

концептуальних і пов'язані з більш ніж одним концептом. Г. Радден і Р. Дірвен вказують: "Вряд ли можно сказать, что язык отражает реальность. В разных культурах категоризация мира происходит по-разному. Она закладывается в лингвистические категории, что объясняет отличные значения в кажущихся, на первый взгляд, эквивалентах разных языков" [Radden and Dirven 2007, 5].

1. *Бейлин Дж.* Краткая история генеративной грамматики. /Дж. Бейлин// Современная американская лингвистика: фундаментальные направления. Под ред. А.А. Кибрика, И.М. Кобозевой, И.А. Секериной. – М.: Книжный дом "ЛИБРОКОМ", 2010, сс. 13–57. 2. *Лакофф Дж.* Женщины, огонь и опасные вещи. Что категории языка говорят нам о мышлении. /Дж. Лакофф. – М.: Языки славянской культуры, 2004. – 792с. 3. *Chomsky N.* Syntactic Structures. /N. Chomsky. – The Hague: Mouton, 1957. – 117с. 4. *Chomsky N.* The Language Faculty. /N. Chomsky.//Reflections on Language. Ed. by S. Hirschberg and T. Hirschberg. – New York, Oxford: Oxford University Press, 1999. С.9–16. 5. *Crystal D.* Language and thought. /D. Crystal. //Language Readings in Language and Culture. Ed. by V.P. Clark, P.A. Eschholz, A.F. Rosa. – New York: St. Martin's Press, 1998. С.629–632. 6. *Finegan E.* Language, its structure and use. /E. Finegan. – New York: Harcourt Brace College Publishers, 1989. – 574с. 7. *Pinker S.* The Language Instinct. /S. Pinker. – New York: W. Morrow and Co, 1994. – 494с. 8. *Radden G.* and *Dirven R.* Cognitive English Grammar. /G. Radden and R. Dirven. – Amsterdam: John Benjamins, 2007. – 374с. 9. *Rosch E.* Cognitive representations of semantic categories. //Journal of Experimental Psychology, 104. С. 192–233.

Чорна Н. В., к. філол. н., доц.,
Інститут філології КНУ імені Тараса Шевченка

ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ КОНЦЕПТУ "ГРА" У НОВЕЛІ ХУЛІО КОРТАСАРА "LAS BABAS DEL DIABLO"

Статтю присвячено дослідженню мовних засобів вираження текстового концепту "гра" у постмодерній новелі Хуліо Кортасара "Las babas del diablo" у комунікативному ракурсі. Текстові концепти постмодерного художнього дискурсу характеризуються мовними й композиційними структурами, ключовими словами та концептуальними метафорами. Представлений текстовий концепт виступає як комунікативна стратегія побудови постмодерного художнього дискурсу, як основний елемент сучасного концептуального мислення.

Ключові слова: постмодерний художній дискурс, концептуальна картина світу, текстовий концепт, художній образ.

Статья посвящена исследованию языковых средств выражения текстового концепта "игра" в постмодерной новелле Хулио Кортасара "Las babas del diablo" в коммуникативном ракурