трилогії реалізовано не лише номінативними одиницями *maze*, та *labyrinth*. Його структура та характеристики трансформовано у другій частині, де він виступає *будинком*, який головні герої асоціюють із *лабіринтом*:

*“Nah, with all those corpses magically disappearing and the brick walls, I’d say this is **something more like the Maze**. Weird and impossible to explain. The latest and greatest **mystery**. Maybe our next test, who knows. Whatever’s going on, we’ll have a chance, **just like we did in the bloody Maze**”* (Dashner, 2010: 7).

Слова головних героїв вказують на те, що навіть вирвавшись із пазурів *лабіринту*, вони все одно опинились знов у конструкції, яка його нагадує. Цей висновок підтверджує те, що *лабіринт* антиутопічного роману не обумовлений лише прямими номінаціями та конотативними



доповненнями; він всеосяжний і утілений на різних рівнях презентації, що зумовлює концептуальну метафору ЛАБІРИНТ Є ОСНОВА.

Номінативна одиниця *mystery* надалі експлікує концептуальний сенс ЛАБІРИНТ Є ТАЄМНИЦЯ, який є близьким за значенням до іншого тлумачення – ЛАБІРИНТ Є КОД.

Як у кожній таємниці, або коду, образ-символ *лабіринт* має мету, що підкреслено в рядках: “*I guess back then we all just had a sense that there was obviously a **purpose** to us having been sent there. If someone had wanted to kill us, why wouldn't they have just killed us? Why would they send us to a huge place with a house and a barn and animals? And because we had no other choice, we accepted it and started working and exploring*” (Dashner, 2010: 23). Таким чином, реконструюємо концептуальну метафору ЛАБІРИНТ Є МЕТА, що вбирає в себе інші концептуальні метафори, вибудовуючи своєрідний образно-синкретичний ланцюг: ЛАБІРИНТ Є ШЛЯХ, ЛАБІРИНТ Є ВИПРОБУВАННЯ, ЛАБІРИНТ Є ЕКСПЕРИМЕНТ та ЛАБІРИНТ Є КОД, ЛАБІРИНТ Є ЗМІННА, створюючи певну ієрархію зв'язків поміж концептуальною архітектурою образу-символу *лабіринт*.

Якою саме є мета *лабіринту* ми дізнаємось лише у кінці трилогії. На сторінках третього роману “The Death Cure” віднаходимо розгадку призначення *лабіринту*: “*WICKED had **hidden** the Immunes in the Maze*” (Dashner, 2011: 7) – ЛАБІРИНТ ЦЕ СХОВАНКА. Подібно до міфу про Мінотавра, якого було сховано в стінах *лабіринту*, шістдесят підлітків, котрі мали імунітет до хвороби, були закуті також у стінах *лабіринту*.

Проаналізовані концептуальні метафори, які організують смислове поле образу-символу *лабіринт*, можна розподілити на певні кластери, котрі, у свою чергу, формують ієрархічну модель витлумачення образу-символу *лабіринт* у романах антиутопіях ХХІ століття (Рис. 3.1).

На першому рівні розгортання образу-символу *лабіринт* його утілено метафорами ЛАБІРИНТ Є ПОЧАТОК та ЛАБІРИНТ Є ОСНОВА. Ці

метафори є першими, які читач відслідковує на сторінках роману “The Maze Runner”. Другий рівень утворюють концептуальні метафори ЛАБІРИНТ Є ФАТУМ / ВІЧНІСТЬ. До третього шару розгортання образу-символу належать ЛАБІРИНТ Є ШЛЯХ / МЕТА.

На наше переконання, перші три рівні є базовими, універсальними концептуальними метафорами, які віднаходимо у текстах різних жанрів, наприклад, у міфах Древньої Греції. Наступні рівні звужують розуміння образу-символу до специфічних концептів, які притаманні переважно романам антиутопіям ХХІ століття.

Так, четвертий рівень складається з метафор ЛАБІРИНТ Є ВИПРОБУВАННЯ, ЛАБІРИНТ Є ТАЄМНИЦЯ, ЛАБІРИНТ Є ЕКСПЕРИМЕНТ. Наступний шар реалізовано завдяки концептуальним метафорам ЛАБІРИНТ Є КОД, ЛАБІРИНТ Є ЗМІННА. ЛАБІРИНТ Є СМЕРТЬ, ЛАБІРИНТ Є СПАСІННЯ – більш абстрактні концептуальні метафори, які ми відносимо до шостого рівня, адже вони експлікуються у другій книзі роману “The Scorch Trials”.

Останній шар образу-символу *лабіринт* формується завдяки концептуальній метафорі ЛАБІРИНТ Є СХОВАНКА, яка вербалізована в третій книзі “The Death Cure”.

Отже, образ-символ *лабіринт* – це ієрархічна модель концептуальних метафор, які можна прослідкувати та реконструювати у кожній із книг трилогії. Це засвідчує про всеосяжність, варіативність і складність природи образу-символу, його спроможність набувати нові сенси в залежності від текстового поля, в якому він функціонує.



Рис. 3.1. Ієрархічна структура розгортання концептуальних метафор, які утілюють образ-символ *лабіринт* у антиутопічних романах ХХІ століття

### 3.2 Синтаксичні прийоми актуалізації образу-символу *лабіринт* у текстах сучасних американських антиутопічних романів ХХІ століття

Читач сприймає образ-символ *лабіринт* не лише на лексичному рівні через окреслені нами раніше концептуальні метафори, алюзії та okazіоналізми; але й на рівні синтаксичних конструкцій, які є магістральними для всебічної інтерпретації образу-символу *лабіринт* у романах жанру антиутопії ХХІ століття. У цьому підрозділі ми використали не лише метод емпіричного аналізу текстів, але й засіб корпусного аналізу тексту – StyloMetrix (Стеценко, 2023). Таким чином, нам вдалось представити обґрунтовані статистичні результати разом із найбільш показовими прикладами, обраними із усього масиву аналізованих нами текстів.

### 3.2.1 Риторичні питання у формуванні експресивності образу-символу *лабіринт* у сучасних американських антиутопічних романах XXI століття

Т. Бурмістенко аналізує риторичні питання як твердження чи заперечення, які подаються у формі запитання. Науковець визначає *риторичне питання* як особливий мовленнєвий акт, метою якого є вираженням певної прагматичної установки (Бурмістенко, 2013). Подібну думку наводить І. Макар, який аналізує *риторичне питання* як стилістичну фігуру мовлення, що містить значення емоційно-забарвленого твердження, що у своїй суті є або негативним або позитивним (Макар, 2014).

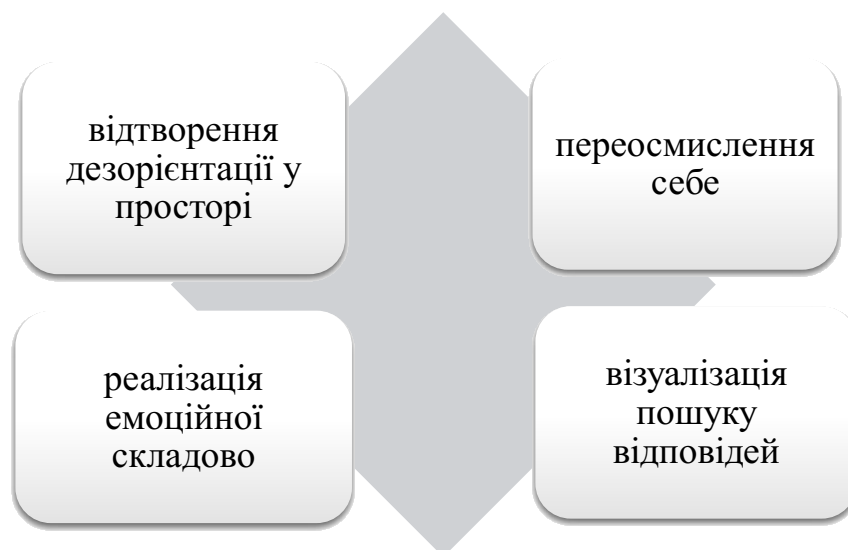


Рис. 3.2. Прагматичні функції риторичних питань, які формують образ-символ *лабіринт* у романах жанру антиутопії XXI століття.

У контексті нашого дослідження розуміємо *риторичне питання* як синтаксичний стилістичний засіб, який має певну прагматичну функцію. Такого роду питання не потребують конкретної відповіді, а слугують тригером до роздумів та конструюванням внутрішнього діалогу героїв.

Проаналізувавши прагматичну складову *риторичних питань* та їх функції у конструюванні образу-символу *лабіринт*, ми виокремлюємо чотири магістральні теми, які вони втілюють: відтворення дезорієнтації у

просторі; переосмислення себе; реалізація емоційної складової та пошуку відповідей (Рис. 3.2).

Переважну кількість *риторичних питань* було віднайдено в монологовому ментальному мовленні головного героя. Світ думок Томаса є іншою інкарнацією образу-символу *лабіринт* – простір думок, яким крокує протагоніст задля знаходження власних спогадів. Варто зазначити, що на рівні тексту внутрішнє мовлення героя реалізовано завдяки курсиву, що слугує розмежуванням *лабіринту фізичного*, в якому перебувають персонажі, та *лабіринту думок*, у якому присутній лише Томас. Таким чином, далі у цитатах курсивом ми передаємо лише внутрішній монолог героя.

До першої групи належать питання, які відтворюють **відчуття дезорієнтації у просторі**.

Під *простором* ми розуміємо як терен лабіринту, так і площину думок головного героя. Перше питання, яке протагоніст ставить собі, прибувши до стін *лабіринту*, вказує на його розгубленість у новому оточенні: “*Where am I?*” Thomas asked, surprised at hearing his voice for the first time in his salvageable memory” (Dashner, 2009: 2).

Приклад чужості оточення ми отримуємо також на сторінках другого роману серії, де підлітки перебувають в умовах схожих на *лабіринт*: “*He wondered what the underground structure had been built for in the first place. Walkways and offices for who knew what kinds of jobs? Paths between buildings on rainy days? Emergency routes? Escape routes for things like massive sun flares and attacks from crazy people?*” (Dashner, 2009: 6).

У цьому фрагменті замість звиклого прямого порядку слів, автор використовує стилістичний прийом *інверсії*, де на першому місці стоїть група додатку, за якою слідує складно-підрядне речення із питальним словом: “*Walkways and offices for **who** knew what kinds of jobs?*” (Dashner, 2009: 54).

У трьох останніх реченнях відсутньою є група присудку і за структурою речення скоріш є розповідними, аніж питальним, що вказує на типову ознаку формування риторичних питань: *“Paths between buildings on rainy days? Emergency routes? Escape routes for things like massive sun flares and attacks from crazy people?”* (Dashner, 2009: 55)

Непоширені речення з дієсловом *see* також відносимо до першої групи, адже вони слугують прямою номінацією координат для орієнтації у просторі: *“More or less” she answered. “See? Already made it halfway to the other side of the city”* (Dashner, 2010: 108).

Прикладом дезорієнтації у власних судженнях виступають внутрішні монологи героя, в яких він намагається з’ясувати хід власних думок і створити мапу, якою далі зможе рухатись:

*“But Teresa had led an escape? They’d fought their way out, subdued the guards, flown away in a Berg? Without him and the others? There were so many elements to the scenario, and none of them would come together in his mind” / “What had she meant, anyway? Something awful was going to happen to him, but he needed to trust her? He couldn’t wrap his mind around that enough for it to make any sense. And as awful as her warning sounded, his thoughts kept drifting to the last part, about them being together again. Was that some string of false hope? Or did it mean she thought he’d make it through the bad thing and end up okay? Reunited with her? Possibilities raced through his mind, but they all seemed to hit a depressing dead end” / “And underneath all that was the worry for his friends. What had happened to them? Where were they? What was the Flare doing to their minds? After everything they’d been subjected to, was this how it was all going to end?”* (Dashner, 2010: 103-104).

Як і в інших прикладах, риторичні питання Томаса формуються за ідентичним принципом: це або *інверсійні питання*, або *розповідні речення без групи присудка*, які автор перетворює на питання та звиклі спеціальні й загальні питання у правильному конститутивному порядку.

Плутанину у часі ми також відносимо до першої групи, адже час тісно пов'язаний із розумінням і орієнтуванням у просторі: “*Yesterday?* he thought. *Was that really just yesterday?*” (Dashner, 2010: 103).

Друга група охоплює *риторичні питання*, пов'язані з **переосмисленням внутрішнього світу** протагоніста. За допомогою риторичних питань Томас намагається зрозуміти самого себе. Позбавлений власних спогадів, головний герой прагне повернути те, що забрали в нього – пам'ять про себе до *лабіринту*, згадування батьків та рідної домівки:

“If Chuck was right, he'd just discovered a link to the rest of the boys. A common pattern to their memory losses. They all remembered their names. ***Why not their parents' names? Why not a friend's name? Why not their last names?***” (Dashner, 2009: 56).

У поданому прикладі простежуємо, що *риторичні питання* сконструйовано не лише на рівні спеціальних запитань, які починаються з питального слова *why*, але автор залучає стилістичну фігуру – *анафору*, адже кожне речення починається з ідентичної групи лексичних елементів *why not*, що вказує на суперечливі відчуття героя, його стурбованість та зацікавленість.

Елемент філософських роздумів про буття і життєвий шлях наявний в уривку: “*How could anyone ever be happy in a life like this?* he thought. Then, *How could anyone be evil enough to do this to us?* He understood more than ever the passion the Gladers felt for finding their way out of the Maze. / *How could I be part of WICKED?* he thought. *How could I have been any part of this?* He knew he should tell them about his memory-dreams, but he just couldn't” (Dashner, 2010: 7). Як і в минулому прикладі, *риторичні питання* мають групу повторюваних на початку слів *how could*.

Проаналізувавши подані вище фрагменти, висновуємо, що завдяки *анафорі* виклад думок героя схожий на оповідь казки. У контексті вербалізації образу-символу *лабіринт* використання *анафори*

витлумачуємо як таку циклічну конструкцію, що на синтаксичному рівні утворює ефект *кола, замкненості думок* протагоніста навколо певних переживань, ідей або спогадів. Таким чином, *риторичні питання* разом із *анафорою* створюють втілення ментального образу *лабіринту*.

Ремінісценції щодо власних питань та суджень фіксуємо в діалогічному мовленні героїв, де Томас переосмислює сказані до інших слова або питання: “What do they *do* with people when they catch them?” Did he really want to know? / “Runners,” Thomas said, wishing he knew where this was coming from. “Whatever they’re doing out there, I want in.” *A Runner*, Thomas thought. *I don’t even know what that means. Have I gone completely insane?*” (Dashner, 2009: 98).

Паралельні конструкції із використанням *риторичних питань* виокремлюємо у різних частинах трилогії: “*Captors*, he thought. Then, *Why did that word pop into my head?* / *Impossible*, he thought. *How can they do that?*” (Dashner, 2009: 74). Переважно такі паралельні риторичні комплекси складаються із першою частиною, яка виражена простим реченням із лексемою, що вказує на певне припущення; друга частина реалізована за рахунок спеціального питання, що не потребує відповіді, а радше націлене на переосмислення сказаного раніше. Подібні кластери на синтаксичному рівні розглядаємо як схему, де просте речення є орієнтиром, а друге шляхом до його пізнання, або розв’язання. Подібна схема на рівні тексту актуалізує образні шляхи *ментального лабіринту* героя.

Приклади *риторичного питання* як способу переосмислення дій інших та аналізу поведінки людей навколо, маємо в реченнях:

“*What just happened here?* Thomas thought, the world tilting around him as he stared at the lifeless body. *What did I ever do to this kid?* / *Did something just flash in her eyes?* Thomas wondered. *What was she trying to tell him?* “What are you talking about, sink to my level? I’d never kill a friend to save my own



butt. Never.” / *A choice or a bluff?* Thomas couldn’t tell by the man’s tone but nonetheless was surprised by his response” (Dashner, 2009: 54).

Минулий час вказує на ремінісценції героя щодо подій, які вже трапились. Варто відзначити, що здебільшого, *риторичні питання* є короткими, розповсюдженими, неускладненими реченнями, що слугують каталізаторами або тригерами подальших роздумів-відповідей, які представлені складно-сурядними або складно-підрядними реченнями.

**Емоційний аспект** реалізації образу-символу *лабіринт* складає третю групу прагматичних функцій. До неї ми відносимо кластери *риторичних питань*, в яких емоційна складова експлікована прямими номінаціями. Наприклад, роздратування Томаса щодо хлопця, який є відповідальний за його інтеграцію у *лабіринті*: “*This is my guide for the night?* Thomas thought. He couldn’t shake his extreme **discomfort**, and now **annoyance** crept in as well” (Dashner, 2010: 76). Інший приклад містить емотивну лексему у формі прикметника *bloody*, яка наявна в рамках питального речення: “It’s **bloody** awful out there, ya know? I don’t miss it” (Dashner, 2010: 88). Номінативна одиниця *bloody* передає неприємні емоції одного із головних героїв щодо пересування лабіринтом.

У діалоговому мовленні героїв *риторичні питання* слугують підсиленням емоційної складової сказаної репліки, наприклад у розмові між протагоністом та його другом вони підкреслюють розпач Томаса: “Then why do I feel so **crappy**, Chuck? Wanna answer me that?” (Dashner, 2009: 45). Подібним до цього є роздратоване ставлення Мінхо щодо його співрозмовниці: “At ease?” Minho barked. “Who are you, telling us to be at ease? We wanna see the police, the mayor, the president – somebody!” (Dashner, 2011: 95) У розглядуваному прикладі також присутній *повтор* лексем *at ease*, які у наявному контексті *виступають* підсилювальним компонентом для передачі роздратування.

Найчастотнішими емоціями, які відтворено на рівні *риторичних питань*, є *розпач* і *роздратування*. Це стосується не лише мови протагоніста, але й вираження думок інших героїв. Наприклад, Галлі передає розпач від своєї провини завдяки *риторичному питанню*: “You’re sorry? I killed Chuck. He’s dead. Because of me.” Hearing him say that brought Thomas no relief, only **sadness**” (Dashner, 2011: 105).

Іншими прикладами слугують речення, в яких наявні або прямі номінації на неприємні емоції, або розпач чи роздратування можна витлумачити у контексті сказаної репліки:

- Bad enough? he thought. Or was seeing Chuck die worse? Thomas **wanted to scream**. At that moment, everything in the world just sucked (Dashner, 2010: 76). – пряме відсилання до емоції через дієслівну конструкцію *wanted to scream*.
- His knuckles cracked. “Is it your goal in life to **piss me off** until I cut your arteries open one by one?” (Dashner, 2011: 64) – експліцитна група дієслова на позначення емоції: *piss me off*.
- “What is this? Are you trying to come up with all the ways possible in the universe to hurt me? Just **shut your shuck mouth** and do whatever it is you brought me here to do!” His chest heaved with angry breaths, his heart thumping a deadly pace” (Dashner, 2011: 87). – емотивне окличне речення із використанням вульгаризмів, яке експлікує сенс риторичних питань.
- “**That’s** it? **That’s** your whole explanation? I’m supposed to feel all happy now?” (Dashner, 2011: 203) – анафора *That’s* для підсилення відчуттів роздратування та розпачу.
- You think we **enjoy** watching you **suffer**? It’s all been for a purpose, and very soon it will make sense to you.” (Dashner, 2011: 54) – оксиморон *enjoy suffer* у риторичному питанні вказує на суперечливі відчуття героїні.

- So this is it? he thought. After everything he'd been through, after all the mysteries and fighting and fleeting moments of hope, they were just going to kill him with some kind of poison gas? **Stupid**, that was what this was. **Stupid**. He'd battled Grievors and Cranks, survived a gunshot and infection. WICKED. They were the ones who'd saved him! And now they were just going to gas him to death?" (Dashner, 2011: 156) – емоційні значення роздратування та розпачу у питальних реченнях тлумачимо за рахунок загального контексту в якому вони функціонують.

Проаналізувавши *риторичні питання* для відтворення емоційного аспекту образу-символу *лабіринт*, робимо висновок, що на синтаксичному рівні вони сконструйовані як розповідні повні або неповні речення, що трансформовано у питання лише за рахунок знаку питання у кінці. Завдяки такій архітектоніці, *риторичні питання* передають переважно емоції героїв, роблячи їх мову більш експресивною та жвавішою, наближеною до реального світу.

У контексті образу-символу *лабіринт*, наведені *риторичні питання* у текстовій площині конструюють невидимі оку повороти або розгалуження. Після кожного *риторичного питання* темп розповіді пришвидшується, наступні речення чергуються між короткими простими та довгими складними або ускладненими. Таким чином образ *лабіринту* набуває своєї динамічності й емоційності.

Остання, четверта група, увібрала в себе питання на позначення **пошуку відповідей**. *Риторичні питання* у вказаній групі різняться за структурою, адже вони можуть бути спеціальними питальними реченнями, на зразок *What just happened? he thought. What changed? Ironically, the feeling that things would be okay made him slightly uneasy;* або наративними реченнями, які перетворились на питальні: *How? he wondered. After years of searching, how did Minho and I find it this easily?*

Як і в минулих групах, *риторичні питання* переважно ставить протагоніст роману – Томас – до самого себе або до інших. Наприклад, намагання осягнути значення слів дівчини, що тільки-но прибула до лабіринту й яка слугує вісником кінця: “*What had she meant by the Ending? Thomas couldn’t knock the feeling that he should tell somebody. Everybody.*” (Dashner, 2009: 78); або спроба зрозуміти наступні кроки своїх кривдників задля спасіння: “The events of the previous day came crashing into Thomas’s mind, and his stomach seemed to twist inside out. *What are they going to do to me?* he thought. *Those things she said. Something about me and her doing this to them. To us. What did that mean?*” (Dashner, 2009: 86).

*Риторичні питання* в уривку: “Just when I think I’ve learned everything about this stupid place. Why is it called that? And why are Grieverers called Grieverers?” (Dashner, 2009: 16) є спробою зрозуміти навколишній світ, змусити себе та інших подивитись на речі з іншого боку.

Проте, не лише Томас є ключовою фігурою, що ставить питання. Один із винахідників випробувань використовує у своїх розумах *риторичні питання* задля виправдання засобів, до яких вдається WICKED, щоб розробити вакцину проти хвороби, яка поглинула людство: “***But let me ask you this—are you telling me that the lives of a few aren’t worth losing to save countless more?***” *Again, the man spoke with passion, leaning forward. “It’s a very old axiom, but do you believe the end can justify the means? When there’s no choice left?”* (Dashner, 2011: 186).

Отже, *риторичні питання* в контексті формування образу-символу *лабіринт* мають чотири магістральні функції та відтворюють відчуття дезорієнтації у просторі, шлях по пізнання самого себе, передають певні емоції героїв і візуалізують пошук відповідей до поставлених питань. На рівні архітекtonіки, *риторичні питання* переважно сконструйовані завдяки:

1. Спеціальним питальним конструкціям, які починаються із *what / where / when / why*, etc.

2. Загальним питанням.
3. Простим або ускладненим реченням, які закінчуються на знак питання.

Переважає більшість *анафор*, які ми віднайшли у другій групі, свідчать про те, що *риторичні питання* є подібними до візуалізації кіл лабіринту.

### **3.2.2 Редукційні синтаксичні конструкції у розгортанні символічного значення лабіринту у сучасних американських романах XXI століття**

До основних редукованих стилістичних фігур, які наявні в текстах трилогії “The Maze Runner”, відносимо *асиндетон*, *еліптичну конструкцію* та *парцеляцію* (Гайденко, 2018). Ці засоби спонукають читача до самостійного завершення репліки героя, власного тлумачення сказаного та доповнення світу романів власними висновками та роздумами.

За Ю. Гайденко, визначаємо *еліпсис* як пропуск логічно необхідних елементів речення, значення яких легко відновлюється з контексту (Гайденко, 2018). В еліптичних конструкціях, зазвичай, вилучаються менш важливі частини речення, які не мають важливого впливу на розуміння загального значення сказаного. Таким чином, опущені члени зумовлені граматичною та структурною, а не інформативною релевантністю (Гайденко, 2018). Компактність та збільшення семантичного навантаження на основні частини речення є магістральними ознаками *еліпсису*. Статистично, *еліптичні конструкції* займають 25.6% від речень, які пов’язані із образом-символом *лабіринт*.

На рівні архітекtonіки аналізованих нами текстів, *еліпсис* є яскравим прикладом *утілення візуального текстового лабіринту*. Інтегруючись у загальному контексті, він створює перцептивні пасажі, що ведуть до

невимовлених відповідей та імпліцитних думок, які може додати лише читач.

Прикладом слугує репліка: “As they rounded the next corner, Minho attempted to speak. Between heaving breaths, he gasped, “I just saw ... the dive move you did ... back there ... gave me an idea ... we only have to last ... a little while longer” (Dashner, 2010: 65). У такому контексті пропущені додаткові конститутивні частини, які ми можемо доповнити завдяки прийменнику *that*: [that] gave me an idea [that]. На емоційному рівні, конструкція урізання створює враження руху героїв лабіринтом, прискорене серцебиття та страх.

У реченні “I ... uh ... want some answers,” he murmured, but he couldn’t put any strength in his words – felt himself give up inside” (Dashner, 2011: 8), вигук *uh* асоціюється з лексемою *actually* та передає відчуття *скутості*, *невизначеності*, *незручності*, яке переживає головний герой.

Вилучення частки *to* для уніфікації та ритмізації наявно у репліці: “Just ... come ... help ... me, he tried to say back, thinking each word separately, trying to visualize the message, *send it*” (Dashner, 2011: 105). Урізання незначної частини речення дозволяє створити словесний ефект *маятника*, який вказує на *безпорадність*.

Вилучення частини групи дієслова віднаходимо у прикладі: “I don’t like her,” Teresa said. “She seems ... devious.” (Dashner, 2011: 29), в якому після дієслова *seems*, за граматичними узусами, повинно слідувати дієслово *to be*. У такий спосіб герой має змогу підсилити сенс останнього слова, його відношення до певної людини. Опущення майже всієї головної частини речення відбувається у фрагменті: “How ...” He didn’t even know what to ask” (Dashner, 2011: 115), де питання раптово переривається навіть не почавшись, залишаючи читача у стані невідомості.

*Асиндетон* з’являється у реченнях, які формують образ-символ *лабіринт* 18% від загальної групи речень. Під *асиндетоном* розуміємо синтаксичну стилістичну фігуру, яка має будову складного

безсполучникового речення (Ходаковська, 2016). Використання *асиндетону* додає образу-символу *лабіринт* більшої ритмічності, стрімкості зміни подій. На текстовому рівні він нагадує *біг у лабіринті*, де шляхи постійно змінюють один одного. Як і еліпсис, *асиндетон* також задає емоційний стан розповіді; стислість мовлення дозволяє читачу самостійно створювати логічні переходи та додавати власні сполучникові зв'язки між частинами речення.

Приклади редукційної конструкції наявні в описі переживань головного героя: “He wanted to cry, but no tears came; he could only sit there, alone, waiting. / He pictured snow on trees, running down a leaf-strewn road, eating a hamburger, the moon casting a pale glow on a grassy meadow, swimming in a lake, a busy city square with hundreds of people bustling about their business. / Anything. His mom, his dad, a friend, his school, a hobby. A girl” (Dashner, 2009: 78). На емоційному рівні, *асиндетон* передає *пригнічений, похмурий, приречений стан* героїв. Він вказує на відсутність чогось істотного, того, через що виникає постійна порожнеча.

Рухаючись *лабіринтом*, *асиндетон* задає ритм і швидкість зміни подій: “Climb, wrap, push up, tie off. / The Crank struggled. Spasmed. Choked and spat. Brenda held him while Thomas twisted the knife. Pushed it deeper / He felt the gales then, sucking into the cyclone so that it blew past him from behind, ripping at his clothes and hair like they were shredded flags caught in a storm. He saw nothing, heard nothing, smelled nothing. It was as if someone had stolen his five senses, leaving him in a vacuum / Thomas was on his feet, moving, heading in the direction of the maintenance room / Then footsteps, hard and heavy, running down. It was all in shadow, and a cold panic flooded Thomas’s body as he waited to see who came down. Brenda suddenly appeared in front of Thomas, terror in her eyes. He thought he saw Teresa nearby as well, all of them struggling to keep their balance as they moved forward” (Dashner, 2010: 107-110).

У наведених прикладах ми спостерігаємо урізання певних частин речення, опущення складнопідрядних та складносурядних сполучників, що призводить до посилення динаміки та напруженості тексту. У цьому контексті образ-символ *лабіринт* виступає стрімким, динамічним конструктом, його фізична статика переходить на задній план і переважно увага сфокусована на швидкому розгортанні подій.

*Парцеляція* займає 10.7% від загального числа речень. Ця стилістична фігура використовує розчленування єдиної синтаксичної структури речення на дві або більше частини, відокремлені одна від одної крапкою. Перша частина структури є домінантною, вона позначає головну ідею мовця та є завершеним семантичним цілим. Друга частина постає залежною і, зазвичай, лише доповнює попередню. Прийом *парцеляції* є одним із найрозповсюдженіших у мові героїв. На графічному рівні стилістична фігура реалізує певну *паузу* або *членування прямого шляху*, що може слугувати *символом перешкод*, які персонажі зустрічають у *лабіринті*.

У фрагменті, в якому йдеться про одну із тихих ночей, яка є рідкістю в *лабіринті*, присутній елемент *парцеляції*: “Blissful sleep. Hazy darkness. Warmth. A physical glow. Almost floating. Listless sleep. Bathroom. Water. Trudge back to bed” (Dashner, 2011: 54). Речення виражають певні відчуття персонажів, що доповнюють загальний образ *лабіринту*, насичуючи його враженнями та ефектами.

Іншим прикладом слугує пересування героїв у *лабіринті*: “Forward. Warmer. Thirsty. Darkness. Walking. Time passed ever so slowly”. Подібно до попереднього прикладу, у цьому контексті сенси, які могли бути складені в одне речення, є розділеними на прості, неускладнені, що окремо один від одного не мають чіткої логіки. Примітним є те, що центральне речення, яке передає головну думку уривку, стоїть на останньому місці. Воно слугує узагальненням членованих думок і надає розуміння сказаному до нього.



Членування головної та підрядної частин речення має місце і в такому сегменті твору: “I’m basically still a Newbie, too. But I can be your friend”. Підрядна складова, що утворює нове речення, вказує на почуття героя, його *невпевненість і розгубленість*.

*Парцеляція* як наголос на важливості сказаного або подій, які відбуваються у тексті, присутня також у такому уривку: “Begin new rounds of Trials. But what we neglected to see was right before our eyes. The Immune are the only resource left to this world” (Dashner, 2011: 7).

У багатьох контекстах, *парцеляція* надає тексту ефекту вірша. Прискорюючи або, навпаки, сповільнюючи розповідь, вона формує певну звуко-символічну тональність, що наповнює образ-символ *лабіринт*.

### **3.2.3 Екстенсивні синтаксичні конструкції візуалізації образу-символу *лабіринт* у текстах сучасних американських антиутопічних романах XXI століття**

*Екстенсивні моделі* пов’язані із загальною ритмікою романів, де магістральний акцент займає пересування *лабіринтом*, конструювання ритміки оповіді. *Екстенсивні конструкції* задають динаміку тексту, слугують, на рівні текстової архітектоніки, довгими пасажами *лабіринту*, проте не втрачають загального стрімкого темпу оповіді. До розширених синтаксичних конструкцій відносимо *паралелізми* (17.5%), *полісиндетон* (13.2%) та *синтаксичні повтори* (8%).

*Паралелізм* діє за зразком повторюваних синтаксичних груп, які подібні за семантичними значеннями, наприклад:

“Pieces of the ceiling fell, crashing and exploding. The sounds were awful, deafening. The ground shook violently; bombs continued to detonate over and over, seemingly everywhere at once. Thomas fell; Minho jerked him to his feet. A few seconds later Minho fell; Thomas yanked and dragged until they were both running again” (Dashner, 2010: 7).

У наведеному абзаці на синтаксичному рівні прослідковуємо *повтор* схеми [Noun Phrase] + [Verb Phrase] + [Adjective Phrase]. У деяких реченнях група прикметника опущена і наявна лише проста структура. Сполучна характеристика, яка утворює ефект *паралелізму*, є семантика речень. Кожна синтаксична група говорить про подібні речі, які, таким чином, зв'язують окремі частини у єдине синкретичне ціле.

Іншим прикладом слугує такий сегмент твору: “We all woke up in the middle of the day, lying on the ground around the doors to the Box. It was closed. Our memories had been wiped, just like yours when you came. You’d be surprised at how quickly we pulled ourselves together and quit panicking. There were about thirty of us. Obviously, we had no bloody clue what had happened, how we’d gotten there, what we were supposed to do. And we were terrified, disoriented. But since we were all in the same crappy situation, we organized ourselves and figured out the place. Had the full farm running within days, everybody with their own job” (Dashner, 2010: 27). У цьому разі ефект *паралелізму* утворюється завдяки повтору схеми *we + Verb Phrase*, таким чином акцентуючи увагу на персонажах, про яких йде мова, їх діях та відчуттях.

Заперечні речення, які починаються із частки *Not*, також утворюють паралельну архітектуру оповіді: “Not being alone for over three weeks. Not the white walls, ceiling and floor. Not the lack of windows or the fact that they never turned off the lights. None of that” (Dashner, 2010: 78). Тут опис йде від протилежного, тобто зосередження на заперечені, яке стоїть на початку кожного речення, тим самим створюючи атмосферу *втраченого минулого*.

Друга *екстенсивна модель* утворена завдяки *повторам* синонімів та подібних синтаксичних конструкцій.

Прикладом однорідних синтаксичних груп виступає репліка: “Thomas folded his arms, closed his eyes, took a deep breath” (Dashner, 2010: 156), в якій повторюється група присудка.

*Паралельне* використання частин тексту та однорідних членів речення виокремлюємо у абзаці: “They’d taken his watch; they fed him the exact same meal three times a day – slab of ham, mashed potatoes, raw carrots, slice of bread, water – never spoke to him, never allowed anyone else in the room. No books, no movies, no games”. Практично уся наведена частина повторює попередню, починаючи від підмета та присудка у першому реченні They’d taken -> they fed; продовжуючись однорідними іменниками на позначення їжі; синтаксичною групою never + Verb Phrase; та у кінці повторами частки no. Подібні репліки є частотними у всіх трьох романах. Вони формують ритміку *лабіринту*, його скутість, лаконічність, повторюваність, певним чином, незрозумілість.

*Анафора* присутня у таких реченнях, як-от: “Wait for the right time, the right place, to unleash it. / He always did this – after eating breakfast, after exercising / Left to think about his friends – Minho, Newt, Frypan, the other few Gladers still alive”. Примітним є вживання тире у реченні “He always did this – after eating breakfast, after exercising” (Dashner, 2011: 17). Воно є подібним до опущення певних сенсів, що свідчить про використання редуційних конструкцій на кшталт *еліпсису* та *апосіопези* (стилістична фігура умовчання, недоговорення).

Остання група розширених синтаксичних конструкцій складається зі стилістичної фігури *полісиндетону*. Це синтаксично мотивований повтор сполучників або прийменників (Єфімов, 2004). *Полісиндетон* забезпечує ритміку організації висловлювання, увиразнюючи ключові частини інформації.

Третя група не є частотною і, зазвичай, частково присутня на рівні *паралелізмів* та *повторів*. У романах трилогії *полісиндетон* переважно утворюється завдяки складносурядному сполучнику *and*, та *as*.

Як приклад, наводимо репліки з текстів із кожного із трьох романів: “Knowledge flooded his thoughts, facts and images, memories and details of the

world and how it works / Dust clouded the air and shadowy figures surrounded Thomas, swaying and falling and getting back up again / Life took its time as it drained from the man, as the light in his maddened eyes faded, as the grunts and the physical strain to hold on slowly quieted and stilled / Brenda moved to the counter behind her and started preparing what she needed, and the guard continued to lean all of his weight on Thomas's wrists, cutting off the circulation” (Dashner, 2011: 175).

У розглянутих випадках, *полісіндетон* слугує задля поглиблення відчуттів, які герої переживають у конкретний момент та нагнітання сугестії. *Полісіндетон* створює ілюзію казки, міфічної оповіді, що розповідає про пригоди героїв. Таким чином, стилістична фігура надає образу-символу *лабіринт* його споконвічності, зрілості і неоднозначності.

Отже, проаналізовані розширені синтаксичні конструкції слугують іншим архітектонічним вираженням образу-символу *лабіринт*. Вони продовжують стрімкість темпу розповіді або оповіді, візуалізуючи звивисті пасажі *лабіринту*, підвищуючи рівень сугестії оповіді та утворюючи елемент міфічності й казковості текстів роману.

### Висновки до розділу 3

У третьому розділі ми визначили лексико-стилістичні конструкції, які конструюють образ-символ *лабіринт* у тестовій площині. Перша група засобів, які було розглянуто, ґрунтується на *алюзії*, *концептуальній метафорі* та *авторських неологізмах*. Ця площина переважно визначена за допомогою вербальних маркерів, що реалізують те чи інше речення чи інтертекстуальне запозичення, яке автор використовує у розповіді. Схарактеризувавши магістральні *алюзії*, наявні в трилогії романів, можемо зробити висновок, що образ-символ *лабіринт* у романах антиутопіях діє як сакральний символ Світового Древа, що розповідає про минуле, теперішнє

та майбутнє. *Алюзія* на міф про Мінотавра слугує нагадуванням про первісний *лабіринт* і насичує образ *антиутопічного лабіринту* стародавньою, славнозвісною символікою Дедалового лабіринту. Запозичення з біблійних сюжетів є доволі розповсюдженими на сторінках романів, починаючи від пророцтва Іоанна Богослова, яке оповідає про судний день, до алюзії на історію про Адама та Єву. Образ-символ *лабіринт*, зазвичай, передано завдяки денотативним лексемами, які прямо вказують на певний запозичений сюжет, або завдяки імпліцитним сенсам, які передаються на рівні концептуальної метафори.

Нами було розроблено ієрархічну модель зв'язків концептуальних метафор, які актуалізують образ-символ *лабіринт* на лексичному рівні. Загалом було виокремлено 14 концептуальних метафор, які організовано у п'ятирівневу модель текстового *лабіринту*.

*Авторські неологізми*, або, *оказіоналізми* є частотними у текстах трилогії та вагомими для конструювання образу-символу *лабіринту* в антиутопічних романах. До цієї групи ми відносимо загальноновживані лексеми, які набули нового значення у авторській інтерпретації, наприклад назви частин лабіринту, що є розповсюдженими словами, але у романах перетворились на власні назви. Також, до них належать суто неологізми, тобто вербальні засоби, розроблені письменником спеціально для цієї трилогії і які не використовуються поза площиною романів. Уживання *оказіоналізмів* дозволило нам пояснити інтенцію автора надати образу-символу більш конкретного тлумачення, що пов'язано саме з *лабіринтом* трилогії.

На рівні синтаксису, ми визначили три найчастотніші прийоми, які реалізують архітектоніку образу-символу *лабіринт*. До них відносимо *риторичні питання*, *екстенсивні* та *редукційні конструкції*. Завдяки програмі для корпусного аналізу тексту – StyloMetrix, нам вдалось зробити

більш обґрунтований статистичний аналіз уживання різних синтаксичних структур.

Проаналізувавши *риторичні питання*, ми виокремили три головні патерни, які їх актуалізують, а саме спеціальні питання, загальні питання та прості або ускладнені речення, що завершуються знаком питання. Також важливо зазначити активне використання *анафори* при формуванні питальних речень. Цей прийом дозволив створити імітацію текстового кола, яке візуалізує образ *лабіринту*. *Риторичні питання* мають чотири магістральні функції у формуванні образу-символу *лабіринт*, оскільки створюють відчуття дезорієнтації у просторі, передають ефект проходження шляху по пізнання себе, передають емоції героїв та візуалізують пошук відповідей для розгадування *лабіринту*.

До *редукційних конструкцій* відносимо *еліпсис* (25.6%), *асиндетон* (18%) та *парцеляцію* (10.7%). На рівні архітекtonіки вони створюють відчуття пришвидшеної зміни подій (асиндетон та парцеляція) або заплутаність і незрозумілість лабіринту (еліпсис). Переважно, *редукційні конструкції* дозволяють читачеві поринути не лише в символічний зміст образу, але й відчутти його пасажі, різкі переходи та завитки під час прочитання тексту. Таким чином, утворюється не лише розуміння *лабіринту* як художнього образу в романі, але й його фізичне втілення на рівні оповіді.

У текстах наявні три типи розширених *синтаксичних конструкцій*: *паралелізми* (17.5%), *полісиндетон* (13.2%) та *синтаксичні повтори* (8%). Проаналізувавши частотність їхнього вживання, ми визначили, що *екстенсивні конструкції* націлені на підтримку загальної динаміки тексту, оскільки, на зразок *редукційних конструкцій*, вони задають темп оповіді, не сповільнюючи його, але забезпечуючи певні відступи і паузи. На рівні архітекtonіки романів трилогії, синтаксичні прийоми також допомагають

читачам візуально прослідкувати довгі пасажі *лабіринту* та його нелінійну структуру.

Основні положення розділу висвітлені у одноосібній публікації авторки (Стеценко Д. (2021). “*Синестезія і звукосимволізм у лінгвосеміотичному формуванні образу-символу лабіринт (на матеріалі роману Джеймса Дешнера ‘Той, що біжить лабіринтом’*”).

**РОЗДІЛ 4**  
**ЛІНГВОСЕМІОТИЧНА ІНТЕРПРЕТАЦІЯ ОБРАЗУ-**  
**СИМВОЛУ *ЛАБІРИНТ* У ТЕКСТАХ СУЧАСНИХ**  
**АМЕРИКАНСЬКИХ АНТИУТОПІЧНИХ РОМАНІВ ХХІ**  
**СТОЛІТТЯ**

У попередньому розділі, присвяченому лінгвостилістичному аналізу образу-символу *лабіринт*, було з'ясовано, що образ-символ є складною, гетерогенною, синкретичною структурою, яка втілена в тексті романів на багатьох рівнях. У цьому розділі ми аналізуємо лінгвосеміотичні способи його реалізації шляхом інтерпретаційного аналізу, заглиблюємося у світ мовно-знакових виражень ефекту синестезії образу-символу *лабіринт* та, завдяки теорії можливих світів, конструємо модель функціонування образу-символу *лабіринт* у антиутопічних романах ХХІ століття.

**4.1. Семіотика кольору і звуку у формуванні смислової структури образу-символу *лабіринт***

У контексті *синестезії*, ми аналізуємо образ-символ *лабіринт*, використовуючи лінгвосеміотичний та інтерпретативний підходи, для яких ключову роль відіграють вербальні засоби у *визначенні* чуттєвих аспектів *лабіринту*. Автор створює *лабіринт*, користуючись загальними сенсорними знаннями про світ. У трилогії романів “The Maze Runner” образ-символ формується переважно через *кольорове, звукове та ольфакторне відображення*. Взаємодія мовних знаків впливає на інтерпретацію читачем художнього образу на рівні переживань та відчуттів.

*Синестезію* розуміємо як певний спосіб пізнання навколишнього середовища, що виявляється у взаємозв'язку між мисленням та тілесним сприйняттям. У контексті образу-символу *лабіринт*, *синестезія* слугує



додаванням певних паралінгвальних якостей у вигляді вражень та переживань (Гумбольдт, 2000: 154).

Перший роман починається з опису навколишнього середовища: “He began his new life standing up, surrounded by **cold darkness and stale dusty air**” (Dashner, 2009: 1).

Номінативні одиниці “*cold darkness*” та “*dusty air*” передають сенсорні відчуття, які переживає герой, разом із візуальним компонентом та запахом. У контексті образу-символу *лабіринт нітьма* займає центральне значення. Вона є початком подорожі, яку проходить кожний персонаж, підіймаючись старим ліфтом. Темрява також превалює в описі пасажів *лабіринту*: “On his next swing, the **darkness** prevented Thomas from seeing a new wall looming in front of him until it was too late; the corridor ended and turned to the right” (Dashner, 2009: 35).

Метафоричне значення *невизначеності* або *незрозумілості* власних думок відтворено у реченні: “Is this a prison? - Thomas asked; he dug in the **darkness** of his thoughts, trying to find a crack to his past” . Думки головного героя – Томаса – також слугують символічним *лабіринтом*, яким подорожує лише він. Таким чином, висновуємо, що *нітьма* є всеосяжним паралінгвальним компонентом твору; вона є частотною в описі як фізичного, так і ментального образу *лабіринту*.

У романі колір використовується для визначення часових рамок подій і служить тлом, на якому автор розташовує аудіальні та запашні враження, що переживають персонажі. За допомогою звукосимволізму письменник поглиблює оптичний образ *темряви*, використовуючи стилістичний прийом *алітерації*: “a lurching shudder shook the floor beneath him” (Dashner, 2009: 1).

Як бачимо, повтор фонем [sh/th] допомагає читачеві відтворити звук тертя шасі старого ліфту. Ефект набуває більшої забарвленості завдяки прямому звуковому опису: “**Harsh sound of chains**, and pulleys, like the

working of an ancient steel factory, **echoed** through the room, **bouncing** off the walls with a hollow, tiny whine” (Dashner, 2009: 2).

Рухаючись далі від точки відліку – *the Vox*, читач знайомиться з описом території Глейду, який є центральною частиною *лабіринту*. Розповідь починається з відтворення оптичних характеристик: “The sky overhead was cloudless and **blue**, but Thomas could see **no sign of the sun** despite the **brightness** of the day (Dashner, 2009: 7); The **creeping shadows** of the walls didn’t reveal the time or direction – it could be early morning or late afternoon” (Dashner, 2009: 7).

Прямі номінативні одиниці “*The sky, cloudless, blue*” передають знайомий нам образ блакитного неба, проте штучність конструкції викриває опис сонця: “**no sign of the sun despite the brightness of the day**”. Відсутність сонця дезорієнтує, адже герої не мають змоги визначити точну годину доби. Цей нюанс збиває з пантелику і продукує ефект блукання й невизначеності, стереотипний для сприйняття образу-символу *лабіринт*.

Мовна картина Глейду надалі формується завдяки аудіальним та ольфакторим вербальним знакам: “As he breathed in deeply, trying to settle his nerves, **a mixture of smells bombarded him. Freshly turned dirt, manure, pine, something rotten and something sweet.** Somehow, he knew these were **the smells of a farm**” (Dashner, 2009: 7).

На рівні звуку автор вдається до імпліцитного, опосередкованого опису “*he breathed in deeply*”, де читач розуміє перцептивний сигнал завдяки інференції із загального контексту.

На противагу звуковому компоненту, *ольфакторні знаки* є експліцитними та виражені завдяки номінативним одиницям: “*a mixture of smells bombarded him / Freshly turned dirt, manure, pine, something rotten and something sweet / the smells of a farm*”. У зв’язку з тим, що увага зміщується від акустичного сприйняття на рецепцію запаху, читач спостерігає ефект *синестезії*, де ольфакторна складова є індексальним знаком звукового

спектру. Враховуючи те, що частини мозку, що є відповідальними за нюх, також пов'язані з формуванням спогадів і емоцій, які переплетені із певними пережитими подіями; не дивно, що автор використовує саме такий зв'язок задля висвітлення спогадів та набутого досвіду героя (Кравчук, 2018: 154).

У такому контексті образ-символ *лабіринт* набуває двох парадоксальних категорій сприйняття – *невизначеності* та *штучності* на рівні оптичних характеристик, й *унізнаваності* за рахунок запахів.

Найдетальніший опис усіх трьох сенсорних рівнів віднаходимо в передачі образу *the Maze*. *Фізичний лабіринт* має дві іпостасі – денну та нічну. Переважну кількість паралінгвальних знаків виділяємо при описі *нічного лабіринту*, реалізованого на рівні оптичної сенсорної системи: “The growing **darkness** of twilight was a perfect fit for how **grim** things felt to Thomas” (Dashner, 2009: 108). У цьому прикладі лексема *darkness* корелює із відчуттям *grim*, що актуалізує символічну складову образу *лабіринту*.

Колір далі супроводжується звуковими ефектами, які втілено завдяки стилістичними фігурам *алітерації*, *асонансу* й *ономатопеї*:

“It came from deep within the Maze, **a low, haunting sound**. A constant **whirring** that had a **metallic ring** every few seconds, like **sharp knives rubbing against each other**. It grew **louder** by the second, and then a series of **eerie clicks** joined in. Thomas thought of **long fingernails trapping against glass**. A **hollow moan** filled the air, and then something that sounded like **the clanking of chains**. All of it together was horrifying, and the small amount of courage Thomas had gathered began to slip away” (Dashner, 2009: 116).

Синхронізуючись, *асонанс* і *алітерація* продукують *ефект клацання* і *шипіння*, що чує протагоніст. Беручи до уваги кольорову гаму, яка слугує тлом до звукової перцепції, робимо висновок, що автор залучає прийом звукосимволізму, де ряд повторюваних фонем [sh, s, r, o, ou] передають темне забарвлення і продукують ефект гнітючості, жаху і відчаю.

Емоційна складова є невід’ємною частиною формування символічної площини образу *лабіринту*. Бентежний та зловісний стан простору *the Maze* перетворює *лабіринт* із простого фізичного об’єкту на *символ пастки і приреченості*. Цю ідею на рівні тексту відтворено завдяки опису створінь – *the Grivers*, які проживають в стінах *лабіринту*. Грівери – це механічні істоти, схожі на павуків, що мешкають у віддалених глибинах *лабіринту*. Їхні дивні рухи доповнюють варіативність передачі аудіальних і ольфакторних компонентів місцевості *the Maze*: “The **noises** grew louder. **The roar of engines** interspersed with **rolling, cracking sounds** like chains hoisting machinery in an old, grimy factory. And then came **the smell – something burning, oily**. The **crunching sound rattled the bones**.” (Dashner, 2009: 117).

Як і в інших прикладах, опис починається зі звукової характеристики, підсилюючись запахами. В останньому реченні підсумовується чуттєве сприйняття загальної картини, що поглиблює ефект жаху і приреченості, які відчувають герої *лабіринту*.

Слід зауважити, що наростання темпу оповіді передається на графічному та синтаксичному рівнях. Стилiстичні фігури *парцеляції* та *еліпсису* каталізують сугестивне сприйняття тексту, підсилюють ефект *ономатопеї*, *алітерації* та *асонансу*, які створюють *синестезію* на усіх трьох перцептивних рівнях:

“As he looked into **the dark recesses of the Maze**, he searched his mind for a solution.

**buh-bump, buh-bump, buh-bump.**

Still alive.

**A sharp crack echoed** from within the Maze, followed by **the horrible sound of crumpling metal**. He **couldn’t see anything** coming, but **the sounds were louder – the whirring, the groaning, the clanging**.

**Clangs from the Maze. Whirrs. Buzzes. Moans.**

A few minutes passed before Thomas saw the **first glimmer of light shine** off the Maze walls up ahead. The **terrible sounds** he'd heard escalating for the last hour took on **a high-pitched, mechanical squeal**, like a robotic **death yell**.

**whirrrrrrrrrrrr**

**click-click-click**

**whirrrrrrrrrrrr**

**click-click-click**" (Dashner, 2009: 122–126).

У наведеному фрагменті рівень сугестії досягає свого піку за рахунок поєднання усіх трьох сенсорних характеристик в єдине, цілісне сприйняття текстового простору. Подібний приклад віднаходимо на сторінках третьої книги. У цьому разі аудіо-візуальний ефект метроному реалізовано через *еліптичні речення, парцеляцію та графічну репрезентацію*. Незважаючи на те, що у фрагменті не присутні прямі номінації жодних сенсорних складових, читач інтерпретує імпліцитний прийомом *синестезії* через звуковий та чуттєвий канали сприйняття:

Tired. So tired.

Something in his chest felt wrong. Sick.

The gas.

Tired. Hurt. Body exhausted.

Breathing in gas.

Couldn't help himself.

So ... tired ...

Inside him. Wrong.

Teresa. Why did it have to end that way?

Tired ...

Somewhere on the edge of his consciousness, he was aware of his head thumping against the floor. Betrayal.

So...

Tired ... (Dashner, 2011: 130)

*The Cliff* є фіналом *лабіринту*, кручею, що веде в безодню, яка насправді слугує початком випробувань, яке доведеться пройти персонажам твору. Як і в попередніх частинах, круча описано за схемою [колір] – [звук] – [запах]:

“The corridor didn’t end in another **stone wall**. It ended in **blackness**. He could see the stars. As they got closer, he finally realized that it was an opening – the Maze ended. Thomas could see in every direction, up and down, side to side, was empty air and **fading stars**.” (Dashner, 2009: 134).

Використання опосередкованого опису кольору через лексеми “*fading stars*” та “*stone wall*” допомагає автору розширити спектр барв *лабіринту*, показати його *безмежність* та *замкненість* водночас. Таким чином, образ-символ *лабіринт* є контроверсійним за своєю суттю; він є конструктом чітко окресленим у просторі і часі, водночас – безмежним, неосижним із точки зору його інтерпретації.

Далі у тексті прослідковуємо, що загальний опис території тьмяніє. Завдяки прийомам *парцеляції* та *еліпсису* оповідь у романі продовжується у звиклому темпі, проте на рівні загального сприйняття сенсорні характеристики простору сповільнюють його ритм:

“The sky was a **dull slab of grey** – **not the natural pale light of morning**. There was **no blue, no black, no stars, no purplish** fan of a creeping dawn. The sky, every last centimeter of it, was **slate grey. Colorless and dead. Not cloudy, not twilight, not the early minutes of dawn. Just grey**. The sun had disappeared.” (Dashner, 2009: 216).

Сонце, яке завжди слідує за півтюмою уночі, у романі відсутнє, замість нього темрява перетворюється на сірість. У розглядуваному фрагменті частотним є використання заперечних речень, які продукують сенсорне сприйняття метроному на рівні звуку, що, у свою чергу, інтерпретуємо як асоціацію із *приреченістю*, *загибеллю*.

Домінування темної кольорової гами першого роману кардинально змінюється на сторінках другої частини: “After so long in **pitch-darkness**, the sudden **appearance of light** overpowered him—even through the protection of his hands. Brilliant **orange burst** through his fingers and eyelids, and **a wave of heat**—like a hot wind—swept down” (Dashner, 2010: 5).

Як бачимо, “*pitch-darkness*” (кремішня пільма) перетворюється на “*orange burst*” (помаранчевий спалах), передаючи зміну у настрої героїв та слугуючи індексальним знаком нового випробування під назвою “*The Scorch Trails*” (пекучі стежки).

Перехід героїв від однієї частини кольорового спектру до іншої знаменує трансформацію умов *лабіринту*. Кожен роман є певною його інкарнацією. У першому творі конструкт було реалізовано завдяки прямій номінації *Maze*; у другому романі – це *Scorch trails* – заплутані стежки на мапі; на сторінках останнього твору бачимо вже відомий нам *лабіринт* із першої частини, що доповнюється відтворенням заплутаних коридорів організації *the WICKED*.

Пекельні стежки другого роману наповнені яскравими кольорами: “Rods of **fire** dancing about like magic, hot tendrils whipping to the right from the wind. Then it all collapsed to the ground, a heap of **thrashing flame** / All around them, the **lightning** continued to fall like arrows of **white fire**” (Dashner, 2010: 24). Проте світлі кольори затьмарюють героїв, вони потопають у яскравості побаченого. Нестерпність темряви перетворюється на страждання від світла.

Використання звукового компоненту також є частотним при описі стежок: “Thomas could feel the **silent** impact of the **explosions**, each one **rattling his skull**, shaking his bones / And **terrible, horrible, awful sounds filled the air**, like the wretched squeals of animals being tortured / **Thumps**. The **clang** of metal against metal. Something **shattering**. Boys **shouting**. More like the **echo of shouts**, very distant, muted. Suddenly they became more like

screams. Unearthly cries of anguish. But still distant. As if he'd been wrapped in a thick cocoon of **dark** velvet / All this **noise** is **driving nails through my buggin' skull**" (Dashner, 2010: 21, 33, 35).

Лексеми "*the silent impact of the explosions*" передають стилістичний оксиморон, що підкреслює відчуття наляканості і нереальності ситуації, жаху, який переживає головний герой. Прийом *парцеляції* в останніх реченнях підсилює звуковий ефект оповіді, він надає більшої сугестії і нервовості у сприйнятті звуків та домагає створити ритміку ономапоєї звуків [s/sh].

У частині "The Death Cure" персонажі потрапляють у вже знайомі для них стіни *лабіринту*, проте його сенсорний опис кардинально змінюється:

*"He was pointing at a round hole above them. It was the hole that exited to the Cliff. **Back when the Maze was fully operational, holotech had been used to conceal it, to make it look like part of the fake, endless sky beyond the stone edge of the drop-off.** It was all turned off now, of course, and Thomas could see the walls of the Maze through the opening. A stepladder had been placed directly under it.*

*He went last. After the others climbed through, he scaled the ladder, pushed himself up onto the ledge, then walked over two boards that had been placed across the gap to **the Maze's stone floor at the Cliff edge.** Below him was just a **black-walled work area that had always looked like an endless drop before.** He looked back up at the Maze and had to pause to take it all in.*

*Where the sky had once shone blue and bright, there was now only the **dull gray ceiling.** The holotech off the side of the Cliff had been completely shut down, and **the once-vertigo-inducing view had been transformed into simple black stucco.** But seeing the massive ivy-covered walls leading away from the Cliff took his breath away. Those had been towering even without the help of illusion, and now they rose above him like **ancient monoliths, green and gray***



*and cracked. As if they'd stand there for a thousand years, enormous tombstones marking the death of so many*" (Dashner, 2010: 101).

Трансформація відбувається на лексичному рівні завдяки використанню менш забарвленої лексики. Якщо у першій частині роману Томас описував *лабіринт* як "darkness", "void", "endlessness", "vertigo", то у цій частині ми виокремлюємо такі характеристики як "black-walled", "gray ceiling", "black stucco". *Лабіринт* у кінці трилогії втрачає своє первісне емоційне забарвлення чогось нереального, всеосяжного, незрозумілого; натомість, він здається звиклим, непримітним, зрозумілим.

Варто зазначити, що символічний рівень трактування *лабіринту* доповнюється та підсилюється у рядках "But seeing the massive ivy-covered walls leading away from the Cliff took his breath away. Those had been towering even without the help of illusion, and now they rose above him like **ancient monoliths, green and gray and cracked. As if they'd stand there for a thousand years, enormous tombstones marking the death of so many**" (Dashner, 2010: 107), в яких головний герой асоціює стіни конструкту з тисячолітніми древніми монолітами, стародавніми надгробками, що нагадують про смерть багатьох людей.

Іншим *лабіринтом* третьої частини є простір штаб-квартири організації *WICKED*, яка є розробником випробувань:

"The walk to the exit seemed to take forever, the huge wall and doors growing taller and taller as the group approached them. When they finally made it to the foot of the immense doors, **an electronic buzz** sounded from somewhere, followed by a female voice. He waited, mind racing, for what felt like several minutes before **a series of clicks rattled the air**, followed by **a loud thunk**. Then one of **the iron doors** swung outward, its **hinges squealing**. Thomas peered through the widening crack and was relieved to see that the narrow alley on the other side was empty. At the end stood another huge wall with another set of

*doors. Those doors looked more modern, though, and several screens and panels were set into the cement to their right*” (Dashner, 2010: 94).

Як і в конструкції *Maze*, на цьому етапі розгортання образу-символу *лабіринт* спостерігаємо перцептивний опис шуму “*electronic buzz*”, “*series of clicks rattled the air*”, “*hinges squealing*”. Подібні дескриптори мали істоти під назвами *Griever*s та *beetle blades* у першому *лабіринті*. Кольоровий опис “*iron doors*” вказує на характеристику простору. Зважаючи на те, що працівника *WICKED* описано в світлих кольорах, а простір має сталевий відтінок, робимо висновок, що автор намагається створити та передати *стерильність простору*, яка на символічному рівні позначає територію, позбавлену життя.

Як і в минулих частинах, герої продовжують свій шлях територіями, які нагадують *сплутані стежки лабіринту*. Перший роман візуалізує саму конструкцію *лабіринту*, яка є похмурою і неживою. Далі персонажі проходять стежками пекельних доріг, що осліплюють і спалюють усе живе. Ситуація змінюється на сторінках третього роману, де герої нарешті потрапляють у середовище, схоже на реальний світ:

*“Islands of dark brown dirt, devoid of vegetation, dappled the treeless expanse where the snow had been blown away by the wind. Craggy stones of all sizes dotted the land, which sloped toward a sudden drop-off—a huge cliff. Beyond that lay the ocean, its deep blue ending on the horizon, where in a sharp line it changed to the light blue of the brilliant sky. And resting on the edge of the cliff, about a mile ahead of him, was WICKED’s headquarters”* (Dashner, 2010: 66).

Уперше кольорова гама доповнилась відтінками *блакиті* та *брунату*: “*dark brown dirt*”, “*deep blue*”, “*light blue*”. Перехід від *неживого сірого* до *світлого синього* вказує на трансформацію героїв, наближення фінальної точки їхніх випробувань. Світ навколо відроджується, так само, як і пам’ять персонажів, що наповнюється спогадами про їхнє минуле.

Зміни відбуваються і в *ментальному лабіринті* головного героя. Протягом двох перших частин його спогади були порівняні з *тітьмою*, нестачею важливого досвіду з минулого. У третій частині Томасу надано можливість пройти крізь процес повернення втраченої пам'яті. Опис людини, яка допомагає головному герою, створює сприйняття цього етапу як добу просвітлення:

“*He crossed the room, the swish-swishing of his white pants the only sound cutting the silence, and disappeared through the first steel door, closing it behind him. Then the room erupted with noise as everyone started talking at once*” (Dashner, 2010: 203). Вираз “*swish-swishing of his white pants*” передає відчуття легкості та просвітлення, метою якого є припинення тітьми.

Узагальнюючи процес формування сенсорних лінгвосеміотичних знаків образу-символу *лабіринт*, можна виснувати, що в антиутопічних романах образ формується за чіткою схемою (Рис. 4.1).



Рис. 4.1. Ієрархічна модель конструювання образу-символу *лабіринт* на рівні паралінгвальних сенсорних знаків.

Початково, кольоровий опис виступає як вихідний пункт вербальної репрезентації *лабіринту*. Він слугує своєрідним тлом, на якому розгортаються події. До його функцій входить визначення часових рамок та конструювання емоційної складової. Кольоровий фон послідовно інтегрує акустичні ефекти за допомогою таких прийомів, як *звукосимволізм*, виражений через *алітерацію* або *асонанс*, а також, пряму номінацію звуків.

Останнім компонентом у формуванні сенсорної схеми *лабіринту* є опис *ольфакторних сприйняттяв*. Він слугує своєрідною кульмінацією попередніх етапів і створює своєрідний ефект *синестезії*, де колір набуває звукових виражень та доповнюється або зливається зі смаковими чи запаховими способами сприйняття інформації.

Створення образу-символу *лабіринт* у романі відбувається через послідовну вербалізацію різних сенсорних систем, де кольоровий опис відіграє ключову роль у визначенні атмосфери та створенні ментальної карти. За ним слідує акустичні та ольфакторні ефекти, що доповнюють та поглиблюють враження читача, формуючи ефект синестезії.

#### **4.2. Семіотика міфологічного компонента образу-символу *лабіринт***

Образ-символ *лабіринт* у сучасних антиутопічних текстах постає як певна бриколажна, синкретична структура, що інтегрує низку цитат, алюзій та ремінісценцій на міфологічні тексти і казки. Для дослідження їхньої релевантності при реконструюванні образу-символу, ми характеризуємо різницю між двома термінами: *міф* і *казка*.

Вивчення міфу та сакральних казок було започатковано антропологами К. Леві-Строс, Б. Малиновським та іншими у ХХ-му столітті (Levi-Strauss 1962; Malinowski 1984). К. Леві-Стросс (Levi-Strauss, 1962) визначив міф як модель презентації навколишнього світу первісними людьми. Вчений змістив увагу із діахронічного підходу, розробленого

Б. Малиновським, на синхронічний, намагаючись пов'язати студійовані ним парадигми з космологією та світоглядом досліджуваних племен (Levi-Strauss, 1962).

Б. Малиновський стверджував, що навіть, якщо зміст *міфу* не відповідає дійсності, образний сюжет оповіді формує культурний потенціал певної етнічної групи (поетичний, образний, логічний та естетичний). Д. Г'юм уважав, що в основі *міфу* лежать страхи і надії людей (The Oxford Handbook of Hume 2016). Е. Тейлор (2003) та Г. Спенсер (1991) стверджували, що *міф* – це підміна наукових фактів і логіки фальсифікованими уявленнями про природні явища; *міф* – це намагання людей переконливо пояснити деякі неясні та незрозумілі явища. Відомий психіатр З. Фрейд (1919) в одній зі своїх праць визначив *міф* як відображення емоцій, досвіду та особистих почуттів, які регулюються психологічними та етичними соціальними правилами.

У контексті нашого дослідження, ми послуговуємось характеристиками *міфу* та *казки*, запропонованими Б. Малиновським. За визначенням науковця, *міф* є не символічним, а прямим вираженням об'єкту, про який йде мова; це не пояснення для задоволення наукового інтересу, а оповідь та переказ первісної реальності для реалізації релігійних потреб, моральних поглядів, соціальних уявлень та тверджень.

У культурі племінних народів, *міф* виконує незамінну функцію – він виражає, зміцнює і кодифікує віру; захищає і забезпечує дотримання моралі; відтворює схему ритуалу і містить практичні правила для керування народом. Таким чином, *міф* є важливим інгредієнтом людського життя; це розповідь, яка надає логічне інтелектуальне пояснення певним діям чи художній образ, який будує канони віри та моральної мудрості (Malinowski 1984: 199).

В антиутопічних текстах *міф* функціонує як первісна, початкова реальність, де існують персонажі і відбувається основна дія. Для головного

героя, Томаса, та інших 50 підлітків *лабіринт* – це місце, де вони живуть, формулюють певні правила, ритуали та вірування, яких варто дотримуватись, аби вижити. Подібні міфологічні схеми наявні у двох інших романах. Звертаючи увагу на те, що кожна частина є певним випробуванням, яке повинні пройти герої аби вижити, конструювання та упорядкування певних канонів життя та ритуалів є критичним для спасіння.

Наприклад, у першій частині трилогії Албі (головний серед хлопців) попереджає Томаса про правила, які панують на території *лабіринту*: “You think I sent Newt to ya before the wake-up just for kicks? Freak, that’s the Number One Rule, the only one you’ll never be forgiven for breaking. Ain’t nobody-nobody-allowed in the Maze except the Runners. Break that rule, and if you ain’t killed by the Grievers, we’ll kill you ourselves, you get me?” (Dashner, 2009: 29).

У другому романі *лабіринт* не є об’єктом текстової дійсності, проте правила пересування *пекельними стежками* (що імпліцитно передають конструкт *лабіринту*) залишаються та формуються нові ритуали життя:

“Newt paused while he looked at Thomas, then Minho. “We need to make sure we have a solid leader when tomorrow comes. There can’t be any doubt who’s in charge.” / “Go right through ’em!” Thomas yelled. Minho appeared, along with Newt and a few other Gladers, joining the charge. Harriet and a few of the Group B girls, too. Everyone seemed to understand the plan, as slight as it was: fight off these last few monsters and get out of there (Dashner 2010: 172, 199).

У третьому романі переважно мова йде про планування наступних кроків, проте ритуал обговорення дій залишається таким, який був ще у стінах *лабіринту*. Усі учасники збираються в замкненому просторі і дебатують на певну тему:

“On the morning of the third day after their run-in with Newt, Thomas showered, then joined the others for a quick meal. It was obvious how anxious

everyone was to get moving after two days of sitting around. The plan was to go to Gally's apartment and start from there. There'd been a little worry about what Newt had told them – that some Cranks were planning to break out of the Palace and go to Denver – but there'd been no sign of them from the air” (Dashner 2011: 112).

Таким чином, *міфічна складова* образу-символу *лабіринт* переважно виражена за рахунок передачі ритуальності життя, правил, законів та вірувань, яких дотримуються герої.

*Міф* як джерело сприйняття та осмислення світу зазвичай доповнюється деякими фантастичними складовими, що перетворюють його на *казку*. *Казка* змінює свою інтерпретацію залежно від середовища, історичних подій та загальних розвитку людства. *Казки* можна розглядати як своєрідну призму, яка передає настрої, бажання та цінності епохи. *Казка* та оповідач постають як давні носії людського досвіду та життєвої мудрості щодо суспільних постулатів та духовних практик. Вони базуються на захоплюючому дійстві та сюжеті, сповненому несподіванок і сугестії (загадки, чудеса).

На противагу *міфу*, *казка* є завуальованим комунікатом певних настанов та загальних ідей. Антрополог Б. Малиновський стверджував, що *казки* залишаються в людській пам'яті завдяки їх комплексності, адже вони не позначають прямого ритуалу або вчення, проте змушують людину трактувати той чи інший сенс з урахуванням власного досвіду, культури, етносу та соціальних факторів.

Д. Зіпс (Zipes, 2011) розвиває теорію про те, що кожна *казка* будує три реальності:

1. Реальність загальнолюдських цінностей, таких як правда, творчість, співпраця, віра, гідність. Цей компонент націлений на виховання різнобічно розвиненої, творчої особистості, носія високих моральних цінностей, інтелектуальних здібностей і сильної волі.

2. Соціальна реальність. Ґрунтується на взаємозв'язку між біологічним (вродженими індивідуальними здібностями) і моральним (апріорно суспільними цінностями). Процес соціалізації передбачає моральне виховання, набуття комунікативної компетентності та інтерактивної гнучкості.

3. Суб'єктивна реальність. Цю реальність ще називають самоідентифікацією, де формуються певні Я-концепції. Суб'єктивна реальність не може функціонувати без загальнолюдських цінностей (Zipse, 2011).

Окреслені реальності наявні у текстовій площині антиутопічних романів завдяки *алюзіям, ремінісценціям, інтертекстуальним запозиченням* сюжетів міфів та казок. Багато прикладів *алюзій* на біблійні сюжети, казки та міфи було наведено у третьому розділі роботи. З цього можемо виснувати, що функція *казки* в контексті образу-символу *лабіринт* полягає в тому, щоб нагадувати людям про позачасові спільні цінності, які існували багато століть тому і продовжують впливати на нас у сьогочасності. Таким чином, у запропонованій моделі образу-символу *лабіринт* відносимо *казки* на образний та символічний рівень.

Самі *казки* вже є складними структурованими моделями, які відрізняються від образу-символу тим, що вони представлені через певну вербальну знакову систему, яка постулює кожну з вищезгаданих реалій. Антиутопічний текст є попередженням, що має за мету розкрити наслідки, яких може зазнати людство в майбутньому, якщо не змінить свої ритуали та вірування.

Інтегруючи виявлені ознаки *міфу* та *казки* в загальну модель образу-символу *лабіринт*, отримуємо таку схему (Рис. 4.3):



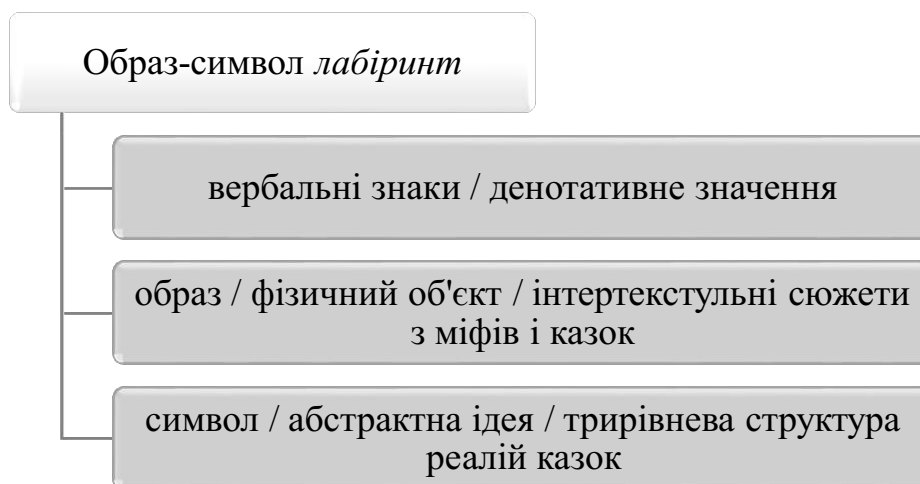


Рис. 4.2. Схема розгортання образу-символу *лабіринт* в трилогії Д. Дешнера “The Maze Runner”.

#### 4.3 Семіотика індексальності образу-символу *лабіринт* у текстах антиутопічних романів XXI століття

Визначивши рівні розгортання образу-символу, ми звертаємо увагу на вербальні знаки, які є базовими для актуалізації образу-символу *лабіринт*.

Ураховуючи те, що кожен абстрактний текстовий світ образу-символу обумовлений певними базовими лексико-семантичними просторами, ми застосували *модель глибокого навчання word2vec* для вивчення вербальних дескрипторів, що утворюють ці простори та проаналізували отримані результати, спираючись на постулати когнітивної граматики.

Завдяки попередньому лексико-семантичному та інтерпретативному аналізу, ми визначили магістральні дескриптори образу-символу *лабіринт*: *the Maze, the Box, the Glade, the Cliff, Thomas, і the Grievors*. Ці терміни вибудовують *ментальну карту* у свідомості читача та пов'язують між собою головні топологічні орієнтири образу *лабіринт*. Проте, висновки щодо об'єктів, які актуалізують *лабіринт* є досить емпіричними та обумовлені нестачею квантитативного аналізу, який дає змогу більш

грунтовно окреслити параметри вибору того чи іншого семантичного поля. Таким чином, за допомогою алгоритму машинного навчання, отримуємо номінативні одиниці, що є близькими до магістральних концептів кожного лексико-семантичного поля та визначаємо, які з цих понять є головними та підлеглими для подальшого формування текстових світів образу-символу *лабіринт*.

За Р. Ленекером, трактуємо вербальні одиниці кожного лексико-семантичного поля як “просторові орієнтири” (*landmarks*), що, у нашому випадку, є *індексальними знаками*, які безпосередньо позначають певний центральний термін: *the Maze, the Box, the Glade, the Cliff, Thomas*, або *the Grievors*.

Застосувавши вікно розміром 20 слів, отримуємо координати між головним терміном лексико-семантичного поля та вербальними дескрипторами, що його оточують (Табл. 4.1). Обравши першу десятку найближчих лексичних одиниць, висновуємо, що домінуючими граматичними категоріями є іменники та дієслова у формах теперішнього та минулого часу.

Maze	'they', 'lovin', 'years', 'exit', 'days' , 'sun', 'fact', 'solve', 'sections', 'many'
Cliff	'grew', 'pole', 'bones', 'alone', 'twenty', 'monsters', 'grin', 'sigh', 'grimy', 'middle'
Glade	'walls', 'doors', 'sky', 'made', 'two', 'outside', 'sounds', 'closing', 'light', 'moving'
Thomas	'look', 'almost', 'someone', 'question', 'anger', 'Teresa', 'surprised', 'others', 'thoughts', 'hour'
Box	'half', 'ready', 'expecting', 'forced' , 'sigh', 'slammer', 'pointing' , 'dinner', 'faced', 'court-yard'
Grievors	'maze', 'one', 'days', 'years', 'fight', 'way', 'solve', 'night', 'survive', 'might'

Табл. 4.1 Десять найближчих лексем, що конструюють певне лексико-семантичне поле

Найчастотнішими лексемами семантичного поля *the Maze* є іменники на позначення часу 'years,' 'days,' та 'sun'; вони вказують на викривлення часопростору лабіринту, коли персонаж потрапляє до нього. Дієслово 'solve' описує розумову дію і у просторі тексту близьке до іменника 'fact', оскільки люди зазвичай покладаються на факти, аби знайти вирішення лабіринту. Лексема “sections” є контекстуально обумовленою і вказує на конфігурацію *the Maze*.

Проте, деякі результати потребують більш детальної інтерпретації. Наприклад, займенник “they”, може вказувати на підлітків, або істот, що живуть у лабіринті; 'many' у різних реченнях може набувати характеристик прикметника або іменника, який вказує на персонажів або *Гріверів*. Дієслово “lovin” є доволі суперечливим у рамках семантичного поля *the Maze*; воно зустрічається лише раз у контексті: “*Every lovin’ second of every lovin’ day we spend in honor of the Maze, tryin’ to solve somethin’ that’s not shown us it has a bloody solution, ya know?*” (Dashner, 2009: 24).

Вербальні дескриптори 'expecting,' 'pointing,' 'forced,' та 'faced' утворюють семантичне поле *the Box*. Визначені лексеми описують низку емоцій, які переживає герой у ліфті шахти на шляху до лабіринту. Прикметник “ready” вказує на психологічну готовність підлітків до майбутніх випробувань. Іменник 'court-yard' входить одразу до двох лексико-семантичних полів - *the Box* і *the Glade*. Слова 'half', 'sigh', 'slammer' та 'dinner' не корелюють зі значеннями поля *the Box*.

Для лексико-семантичного поля *the Glade* характерним є домінування іменникових дескрипторів. Лексеми “walls” та “light” вказують на конструкції, що ведуть до лабіринту. Слово “sounds” позначає слухові сигнали, які персонажі чують у просторі *the Glade*. Іменники “sky” та “light” передають загальну атмосферу місця. Наротивагу ним, номінативні одиниці “closing” та “moving” переважно стосуються семантичного поля *the Doors*,

що розташований на околиці *the Glade*; це також релевантно для вербальних дескрипторів “two” та “outside”.

Магістральним терміном, який домінує в лексико-семантичному полі *the Cliff* – є іменник “monsters”, який акцентує увагу читача на створіннях, що охороняють вихід із лабіринту. Лексема “twenty” вказує на кількість підлітків, що перебувають у стінах *the Maze*. Структурні частини конструкції описуються номінативними одиницями “pole” та “grimy”. Топологічне розташування виходу актуалізує іменник “middle”. Дескриптор “bones” має ближче значення до лексико-семантичних полів *the Maze*, *the Cliff* та *the Grievors* аніж до *the Cliff*. Емоційний аспект виражений дієсловами “sigh” та “grin”. Лексема “grew” вказує на якісні зміни, що відбуваються в стінах лабіринту. Слово “alone” може розглядатися як прикметник або прислівник і має більш тісний зв'язок з героєм оповіді, аніж із лексико-семантичним полем *the Cliff*.

Проаналізувавши вербальні дескриптори лексико-семантичного поля *the Cliff*, висновуємо, що концептуальна матриця є досить нечіткою; виділені лексеми переходять у ширші за значення семантичні поля *the Maze*, *Thomas* та *the Grievors*. Таким чином, розглядаємо *the Cliff* як концептуальну складову *the Maze*.

Лексико-семантичне поле протагоніста охоплює широкий спектр граматичних категорій, таких як іменники, особові займенники, дієслова та прислівники. Масштаб внутрішніх емоцій, які відчуває Томас у лабіринті, передається через лексеми “anger” та “surprised”. Номінативна одиниця “look” вказує на стан пильності та зосередженості героя. Головною характеристикою Томаса є піклування про інших, це підтверджено завдяки лексемам “others”, “someone” та “thoughts”. Намагаючись віднайти шлях до порятунку, протагоніст ставить під сумнів певні речі, тому лексема “question” логічно вписується в загальну матрицю поля. Прислівник “almost” вказує на труднощі та негаразди, які заважають підліткам

вибратися з лабіринту. "Teresa" – єдина дівчина в лабіринті; персонаж, найбільш споріднений з Томасом.

Іменник "maze" є центральним індексальним знаком лексико-семантичного поля *the Grievors*. Істоти, що оберігають лабіринт, з'являються лише вночі, тому модель розпізнає лексему 'night' як складову цього лексико-семантичного поля. Вербальні дескриптори "days" та "years" вказують на безперервний континуум існування цих створінь. Для того, щоб вибратись зі стін лабіринту, герої повинні побороти ("fight") створінь та пройти шлях назовні ("way"). Семантичне значення дієслова "might" вказує на невизначеність і радше зображує емоційний стан персонажів, коли вони стикаються з істотами Гріверами, ніж безпосередньо належить до лексико-семантичного поля. Вербальний дескриптор "survive" окреслює боротьбу персонажів за виживання. "One" може бути іменником або займенником; у наведеному контексті воно слугує як авторська заміна для уникнення тавтології слова *Grievors*.

З огляду на отримані результати, висновуємо, що певні лексико-семантичні поля мають доволі розмиті кордони їх концептуальних матриць. Так, *the Box* є складовою *the Glade*; деякі поняття з лексико-семантичного поля *the Grievors* входять до понять *the Cliff*. Простежуємо сильну кореляцію між *the Grievors*, *the Maze* та *the Cliff*, що дозволяє розглядати *the Cliff* та *the Grievors* як безпосередні складові *the Maze*. На противагу ним, *Thomas* та *the Glade* містять унікальні дескриптори, які надають нових тлумачень образу-символу *лабіринт*.

Таким чином, унікальними вважаємо лексико-семантичні поля *the Maze*, *the Glade* та *Thomas*, де *the Maze* – є центральним денотативним лексико-семантичним полем образу-символу *лабіринт*, яке доповнюється характеристиками *the Glade* і *Thomas*.

На графічному рівні визначені поля іноді актуалізовано завдяки вживанню курсиву, діалогів та еліпсису, які здебільшого починаються з нового рядка. Подібні конструкції вжито у кожному романі:

“A girl?”

“I got dibs!

“What’s she look like?

“How old is she? (Dashner, 2009: 134)

A girl’s voice.

Teresa.

After days and days of utter silence, Teresa started talking to him telepathically, all at once, a rush of words.

*Tom, don’t even try to talk back, just listen. Something terrible is going to happen to you tomorrow.*

*An awful, awful thing. You’re gonna be hurt and you’re gonna be scared. But you have to trust me. No matter what happens, no matter what you see, no matter what you hear, no matter what you think. You have to trust me. I won’t be able to talk to you.*

*I have to go. You won’t hear from me for a while.*

Another pause.

*Not until we’re back together. (Dashner, 2010: 146)*

“Thomas—waiting will only make it worse. We need to go.”

Thomas didn’t know what to do. He was surprised that they’d been so calm with him so far. He

realized he’d pushed it to the limit and he’d run out of time. He took a deep breath. “Let’s get it over with.”

The Rat Man smiled. “Follow me.” (Dashner, 2011: 149)

Переважно, автор вдається до використання курсиву при описі ментального діалогу між протагоністом – Томасом та Терезою. У першій частині курсивні речення ретранслюють внутрішній монолог героя. Таким

чином, письменник розмежовує *внутрішнє* та *зовнішнє втілення лабіринту*, що є релевантним для студіювання можливих світів образу-символу.

Проведений аналіз дав змогу виокремити *магістральні лексико-семантичні поля*, які є базовими для подальшого дослідження *можливих текстових світів* образу-символу *лабіринт*. Кожна лексична одиниця у семантичному полі слугує індексальним знаком, який безпосередньо називає центральний термін. Наприклад, ім'я *Тереза* позначає *Томаса*, тому що герої мають унікальний ментальний зв'язок. *Гривери* є монстрами, які мешкають у закутках *лабіринту*. Сама конструкція *лабіринту* складається із восьми частин, що змінюють свою конфігурацію кожен ніч.

Наступним у нашій розвідці ми з'ясували, як саме базові лексико-семантичні поля інтегруються у загальну структуру текстових світів образу-символу *лабіринт*.

#### **4.4 Семіотика можливих світів у конструюванні образу-символу *лабіринт* в текстах антиутопічних романів XXI століття**

У цьому розділі проведено дослідження образу-символу *лабіринт* з позиції його моделювання та розгортання в текстовій площині розглядуваної нами трилогії романів, послуговуючись методологією можливих світів (Eco 1978; Doležel 1998; Lewis 1986; Ryan 2006) та теорією міфологічно орієнтованого семіозису (Колесник, 2003; Кравченко 2021). Результати проведеного аналізу доводять, що образ-символ *лабіринт* є складним багаторівневим конструктом, який має міфологічно-фольклорне, образне та символічне втілення, які, синтезуючись, створюють текстовий світ антиутопічних романів XXI століття.

Трилогія антиутопічних романів “The Maze Runner” – це унікальний всесвіт, що обертається навколо образу-символу *лабіринт*, який, у свою чергу, розгортається на трьох знакових рівнях: рівень вербальних знаків,

образ і символ. Образ і символ можуть бути представлені через певні епістемічні *можливі світи*, що формуються переважно завдяки інтертекстуальній інтеграції сюжетів міфів і казок.

У цій частині дослідження ми аналізуємо *можливі світи* та їх розгалуження, що уможлиблюють загальне тлумачення і вербальне знакове функціонування образу-символу *лабіринт*.

Основний постулат *теорії можливих світів* проголошує, що текстова реальність є окремим всесвітом, який складається із різних елементів. Цей всесвіт функціонує відповідно до встановленої ієрархії: в центрі знаходиться магістральний універсум, навколо якого обертаються інші. Центральний елемент корелює з реальним світом і, згідно з теорією, називається актуальним. Кожна сутність, яка існує за межами реальності, належить до певного можливого світу (Ronen, 1994). Межа між *актуальним* і *можливим світом*, на думку М.-Л. Райан (Ryan, 2006), залежить від дистанції між ними, тобто, рівня доступності, який можна визначити відповідно до їхньої інтерпретації.

М.-Л. Райан наголошує, що світи можуть мати дві функції – епістемічну та наративну. Епістемічний світ – це пряма кореляція із сучасною реальністю. Нариклад, ім'я головного героя – Томас, це підліток, який потрапляє до певного простору і разом з іншими проходить ряд випробувань. Це є фрагментом епістемічного світу, тобто ті факти, які можуть бути віднайдені у повсякденні.

Прикладом наративної функції є *лабіринт*. Описана у тексті конструкція не має жодного зв'язку з фізичною реальністю і є, головним чином, витвором авторської уяви. М.-Л. Райан називає такий прийом “метафоричним перенесенням” (Ryan, 2014: 740), де будь-який об'єкт дійсності трансформується і набуває нових характеристик відповідно до задуму письменника.



Одним із перших лінгвістів, хто застосував *теорію можливих світів* у своєму науковому дослідженні, був Л. Долежел (Dolezel, 1988). Дослідник вивчав *нарративний світ* не як засіб моделювання реальності, а як цілісну онтологічну одиницю, що існує сама по собі і є, у будь-якому разі, можливою. Доступ до цього світу читач отримує через вербальні знаки, виписані автором. Лінгвіст називає створений автором нарратив “набором інструкцій” (Dolezel, 1988) для читача, за якими він реконструює кожний *можливий світ*. Текстовий світ для Л. Долежеля є автономним, але онтологічно незавершеним, тобто цей світ характеризується певними лакунами. Деякі із цих прогалин є тимчасовими і згодом доповнюються письменником, наприклад, у детективах читач завжди дізнається, хто є вбивцею наприкінці історії. Однак низка із цих лакун залишаються незаповненими і єдиним, хто може їх завершити – це читач завдяки його власній інтерпретації.

У. Еко (Eco, 1978) вважає *можливі світи* реаліями мрій, уяви та бажань людей, підкреслюючи, що не кожен текст передбачає конструювання *можливого світу*. У. Еко розглядає семантичне поле нарративу як універсум, що включає низку *можливих світів*. Він називає нарратив “інструментом для виробництва можливих світів”, які мають чотири відмінні характеристики:

1) можливий світ – це ймовірний стан об'єктів, який конструюється згідно з пропозиціональною логікою і має такі параметри, як  $p$  або  $\sim p$ ;

2) він описує низку індивідів разом з їхніми характеристиками;

3) оскільки деякі характеристики персонажів, або деякі параметри є діями, то можливий світ сам по собі є ймовірним перебігом подій;

4) з огляду на те, що цей перебіг подій не є реальним, він має бути кимось визначеним і керованим, іншими словами, *можливі світи* – це світи, яким люди довіряють, про які вони мріють, які вони собі уявляють, яких вони хочуть і керують у власній свідомості (Eco, 1978).

У. Еко стверджує, що читач формує і реалізує такі ефекти, як сугестія тексту; відтворює прихильність та цікавість до певних героїв або подій, а також вірить в оманливі припущення.

Спираючись на засади, запропоновані У. Еко щодо інструментів створення *можливих світів* у художніх текстах, М.-Л. Райан (2001) формулює власну систему.

Рівень оповіді, на якому автор описує екстралінгвістичні значення образу-символу *лабіринт*, називається *можливим актуальним світом* або *текстовим актуальним світом* за аналогією з реальним світом (Ryan, 2014). У ньому знаходимо алюзії на міфи та казки, роль яких ми визначили вище. Їх можна розглядати як окремі *можливі світи*, що інтегровані в оповідь як орієнтири та давня мудрість, яка викликає певні абстрактні ідеї та асоціації, необхідні для формування площини *символу*. Базисами виступають лексико-семантичні поля *the Maze, the Glade, the Grievers*, та *the Cliff*. Інтегруючись один із одним, вони продукують міфічні та казкові інтерпретації романів.

У контексті образу-символу *лабіринт*, онтологічний світ слугує тлом, на якому розгортаються події. Він видозмінюється залежно від навколишнього середовища, в якому перебувають герої, проте його суть та інтерпретація залишаються. До нього належить лексико-семантичне поле *the Maze*, яке є основою розвитку подій кожного із романів. Воно доповнюється новими значеннями в залежності від зміни середовища, в якому знаходяться герої, але магістральне значення залишається незмінним.

На сторінках першого роману “The Maze Runner” онтологічний *світ* реалізовано реченнями: “*Everything we do — our whole life, Greenie — revolves around the Maze. Every lovin’ second of every lovin’ day we spend in honor of the Maze, tryin’ to solve somethin’ that’s not shown us it has a bloody solution, ya know?*” (Dashner, 2009: 44).

У другому романі “The Scorch Trials” канвою для розгортання подій слугують *пекельні стежки*, які герої завжди порівнюють із пасажами *лабіринту*: “*Thomas thought he looked even more frightened than when they’d been about to battle the Grievers to escape the Maze. Maybe this was worse*” (Dashner, 2009: 14).

Онтологічний світ переважно описується словами протагоніста – Томаса, який є каталізатором сюжету. Тим не менш, досвід та знання інших персонажів роблять вагомий внесок для аналізу образу-символу *лабіринт*. Наприклад, у першій частині Мінго розповідає Томасу про нюанси пересування *лабіринтом* та його конфігурацію, завдяки чому герої змогли знайти вихід і рухатись далі:

*“Thomas picked it up, completely fascinated that the Maze was so structured, and studied it as Minho kept talking.*

*So we have the Glade, surrounded by eight Sections, each one a completely self-contained square and unsolvable in the two years since we began this freaking game. The only thing even approaching an exit is the Cliff, and that ain't a very good one unless you like falling to a horrible death. – Minho tapped the Map. – The walls move all over the shuck place every evening – same time as our Doors close shut. At least, we think that's when, because we never really hear walls moving any other time”* (Dashner, 2009: 117).

У свою чергу, кожний зі світів персонажів інкорпорує *світ знань* – це акумульований довід і спогади героїв про минуле: “*‘Is this a prison?’ Thomas asked; he dug in the darkness of his thoughts, trying to find a crack to his past.*” (Dashner, 2009: 10).

Накопичені знання і досвід можуть містити певні прогалини, обмеження, нечіткість, але з точки зору кожного із героїв, цей світ знань видається єдино вірним і повним. Світи бажань, зобов'язань і фантазій персонажа також можуть мати особливе значення для загального влаштування текстового універсуму (Ryan, 2014). На цьому рівні лексико-семантичне

поле протагоніста *Thomas* розгалужується на підтипи, де внутрішній монолог героя створює світи фантазій та зобов'язань.

Прикладом зобов'язання є згадка Томаса про друга, якому він обіцяв звільнення з лабіринту і повернення до дому, проте, на жаль, ця обіцянка не стала реальністю: “*I promised I’d save him, take him home! I promised him!*” (Dashner, 2009: 202).

У нашому дослідженні ми виокремили ще один релевантний світ, який наявний у просторі знань кожного персонажа. Йдеться про *світ спогадів*.

До мета-простору знань також відносимо бажання, фантазії та зобов'язання, які генерують цілісне сприйняття кожного із персонажів та впливають на інтерпретацію образу-символу *лабіринт*.

Таким чином, до мета-світів відносимо *текстовий актуальний світ* та *світи знань* головних героїв. У свою чергу, кожен простір знань інкорпорує площини бажань, спогадів, фантазій та зобов'язань (Рис. 4.4).



Рис. 4.4. Схематичне зображення світів, які формують образ-символ *лабіринт* у романах-антиутопіях “*The Maze Runner*”

Узагальнюючи виведені нами конструкти *можливих світів*, стверджуємо, що модель образу-символу *лабіринт* у контексті

антиутопічних романів повинна мати такі перелічені нами характеристики і канони:

1. Тлом для розгортання подій завжди є текстовий / онтологічний світ.
2. Опис текстового світу продукує протагоніст.
3. Світи знань персонажів доповнюють знакові характеристики образу.
4. Інкорпорація алюзій на відомі сюжети казок та міфів завжди присутня на рівні текстового світу і слугує для створення площини символічної інтерпретації образу.

Отже, для створення моделі образу-символу *лабіринт* ми залучили постулати *теорії можливих світів* і визначили *магістральні світи*, які впливають на тлумачення *лабіринту* у контексті антиутопічних романів. Текстовий актуальний світ слугує центром наративного універсуму. Він інкорпорує елементи сюжетних ліній і мотивів міфів, легенд та казок. Онтологічний світ є динамічною системою, яка оновлює свої пропозиції на основі подій, що відбуваються в оповіді. Він може оновлювати свої значення завдяки світам знань персонажів та зміною навколишнього середовища.

#### **Висновки до розділу 4**

Проаналізувавши образ-символ *лабіринт* з точки зору його лінгвосеміотичних особливостей, ми визначили схему сенсорних явищ, що відтворюють паралінгвальні знакові характеристики образу-символу. Базовий рівень займають позначення кольорової гами простору, в якому перебувають персонажі. Надалі *кольорову складову* підсилено *звуками*, що, синхронізуючись із *запахами*, створюють *ефект синестезії*. Читач трактує образ-символ не лише за допомогою вербальних фраз, але й за рахунок позамовних компонентів, що викликають певні емоції та відчуття.

Наведені синестезійні характеристики можна прослідкувати на сторінках кожної частини роману. Таким чином, висновуємо, що моделювання сенсорних компонентів образу-символу відбувається за конкретною схемою і є універсальним для романів жанру антиутопії.

Реконструювавши розгортання образу-символу *лабіринт*, ми виокремили три основні рівні його функціонування: вербальний, який втілено за рахунок певних лексико-семантичних полів та дескрипторів, що їх реалізують; рівень образу, який інкорпорує інтертекстуальні сюжети казок та міфів, та рівень символу, який інтегрує трирівневу структуру казки і є найвищим рівнем абстракції.

Центральним є базовий, вербальний рівень, адже визначені лексико-семантичні поля *the Glade*, *the Maze*, *the Grievors*, *the Box*, *Thomas*, *the Maze* та *the Cliff* мають внутрішню ієрархію актуалізації образу-символу *лабіринт*. Таким чином, завдяки алгоритму глибокого навчання, було виявлено, що *the Cliff* та *the Grievors* є залежними від більш абстрактного семантичного поля *the Maze*. Так само, *the Box* є складовою *the Glade*, адже вербальні дескриптори першого значно корелюють із другим. Порівняно з ними, *Thomas* та *the Glade* є унікальними лексико-семантичними полями, що значно розширюють тлумачення та інтерпретацію образного та символічного компонентів *лабіринту*.

Окреслені поля є базовим рівнем актуалізації текстових світів, що формують образ-символ *лабіринт*. У дослідженні ми акцентуємо увагу переважно на світах, які мають відношення до образу-символу, тому наводимо таку класифікацію просторів, як: *можливий актуальний світ*, *онтологічний світ*, *світи знань персонажів*, які, у свою чергу, інкорпорують *фантазії*, *зобов'язання*, *ідеї*, *досвід* кожного з героїв.

Рівень *можливого актуального світу* включає посилення на казки та міфи, що допомагають читачеві розтлумачити символічний сенс образу. На рівні *онтологічного світу* розростається загальна канва оповіді, де *the Maze*

служує ключовим аспектом для розгортання подій. *Світи знань, бажань, фантазій, мрій, ідей* персонажів, тощо націлені на доповнення головної структури образу-символу; зумовлення певних лакун або переосмислення наведених раніше концептів і метафор.

У процесі лінгвосеміотичної інтерпретації образу-символу *лабіринт*, ми виокремили певні ключові характеристики, які домінують у романах-антиутопіях. Отже, йдеться про простір онтологічного світу, який є створеним завдяки оповіді протагоніста та є своєрідним тлом для розгортання подій; він є динамічним і змінюється завдяки розширенню світу знань кожного героя; алюзії на сюжети казок та міфів є магістральними при конструюванні можливого текстового світу образу-символу *лабіринт*.

Основні положення розділу висвітлені у двох публікаціях авторки (Stetsenko, D. (2023). “*Detecting the schematic semantic domains of the image “labyrinth” using a machine learning algorithm*”; Volkova. S., and Stetsenko. D. (2022) “*Studying the image-symbol labyrinth: A mystery? A possible route? Or a trial?*”)

## ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Схильність сучасних лінгвістичних студій до проведення ґрунтовного, міждисциплінарного аналізу різнорівневих текстових явищ (семантичних, стилістичних засобів) зумовили появу широкого спектру мовознавчих розвідок, виконаних у межах поєднання кількох підходів до аналізу мови, мислення й художнього тексту. Із розвитком новітніх технологій та підходів до моделювання, інтерпретації й аналізу прозових текстів, уявлення про образи-символи художнього дискурсу, зокрема їх лінгвостилістичні та лінгвосеміотичні особливості, набуває нового значення та актуальності.

Теоретичні положення дисертаційної роботи сформульовані на основі праць із лінгвосеміотики (Nöth, 2015; Morris, 1938; Peirce, 1991; Sebeok, 1979; Волкова, 2015; Колесник, 2018), когнітивної граматики (Langacker, 2008; Talmy, 2000), теорії концептуальної метафори та метонімії (Johnson & Lakoff, 1980; Kövecses, 2010; Radden & Dirven, 2007; De Mendoza Ibáñez, 2011), лексичної семантики (Ніконова, 2017; Омельченко, 2006), лінгвокультурології (Волкова, 2015; Голубовська, 2017), когнітивної поетики (Белехова, 2004; Воробйова, 2007; Кагановська, 2015; Маріна, 2015), лінгвонаратології (Ізотова, 2009; Савчук, 2015; Ryan, 1998) та теорії міфологічно орієнтованого семіозису (Колесник, 2013).

Окреслений об'єкт дослідження зумовив, по-перше, визначення особливостей антиутопічних текстів ХХІ століття, що тісно корелюють із функціями образу-символу *лабіринт* в аналізованих романах Д. Дешнера "The Maze Runner". У роботі з'ясовано, що до характерних рис антиутопічних романів, які є ключовими компонентами при реконструюванні образу-символу *лабіринт*, належить оповідь, що будується навколо відчуттів пригнічення і нівелювання прав людини; зображення замкненого і ворожого до персонажів простору, яким є або сам лабіринт, або його інкарнації; відтворення природи завдяки тьмянній,



пожовклій кольоровій гамі; відсутність історичної пам'яті у героїв; сюжет романів формується за допомогою інтертектуальних покликань та алюзій на інші твори мистецтва; співіснування природного і технологічного. Визначені ознаки слугували фундаментом для дослідження лінгвостилістичних та лінгвосеміотичних засобів і прийомів, що втілюють *лабіринт* на текстовому рівні.

По-друге, у дисертаційній праці доведено, що аналізований образ-символ *лабіринт* має трирівневу структуру, яка складається з рівня культурного стереотипу, архетипу та міфологічного наративу. Культурні стереотипи та архетипи дають змогу витлумачити образний рівень *лабіринту*. Архетип, як об'єкт колективного позасвідомого, слугує первинною емоційною площиною при інтерпретації символічних значень образу. У свою чергу, символ є найвищим рівнем образності, варіативність його тлумачень не обмежена сталими уявленнями, вона залежить від досвіду і знань інтерпретатора і контексту, в якому функціонує образ-символ *лабіринт*.

Для проведення детального аналізу мовних та позамовних явищ актуалізації образу-символу *лабіринт* у романах "The Maze Runner" була застосована методика *інтерпарадигмального теоретико-методологічного підходу* (за Р. Савчук), що дозволила детермінувати процеси і механізми моделювання образу-символу за допомогою системного алгоритму вивчення художніх текстів, який, у свою чергу, складається з трьох основних етапів: *наративно-інтерпретаційного, корпусного та лінгвосеміотичного*.

*Наративно-інтерпретаційний етап* увібрав поєднання методик і процедур *лінгвонаративного, контекстуально-інтерпретаційного, концептуального і лінгвостилістичного аналізів*.

За допомогою *лінгвонаративного та лінгвостилістичного аналізу* визначено, що *оказіоналізми* є частотними у текстах трилогії та

центральною для конструювання образу-символу *лабіринт* в антутопічних романах. До цієї групи належать загальноживані лексеми, що набули нового значення за допомогою авторської інтерпретації, наприклад назви частин лабіринту (*the Box, the Doors, the Cliff*), які є розповсюдженими словами, але у романах перетворились на власні назви. Також, до цієї групи належать суто неологізми, тобто вербальні засоби, використані письменником лише у досліджуваних оповідях, такі як *shank, krank* та інші. Уживання okazionalizmів дозволило інтерпретувати інтенцію автора надати образу-символу конкретнішого тлумачення, що пов'язано саме з лабіринтом трилогії.

На цьому етапі дослідження, завдяки *лінгвосеміотичному та контекстуально-інтерпретаційному аналізу*, встановлено та схарактеризовано *алюзії й інтертекстуальні покликання* на персонажів та сюжети інших художніх творів. Таким чином, *алюзія* на міф про Мінотавра слугує нагадуванням про первісний *лабіринт* і насичує образ стародавньою, славнозвісною символікою Дедалового лабіринту. Запозичення з біблійних сюжетів є доволі розповсюдженими, ропочинаючи від пророцтва Іоанна Богослова, яке оповідає про судний день, до алюзії на історію про Адама та Єву. Образ-символ *лабіринт*, зазвичай, передано завдяки денотативним лексемами, які вказують на певний сюжет, або за допомогою імпліцитних сенсів, що текстуалізуються на рівні концептуальної метафори.

Послугуючись *методами аналізу концептуальних метафор*, доведено, що образ-символ *лабіринт* втілюється за рахунок чотирнадцяти концептуальних метафор, які організовано у п'ятирівневу модель текстового *лабіринту*.

Застосовуючи *методи лінгвостилістичного аналізу семантико-синтаксичних конструкцій та корпусного аналізу*, виокремлено *риторичні питання*, що є актуалізованими завдяки трьом патернам, до яких належать загальні питання та прості або ускладнені речення, що завершуються

знаком питання. *Риторичні питання* мають чотири магістральні функції у формуванні образу-символу *лабіринт*, оскільки створюють відчуття дезорієнтації у просторі, передають ефект проходження шляху до пізнання себе, позначають емоції героїв та візуалізують пошук відповідей для розгадування *лабіринту*. До *редукційних конструкцій* відносимо *еліпсис* (25.6%), *асиндетон* (18%) та *парцеляцію* (10.7%). На рівні архітекtonіки, вони створюють відчуття пришвидшеної зміни подій (*асиндетон* та *парцеляція*) або заплутаність і незрозумілість *лабіринту* (*еліпсис*). У текстах також наявні три типи розширених *синтаксичних конструкцій*: *паралелізми* (17.5%), *полісиндетон* (13.2%) та *синтаксичні повтори* (8%). Проаналізувавши частотність їхнього вживання, було визначено, що *екстенсивні конструкції* націлені на підтримку загальної динаміки тексту, оскільки, на зразок *редукційних конструкцій*, вони задають темп оповіді, не сповільнюючи його, але забезпечуючи певні відступи і паузи. На рівні архітекtonіки романів трилогії, синтаксичні прийоми допомагають читачам візуально прослідкувати довгі пасажі *лабіринту* та його нелінійну структуру.

На етапі виконання *корпусного дослідження* з'ясовано магістральні лексико-семантичні поля, які організують концептуальні сітки образу-символу *лабіринт*: *the Glade, the Maze, the Grievors, the Box, Thomas, the Maze* та *the Cliff*. Завдяки алгоритму глибокого навчання, виявлено, що *the Cliff* та *the Grievors* є залежними від більш абстрактного семантичного поля *the Maze*. Так само, *the Box* є складовою *the Glade*, адже вербальні дескриптори першого значною мірою корелюють з другим. Порівняно з ними, *Thomas* та *the Glade* є унікальними лексико-семантичними полями, що значно розширюють тлумачення та інтерпретацію образного та символічного компонентів *лабіринту*.

*Лінвостилістичний етап* зумовив детермінування схеми сенсорних явищ, що відтворюють паралінгвальні знакові характеристики образу-

символу *лабіринт*. Базовий рівень займають позначення кольорової гами простору, в якому перебувають персонажі. Надалі *кольорову складову* підсилено *звуками*, що, синхронізуючись із *запахами*, створюють *ефект синестезії*. Читач трактує образ-символ не лише за допомогою вербальних фраз, але й за рахунок позамовних компонентів, що викликають певні емоції та відчуття.

Завдяки *методам теорії можливих світів* сформульовано класифікацію просторів, за якими реконструюємо образ-символ *лабіринт* у антиутопічних романах. До таких просторів належать: *можливий актуальний світ, онтологічний світ, світи знань персонажів*, які, у свою чергу, інкорпорують світи *фантазій, зобов'язань, ідей, досвіду* кожного із героїв.

Використовуючи *методи міфологічно орієнтованого семіозису*, було окреслено *можливий актуальний світ*, який містить у собі покликання на казки та міфи, що допомагають читачеві розтлумачити символічний сенс образу. У процесі моделювання лінгвосеміотичної складової образу-символу *лабіринт*, наведено ключові характеристики, що домінують у романах-антиутопіях: простір онтологічного світу створений завдяки розповіді протагоніста та є своєрідним тлом для розгортання подій, він є динамічним і змінюється завдяки розширенню світу знань кожного героя; алюзії на сюжети казок та міфів є ключовими при конструюванні можливого текстового світу образу-символу *лабіринт*.

Застосування комплексної *методики інтерпарадигмального теоретико-методологічного підходу* дозволило інтегрувати теоретико-методологічний апарат із різних галузей наук: лінгвістики, психології та інформатики. Подібний підхід уможливорює проведення розгорнутого та комплексного студіювання лінгвостилістичних та лінгвосеміотичних засобів конструювання образу-символу *лабіринт* у контексті романів Д. Дешнера "The Maze Runner".

Результати дисертації дають змогу окреслити перспективи подальшого дослідження лінгвостилістичних та лінгвосеміотичних стратегій у реконструюванні образу-символу *лабіринт* у антиутопічних романах ХХІ століття. Запропонований корпусний метод у контексті інтерпарадигмального теоретико-методологічного підходу до розкриття процесів і механізмів актуалізації образу-символу *лабіринт* може бути екстрапольований на інші види текстів та текстотвірних засобів.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Альбота, С. (2013). Символ як багатозначне поняття. *Людина. Комп'ютер. Комунікація*. С. 185-190.
2. Альбота, С. (2017). *Мовні засоби втілення символу "Фавст" в англійських художніх текстах кінця 16 – початок 21 століть (лінгвосеміотичний аналіз)*. (Дис. канд. філол. наук). Національний університет "Львівська політехніка". Львів.
3. Альбота, С. М. (2014). Символ і образ. *Каразінські читання: Людина. Мова. Комунікація: тези доповідей XIII наукової конференції з міжнародною участю*. № 7. С. 10-11.
4. Альбота, С. (2016). Символ vs образ: до питання термінологічної варіативності. *Вісник Національного університету Львівська політехніка. Проблеми української термінології*. № 842. С. 107-110.
5. Андрейчук, Н. (2009). Застосування терміна код в антропокультурній лінгвістиці. *Вісник Нац. ун-ту "Львівська політехніка". Серія Проблеми української термінології*. № 648. С. 113–117.
6. Андрейчук, Н. (2012). Інтерпретанта як людський чинник мовного семіозису. *Мовознавство*. №3. С. 65-74.
7. Андрейчук, Н. (2021). *Виміри семіозису*. Львів : ПАІС, 352 с.
8. Бабелюк, О. (2011). Стилiстичні засоби і прийоми крізь призму лінгвосинергетики. *Вісник Київського національного лінгвістичного університету*. Сер.: Філологія.. Т. 14, № 1. С. 7–17.
9. Бацевич, Ф. С. (2004). *Основи комунікативної лінгвістики*. К.: Академія, № 342, (8).
10. Бацевич, Ф. С. (2009). Лінгвістична прагматика: спроба обґрунтування проблемного поля і дослідницької одиниці. *Мовознавство*. №1.

11. Бехта І. (2004). *Дискурс наратора в англомовній прозі*. Монографія. Київ : Грамота.
12. Белехова, Л. (2004). Словесний образ в американській поезії: лінгвокогнітивний погляд. *Науковий вісник Херсонського державного університету*. Серія: перекладознавство та міжкультурна комунікація, Вип. 1.
13. Белехова, Л. (2006). Сучасний підхід до інтерпретації художнього тексту. *Науковий вісник ХДУ: зб. наук. праць*. Херсон: Вид-во ХДУ, С. 288-292.
14. Белехова, Л. (2015). Архетип, архетипний смисл, архетипний образ у лінгвокогнітивному висвітленні (на матеріалі віршованих текстів американської поезії). *Науковий вісник Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка*. Сер.: Філологічні науки (мовознавство). (3). С. 6-16.
15. Белехова, Л. (2016). Відтворення архетипних смислів у поетичних текстах (на матеріалі американської, російської й української поезії). *Науковий вісник Херсонського державного університету*. Серія: перекладознавство та міжкультурна комунікація. Вип. 1. С. 72-78.
16. Белехова Л. (2002). Образний простір американської поезії: Лінгвокогнітивний аспект. *Дисертація на здобуття наукового ступеня доктора філологічних наук*. Спеціальність 10.02.04 – германські мови. Київський національний лінгвістичний університет. Київ. 255 с.
17. Білько, О. Л. (1996). Блаженний вік Їржі Марека в контексті світової антиутопії. *Питання літературознавства*, Вип.: 03 (60), с. 100-110. URL: [Випуск 03 \(60\) - «Питання літературознавства» - Тека авторів - Чтиво \(chtyvo.org.ua\)](#)

18. Богдан, С. К. (2011). *Методи й методика лінгвостилістичних досліджень: методичні рекомендації для студентів-філологів*. Волинський національний університет імені Лесі Українки. Луцьк.
19. Бондарук, Л. (2015). *Символ у багаторівневій структурі тексту: Марсель Пруст, Моріс Метерлінк*. (Монографія). Східноєвропейський національний університет.
20. Бурмістенко, Т. В. (2013). Риторичне питання як механізм аргументативного впливу в офіційній промові. *Проблеми семантики слова, речення та тексту*. (30). Київ. С. 14-19.
21. Волкова, С. (2015). *Міфологні образи в сучасних амеріндіанських прозових текстах*. (Монографія). Херсон: Айлант.
22. Воробйова, О. П. (2008). Поетика хвиль в контексті емоційного резонансу (нарис з когнітивної емотіології). *Мова, культура й освіта в сучасному світі: зб. наук. пр.*, 126–135.
23. Воробйова, О. П. (2013). *Художній текст: у пошуках метаметоду інтерпретації*. URL: [Художній текст: у пошуках метаметоду інтерпретації \(xnlu.edu.ua\)](http://xnlu.edu.ua)
24. Воробйова, О. П. (2004). Когнітивна поетика: здобутки і перспективи. *Вісник Харківського національного університету імені ВН Каразіна*, (635), 18-22.
25. Воробйова, О. П. (2006). Ідея резонансу в лінгвістичних дослідженнях. *Мова. Людина. Світ: До*, 72-86.
26. Воробйова, О. П. (2012). Лінгвістика 2012: шляхи, які ми обираємо. *Тези Міжнародної науково-практичної конференції «Україна і світ: діалог мов та культур»*. –К.: Вид. центр КНЛУ, 47-48.
27. Воробйова, О. П. (2007). Еволюція образу тексту в філологічних студіях. *Мова і культура*. –К.: Вид. дім Дмитра Бураго, с. 125-130.



- 28.Гайденко, Ю. О. (2018). Виразальні засоби синтаксису, що базуються на редуції вихідної моделі, у романах Шарлотти Бінгхем. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету*. Сер.: Філологія. № 37 (2). Київ.
- 29.Галич, К. Ф. (2013). Лінгвостилістичний паспорт магічного реалізму. *Держава та регіони*. Сер.: Гуманітарні науки. (4). С. 18-22.
- 30.Голубовська, І. О. (2016). Сучасна українська лінгвоконцептологія: стан і перспективи розвитку. *Актуальні проблеми філології та перекладознавства*. № 10 (1). С. 151-159.
- 31.Голубовська, І. О. (2017). Універсальні та національно-специфічні константи мовної свідомості в дзеркалі паремій: лінгвокультурологічний підхід. *Одеський лінгвістичний вісник*. № 9 (3). С. 7-13.
- 32.Голянич, М. (2010). *Художній текст – слово – образ: лінгвостилістичний аналіз*. Івано-Франківськ : Вид-во Прикарпатськ. нац. ун-ту ім. В. Стефаника. 408 с.
- 33.Горчак, Т. (2009). *Словесний образ-символ в американській поезії ХХ століття: когнітивно-семіотичний аспект*. (Автореферат). Київ.
- 34.Гребенюк, Т. (2019). Читач у стані невизначеності: Процес рецепції художнього твору в контексті теорії можливих світів. *Літературний процес: методологія, імена, тенденції*. №13. С. 24-30.
35. Гром'як, Р. (2006). Літературознавчий словник-довідник. Київ. Академія. 752 с.
- 36.Єрмоленко С. Я., Бибик С. П. *Українська мова: Короткий тлумачний словник лінгвістичних термінів*. Київ. 2001. 113 с.
- 37.Єфімов Л. (2004). *Стилїстика англійської мови і дискурсивний аналіз*. Учбово-методичний посібник. Вінниця: Нова книга. 240 с.
- 38.Єфімов, Л. (2004). *Стилїстика англійської мови*. Вінниця: Нова книга.

- 39.Жаботинська, С. (2011). Лексичні поля й нелінійна динаміка когнітивних структур. *Вісник Львівського університету. Серія філологічна*. № 52. С. 3-11.
- 40.Жаботинська, С. (2019). Семантика лінгвальних мереж у навчальному комбінаторному тезаурусі. *Studia Philologica*. № 2. С. 17-27.
- 41.Жук, В. (2014). До питання про культурний і мовний концепти, стереотип та національний характер.(Question about the cultural and linguistic concepts, stereotype and national character.). *Наукові записки Національного університету "Острозька академія"*. Серія : філологічна. №. 48, 10-12.
- 42.Залевська, О. (2007). Фольклорно-міфічна модель художнього світу Ростислава Єндика (на матеріалі збірки оповідань "Регіт Аридника"). *Вісник Львівського університету. Серія : філологічна*. №. 39. Ч. 1. С. 119-124.
- 43.Іваненко, В. (2011). Конструювання можливих світів в інтелектуальному романі Йена Бенкса. *Дис. канд. філол. наук: 10.01.04* Київ, 2011.
- 44.Іванова, А. О. (2020). Жанрові особливості антиутопії: теоретичний аспект genre peculiarities of dystopia: theoretical aspect. *Філологічні студії*. № 77.
- 45.Ізотова, Н. (2009). Текстовий концепт ШЛЯХ ДО СЛАВИ в англomовних біографічних романах ХХ століття: семантико-когнітивний та наративний аспекти. *Автореферат*. Київ. Київський національний лінгвістичний університет.
- 46.Кагановська, О. (2015). Можливі світи і наратив крізь призму текстових концептів (перекладознавча проблема). *Науковий вісник кафедри ЮНЕСКО Київ. нац. лінгвіст. ун-ту*. Серія: Філологія, педагогіка, психологія. №. 30. С. 13–20.



- національного університету імені ВН Каразіна. Серія «Філологія». № 1127. С. 92-96.
- 58.Маріна, О. С. (2004). *Контрастивні тропи й фігури в американській поезії модернізму: лінгвокогнітивний аспект*. Дис. канд. філол. наук. 10.02.04. Київський національний лінгвістичний ун-т. Київ. 2004.
- 59.Маріна, О. С. (2015). Семіотика парадоксальності у когнітивно-комунікативному висвітленні (на матеріалі сучасного англomовного поетичного дискурсу): монографія. *Науковий вісник Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка*. Сер.: Філологічні науки (мовознавство). № 4. С. 235-235.
- 60.Медвідь, Н. (2009). *Лінгвокультурема в українській соціально-психологічній прозі першої половини ХХ ст., автореферат*. Київ : Національний пед. ун-т ім. М. П. Драгоманова.
- 61.Мізін, К. (2017). Верифікація лінгвокультурної своєрідності німецьких концептів за допомогою мовних корпусів. *Науковий вісник Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки*. № 3. С. 208-213.
- 62.Мізін, К. І. (2017). Лінгвокультурний концепт «Капці», або Ще раз про методологічно слабкі місця лінгвокультурології. *Мовознавство*.
- 63.Негодяєва, С. (2005). Проблеми дослідження інтертекстуальних параметрів у сучасному літературознавстві. *Література. Фольклор. Проблеми поетики*. Вип. 22., Ч.1. С. 377—387.
- 64.Ніконова, В. Г. (2017). *Концепт–концептуальний простір–картина світу: досвід поетико-когнітивного аналізу художнього тексту*. URL: [Nikonova3.pdf \(knlu.edu.ua\)](http://Nikonova3.pdf(knlu.edu.ua))
- 65.Обелець, Ю. (2006). Темпоральна структура можливих світів художнього тексту (на матеріалі англomовної прози) : Дис. канд. наук: 10.02.04. Одеський національний університет ім. І.І.Мечникова, Одеса.

- 66.Омельченко, Л. Ф., Соловйова, Л. Ф. (2006). Лексична семантика і структура англійських складних і складнопохідних лексем із суфіксом-er. *ВІСНИК Житомирського державного університету імені Івана Франка*. № 27. С. 44-49.
- 67.Петрушенко, О. (2008). *Зміст та значення провідних соціальних функцій*. URL: [003\\_st.doc \(vlp.com.ua\)](http://003_st.doc(vlp.com.ua))
- 68.Руміга, І. (2019). *Динаміка синтаксичних моделей в англomовному художньому прозовому тексті початку ХХІ століття*. Дис. канд. філол. наук. Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича. Чернівці.
- 69.Савчук, Р. (2015). Творення можливих світів у наративному просторі французького прозового твору: досвід наративно-семіотичного аналізу (на матеріалі роману Ж. де Нерваля “Aurélia ou le rêve et la vie”). *Науковий вісник Міжнарод. гуманітар. ун-ту*. Серія: Філологія. Вип. 17 (2), С. 73–75.
- 70.Саєвич, І. Г. (2019). Знак у метамовній рефлексії (на матеріалі малої прози Андрія Содомори). *Вісник Львівського університету*. Серія філологічна. (70). С. 323-334.
- 71.Святовець, В. (2011). *Словник тропів і стилістичних фігур*. Київ: Академія. 176 с.
- 72.Скіданова, К. (2009). Етнічні стереотипи як складові мовної картини світу. *Наукові записки Кіровоградського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка*. Сер.: Філологічні науки, № 81 (4). С. 27-31.
- 73.Смущинська І. (2000). Суб'єктивна модальність риторико-стилістичного рівня художнього тексту. *Вісник Запорізького державного університету*. Філологічні науки : [зб. наук. пр.]. Запоріжжя. № 1. С. 175—180.
- 74.Смущинська І. (2001). *Суб'єктивна модальність французької прози*.

- Монографія. К. : Вид.-поліграф. центр "Київський ун-т". 256 с.
75. Смущинська І. (2008). Щодо проблеми функціональних типів стилістичних фігур. *Структурно-семантичні і когнітивно-дискурсивні парадигми сучасного романського мовознавства*. Чернівці. С. 19-21.
76. Стеценко, Д. (2021). Синестезія і звуко символізм у лінгвoseміотичному формуванні образу-символу *лабіринт* (на матеріалі роману Джеймса Дешнера «Той, що біжить лабіринтом»). *Актуальні питання гуманітарних наук*, 134 с.
77. Стеценко, Д. (2021). III Міжнародна наукова конференція Української асоціації когнітивної лінгвістики і поетики (УАКЛіП). Тези: "*Multimodal aspect of executing various dimensions of the image and symbol labyrinth.*" КНЛУ. Київ. С. 64.
78. Стоянова, І. (2016). Антиутопія як об'єкт міждисциплінарного дослідження. *Гуманітарна освіта у технічних вищих навчальних закладах*. № 34. С. 136-145.
79. Стоянова, І. Д. (2008). Основні характеристики антиутопічного дискурсу як лінгвістичного феномену. *ВІСНИК Житомирського державного університету імені Івана Франка*. № 40. С. 207-211.
80. *Українська мова: Енциклопедія*. (2000). Київ: Вид-во "Українська енциклопедія ім. М. П. Бажана". 752 с.
81. Федух, І. (2015). Жанр антиутопії у постмодерністичному дискурсі. *Актуальні проблеми філології та перекладознавства*. № 9. С. 180-184.
82. Ходаковська, Н. (2016). Фігури поетичного мовлення поезії Генріха Гейне. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету*. Сер.: Філологія. № 20 (2). С. 87-89.
83. Шаповал, М. (2009). *Інтертекст у світлі рампи : міжтекстові та міжсуб'єктні реляції української драми*. (Монографія).

Київ:Автограф.

- 84.Шестопалова, Т. (1999). Кореляція понять “архетипний образ-міфологема-символ-міф”: (на прикладі поезії П. Тичини). URL: [content \(ukma.edu.ua\)](http://ukma.edu.ua/content)
- 85.Шинкарук, В. (Ред). (2002). *Філософський енциклопедичний словник*. Київ: Абрис.
- 86.Alison, J. (2019). *Meander. Spiral. Explode. Design and Pattern in Narrative*. New York: Catapult.
- 87.Alter, A. (2017). *Boom Times for the New Dystopians*. New York Times.
- 88.Baldwin, M. (2019). *The Evolution of Dystopian Literature*. Ramapo College Honors Program, Portland.
- 89.Barthes, R. (1989). *The rustle of language*. Univ of California Press.
- 90.Barthes, R. (1999). Rhetoric of the Image. *Visual culture: The reader*. P.33-40.
- 91.Barthes, R., Duisit, L. (1975). An introduction to the structural analysis of narrative. *New literary history*, 6(2). P. 237-272.
- 92.Benveniste, E. (1981). *The semiology of language*.
- 93.Berger J. (1972). *Ways of Seeing*. Penguin Books, England.
- 94.Biber D (2011) Corpus linguistics and the scientific study of literature: Back to the future? *Scientific Study of Literature* 1(1). P. 15–23.
- 95.Brewer, D. (2003). The interpretation of fairy tales. *A companion to the fairy tale*. 15. 37p.
- 96.Burke, M. (2017). *The Routledge handbook of stylistics*. Routledge, Taylor & Francis Group. 558 p.
- 97.Cassirer, E. (1979). *Symbol, myth, and culture: Essays and lectures of Ernst Cassirer*. P.1935-1945.
- 98.Chatman, S. (1975). Towards a theory of narrative. *New literary history*, 6(2). P. 295-318.

99. Culler, J. (1981). *The Pursuit of Signs Semiotics, Literature, Deconstruction*. London.
100. De Beaugrande, R. A., Dressler, W. U. (1981). *Introduction to text linguistics* (Vol. 1). London: Longman.
101. De Freytas-Tamura, Kimiko. (2017). *George Orwell's '1984' Is Suddenly a Best Seller*. New York Times.
102. De Mendoza Ibáñez, F. J. R., Masegosa, A. G. (2011). Going beyond metaphonymy: Metaphoric and metonymic complexes in phrasal verb interpretation. *Language Value*, 3, P.1-29.
103. Deely, J. N. (1990). *Basics of semiotics* (Vol. 568). Bloomington: Indiana University Press.
104. Dirven, R., Radden, G. (2007). Cognitive english grammar. *Cognitive English Grammar*. P.1-388.
105. Dolezel, L. (1988). Mimesis and Possible Worlds, *Poetics Today*, 9 (3). P. 475-496.
106. Dolezel, L. (1989). Possible Worlds and Literary Fictions. *Possible Worlds in Humanities, Arts and Sciences: Proceedings of Nobel Symposium 65*, P. 221-242.
107. Dolezel, L. (1995). Fictional Worlds: Density, Gaps and Inference. *Style*, 29 (2). P. 201 - 214.
108. Eco, U. (1979). *A theory of semiotics* (Vol. 217). Indiana University Press.
109. Eco, U. (1981). The Theory of Signs and the Role of the Reader. *The Bulletin of the Midwest Modern Language Association*. 14(1). P. 35-45.
110. Eco, U. (1984). *Semiotics and the Philosophy of Language* (Advances in Semiotics). Bloomington: Indiana University Press. 242 p.
111. Eco, U. (1989). Report on session 3: literature and arts. In *Possible Worlds in Humanities, Arts and Sciences: Proceedings of Nobel Symposium Vol. 65*. P. 343-355.



112. Edwards, D. (1997). *Discourse and Cognition*. London: Sage.
113. Eliade, M. (1969). *Images and Symbols*. New York: Harcourt, Brace and Co. 414 p.
114. Eliade, M. (1975) *Myth and Reality*. New York: Harper and Row. 251 p.
115. Flavell, J. H. (2004). Theory-of-mind development: Retrospect and prospect. *Merrill-Palmer Quarterly* (1982). P. 274-290.
116. Fludernik, M. (2009). *An introduction to narratology*. Routledge.
117. Fodor, J. (1975). *The Language of Thought*, Brighton: Harvester Press.
118. Frazer, J. G. (2013). *Aftermath: a supplement to the Golden Bough*. Cambridge University Press.
119. Freeman, M. (1997). Reflexives, Emphatics, and Deixis: Does Dickinson Violate the Self. *Language and Literature*, 6(1). P. 15-27.
120. Frey, J. R. (1946). The historical present in narrative literature, particularly in modern German fiction. *The Journal of English and Germanic Philology*. 45(1). P. 43-67.
121. Frye N. (1957). *Anatomy of Criticism: Four Essays*. Pierceton University Press.
122. Gavins, J. (2001). *Text world theory : A critical exposition and development in relation to absurd prose fiction*. (Doctoral thesis), Sheffield Hallam University.
123. Geeraerts. D. (2006). *Cognitive linguistics: Basic readings* (Vol. 34). Walter de Gruyter. 497p.
124. Genette, G. (1980). *Narrative Discourse*, New York: Cornell University Press.
125. Halliday, M. A. K. (2005). *On Grammar. Volume 1 in the Collected Works of M. A. K. Halliday* London; New York: Continuum.
126. Halliday, M. A. K., Hasan, R. (1976). *Cohesion in English*. London.

127. Harden, J. (2000). Language, discourse and the chronotope: applying literary theory to the narratives in health care. *Journal of advanced nursing*, 31(3). P. 506-512.
128. Harrison. C. *Cognitive grammar in contemporary fiction*. John Benjamins Publishing Company. 2017. Vol. 26. 224 p.
129. Heidegger, M. (2002). *Heidegger: Off the beaten track*. Cambridge University Press.
130. Herman, D. (2009). Cognitive narratology. *Handbook of narratology*, (1). P. 30-43.
131. Hintikka, J. (2010). Exploring possible worlds. In *Possible worlds in humanities, arts and sciences*. Sture, A. (ed.). Berlin – New York: De Gruyter, P. 52-73.
132. Holquist, M. (2010). *The fugue of chronotope*. Universitätsbibliothek Johann Christian Senckenberg. P. 19-33.
133. Ingarden, R. (1973). *Cognition of the literary work of art*. Northwestern University Press.
134. Iser, W. (2022). The reading process: A phenomenological approach. In *New directions in literary history*. Routledge. P. 125-145.
135. Jacobson, R. (Ed.). (1998). *Codeswitching worldwide* (Vol. 1). Walter de Gruyter.
136. Johnston, R. R. (2002). A narrative chronotope. *Children's Literature as Communication, Amsterdam, Philadelphia, John Benjamins Publishing Company*. P. 137-157.
137. Jung, C. G. (2014). *The archetypes and the collective unconscious*. Routledge.
138. Jurafsky. D., Martin. J. H. *Speech and Language Processing: An Introduction to Natural Language Processing, Computational Linguistics, and Speech Recognition*. Prentice Hall. 2000. 636 p.

139. Jurafsky, D., Martin, J. H. (2000). *Speech and Language Processing: An Introduction to Natural Language Processing, Computational Linguistics, and Speech Recognition*. Prentice Hall. 636 p.
140. Karhu, M., Ridanpää, J. (2020). Space, Power and Happiness in the Utopian and Anti-Utopian Imaginations. *Literary Geographies* 6(1), P. 119-137.
141. Kerényi, K. (1941). Labyrinth-Studien: Labyrinthos als Linienreflex einer mythologischen Idee. *Albae vigiliae*, 15.
142. Knobloch-Westerwick, S., Keplinger, C. (2006). Mystery appeal: Effects of uncertainty and resolution on the enjoyment of mystery. *Media Psychology*, 8(3). P. 193-212.
143. Knobloch, S. Suspense and mystery. In *Communication and emotion. Essays in honor of Dolf Zillmann*. Manhaw: Lawrence Erlbaum Associates Publishers. P. 379-395.
144. Knobloch, S. Suspense and mystery. In *Communication and emotion. Essays in honor of Dolf Zillmann*. Manhaw: Lawrence Erlbaum Associates Publishers. P. 379-395.
145. Kövecses, Z. (2010). Metaphor and culture. *Acta Universitatis Sapientiae, Philologica*, 2(2). P.197-220.
146. Kripke, S. (1975). Outline of a theory of truth. *The journal of philosophy*, 72(19). P. 690-716.
147. Kristeva, J. (1980). *Desire in language: A semiotic approach to literature and art*. Columbia University Press.
148. Kumar, K. (1987). *Utopia and Anti-Utopia in Modern Times*. Oxford: Blackwell.
149. Kumar, K. (1991). *Uroopianism*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

150. Kwapien M. (1972). The Antiutopia as Distinguished from its Cognate Literary Genres in Modern British Fiction. *Zagadnienia Rodzajow Literarih. XIV. No2(20)*.
151. Lakoff, G. (1987). *Women, Fire, and Dangerous Things: What Categories Reveal About the Mind*. Chicago: Chicago University Press.
152. Lakoff, G., Johnson, M. (1980). *Metaphors We Live By*, Chicago: Chicago University Press.
153. Langacker, R. W. (1987). *Foundations of cognitive grammar*. Volume II: Descriptive application.
154. Langacker, R. W. (1993). *Reference-point constructions*.
155. Langacker, R. W. (2008). Cognitive grammar. *Cognition and Pragmatics*, 77.
156. Langacker, R. W. (2014). Conceptualization, symbolization, and grammar. In *The new psychology of language* (pp. 1-37). Psychology Press.
157. Leech GN, Short MH (2007) *Style in Fiction* (2nd edn). London: Pearson.
158. Levi-Strauss, C. (1978). Myth and Meaning. *Cracking the Code of Culture*. N. Y.: Schocken Books. 54 p.
159. Lévi-Strauss, C. (1955). The Structural Study of Myth. *The Journal of American Folklore*, 68(270). P. 428–444.
160. Lewis, D. (1986). *On the plurality of worlds*. Oxford: Blackwell.
161. Lippman, W. (1950). *Public Opinion*. New York: W. W. Norton. P.95.
162. Lotman, Y. M. (1988). Text within a text. *Soviet psychology*, 26(3), P. 32-51.
163. Lotman, Y. M. (1990). Universe of the Mind. *A semiotic theory of culture*. P. 20-35.

164. Lotman, Y. M., Uspensky, B. A., Mihaychuk, G. (1978). On the semiotic mechanism of culture. *New literary history*. P. 211-232.
165. Luhn, H. (1957). A statistical approach to mechanized encoding and searching of literary information. *IBM Journal of research and development*. 1(4). pp. 309-317.
166. Hall, J. (2004). Language, culture, and self: The Bakhtin-Vygotsky encounter. *Dialogue with Bakhtin on second and foreign language learning: New perspectives*, P. 171-188.
167. Margolin, U. (1990). Individuals in narrative worlds: An ontological perspective. *Poetics Today* 11(4): 843–871.
168. Mates, B. (1968). Leibniz on possible worlds. In *Studies in Logic and the Foundations of Mathematics* (Vol. 52, pp. 507-529). Elsevier.
169. Mikolov, T., Chen, K., Corrado, G., and Dean, J. (2013.) Efficient estimation of word representations in vector space. URL: arXiv:1301.3781
170. Millward, J. (2006). *Dystopian wor(l)ds: language within and beyond experience*. (Ph.D. thesis). The University of Sheffield.
171. Morris, C. W. (1938). Foundations of the Theory of Signs. In *International encyclopedia of unified science* . Chicago University Press. P.1-59.
172. Murphy, G. R. (2000). *The owl, the raven & the dove: The religious meaning of the Grimms' magic fairy tales*. Oxford University Press, USA.
173. Newton, K. M. (1997). Yury M. Lotman: ‘The Content and Structure of the Concept of “Literature”’. *Twentieth-Century Literary Theory: A Reader*. P.102-105.
174. Nöth, W. (2018). The semiotics of models. *Σημειωτική-Sign Systems Studies*, 46(1). P. 7-43.
175. Nöth, W., Jungk, I. (2015). Peircean visual semiotics: Potentials to be explored. *Semiotica*, 2015(207). P. 657-673.

176. Nünning, A. (2004). Where historiographic metafiction and narratology meet: Towards an applied cultural narratology. *Style*, 38(3), 352-374.
177. Okulska I. (2023). StyloMetrix: An Open-Source Multilingual Tool for Representing Stylometric Vectors. *Arxive*. URL: [\[2309.12810\]](https://arxiv.org/abs/2309.12810)  
[StyloMetrix: An Open-Source Multilingual Tool for Representing Stylometric Vectors \(arxiv.org\)](https://arxiv.org/abs/2309.12810)
178. Peirce, C. S. (1991). *Peirce on signs: Writings on semiotic*. UNC Press Books.
179. Phelan, J. (2006). Narrative theory, 1966–2006: A narrative. *The nature of narrative*, 40. P. 1-33.
180. Riffaterre, M. (1985). The interpretant in literary semiotics. *American Journal of Semiotics*, 3(4). P. 41.
181. Ronen, R. (1994). *Possible Worlds in Literary Theory*. Cambridge: Cambridge University Press.
182. Rosch, E, Lloyd, B. (1978) *Cognition and Categorization*. Hillsdale: Erlbaum.
183. Rosch, E. (1973). Prototype theory. *Cognitive development and the acquisition of language*. P. 111-144.
184. Russell, B., Baldwin, T. (2022). *The analysis of mind*. Routledge.
185. Ryan, M.L. (1980). Fiction, Non-Factuals and the Principle of Minimal Departure. *Poetics*, 8 (3/4). P. 403-422.
186. Ryan, M.L. (1991). *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
187. Ryan, M.L. (1998). The Text as World Versus the Text as Game: Possible Worlds Semantics and Postmodern Theory, *Journal of Literary Semantics*, 27 (3). P. 137-163.

188. Rzepka, C. J. (2005). Detection as Method: Reconstructing the Past in Godwin and Freud. *Literature Compass*, 2(1).
189. Sargent, L. T. (2010). *Utopianism: Very Short Introduction*. New York: Oxford University Press.
190. Savchuk, R. The main text-forming strategies in Robbe-Grillet's novel "Dans le labyrinthe": Narrative and semiotic implications. *Lege artis. Language yesterday, today, tomorrow. The journal of University of SS Cyril and Methodius in Trnava*. De Gruyter Open. 2018. III (1). P. 314-362.
191. Schlosser, K. (2015). "Apocalyptic imaginaries, Gramsci, and the last man on earth." *GeoHumanities*, 1(2), P. 307-320.
192. Searle, JR. (1975). The logical status of fictional discourse. *New Literary History* 6(2). P. 319–332.
193. Semino, E. (1997). *Language and World Creation in Poems and Other Texts*. London: Longman.
194. Semino, E., Short, M. (2004). *Corpus Stylistics: Speech, Writing and Thought Presentation in a Corpus of English Writing*. London: Routledge.
195. Sisk, D. W. (1997). *Transformations of Language in Modern Dystopias*. London: Greenwood Press.
196. Stetsenko, D. Detecting the schematic semantic domains of the image "labyrinth" using a machine learning algorithm. *Закарпатські філологічні студії*. Видавничий дім "Гельветика". 2022. Вип. 26. Том 2. 105–110.
197. Stetsenko, D. (2021). Interpreting the symbol of labyrinth in modern American antiutopian literary text. In *IALS CONFERENCE 2021* (p. 42).
198. Stetsenko, D. (2023). The Grammar and Syntax Based Corpus Analysis Tool For The Ukrainian Language. *Conference on Computer Science and Information Systems*. Warsaw.

199. Stetsenko, D. (2023). *April Conference Fifteen: General Linguistics*. Thesis "Identifying the schematic semantic domains of the image labyrinth using a deep learning algorithms". Jagiellonian University in Krakow. Krakow, Poland. 20-22 April 2023.
200. Stetsenko, D. (2023). *International academic online conference "Ad orbem per linguas."* Thesis "Cognitive grammar of the image labyrinth and its traceability through machine learning algorithms." Kyiv National Linguistic University. Kyiv, Ukraine.
201. Stetsenko, D. (2021). International conference. "Intermodality. At the crossroads of modern paradigms. " Thesis: "Multimodal aspect of executing various dimensions of the image and symbol *labyrinth*." Kyiv, Ukraine.
202. Stetsenko, D. (2021). International Scientific and Practical Conference. Philological sciences, intercultural communication, and translation studies: theoretical and practical aspects. Thesis: "Syntactic constructions for realization of the symbol labyrinth in dystopian texts". Venice, Italy. P. 189-192.
203. Stetsenko, D. (2020). International conference. Topical aspects of modern science and practice. Thesis: "Linguo-stylistic aspect of the image *labyrinth* in modern dystopian narratives", Frankfurt am Main, Germany. P.298-304.
204. Stockwell, P. (1992). "Do Androids Dream of Electric Sheep?": Isomorphic Relations in Reading Science Fiction. *Language and Literature*, 1 (2), P. 79-85.
205. Stockwell, P. (2000). *The Poetics of Science Fiction*, London: Longman.
206. Stockwell, P. and Mahlberg, M. Mind-modelling with corpus stylistics in David Copperfield. *Language and Literature*. 2015. 24(2). P.129-147.



207. Suvin, D. (1973) Defining the literary genre of Utopia: some historical semantics, some genology, a proposal and a plea. *Studies in the Literary Imagination*, 6(2). P. 121 – 130.
208. Suvin, D. (1983). Victorian Science Fiction, 1871-85: The Rise of the Alternative History Sub-Genre. *Science Fiction Studies*, vol. 10, no. 2. P. 148–169.
209. Talmy, L. (2000). *Toward a cognitive semantics: Concept structuring systems* (Vol. 1). MIT press.
210. Tanner, T. (1971). *City of Words: American Fiction 1950-1970*, London: Jonathan Cape.
211. Thrift, N. (1983). Literature, the production of culture and the politics of place. *Antipode* 15(1), 12-24.
212. Todorov, T., Weinstein, A. (1969). Structural analysis of narrative. In *NOVEL: A forum on fiction* (Vol. 3, No. 1, pp. 70-76). Duke university press.
213. Tresidder, J. (2012). *The Watkins dictionary of symbols*. Watkins Media Limited.
214. Tuan, Y.-F. (1977). *Space and Place: The Perspective of Experience*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
215. Tyner, J. A. (2004). Self and space, resistance and discipline: a Foucauldian reading of George Orwell's 1984. *Social & Cultural Geography*, 5(1), P. 129-149.
- URL: <http://sites.google.com/site/cognitiondiscourse>
216. Volkova, S. (2017) Mythologic space of Amerindian prosaic texts: cognitive-semiotic and narrative perspectives. *Cognition, communication, discourse*, Vol. 15. P. 104-116.
217. Volkova, S. (2018). Iconicity of syntax and narrative in Amerindian prosaic texts. In *Lege artis. Language yesterday, today, tomorrow. The*

- journal of University of SS Cyril and Methodius in Trnava, Vol. III (1), 448-479.
218. Volkova. S., Stetsenko. D. (2022). Studying the image-symbol LABYRINTH: A mystery? A possible route? Or a trial? *Lege artis. Language yesterday, today, tomorrow. The journal of University of SS Cyril and Methodius in Trnava*. VII (1). P. 214-248.
219. Vorlander, K. (1924). *Geschichte der Sozialistischen Ideen*. Breslau: Verlag Ferdinand Hirt.
220. Walker, B.D. (2012). *Character and characterisation in Julian Barnes' Talking it over : a corpus stylistic analysis*. URL: [Character and characterisation in Julian Barnes' Talking it over : a corpus stylistic analysis | Semantic Scholar](#)
221. Wheelwright, P. (1950). *Symbol, Metaphor, and Myth*. URL: [Review: Symbol, Metaphor, and Myth on JSTOR](#)
222. Wundt, W. (2014). *Lectures on human and animal psychology (Psychology revivals)*. Routledge.
223. Zipes, J. (1988). The changing function of the fairy tale. *The lion and the unicorn*, 12(2). P. 7-31.
224. Zipes, J. (2011). The meaning of fairy tale within the evolution of culture. *Marvels & Tales*, 25(2). P. 221-243.
225. Zipes, J. (2012). *The irresistible fairy tale: The cultural and social history of a genre*. Princeton University Press.
226. Zunshine, L. (2006). *Why we read fiction: Theory of mind and the novel*. Ohio State University Press.

### СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

1. Dashner J. (2009). *The Maze Runner*. Somerset: Chicken House, 371 p.
2. Dashner. J. (2010). *The Scorch Trials*. Somerset: Chicken House. 375 p.
3. Dashner. J. (2011). *The Death Cure*. Somerset: Chicken House. 367 p.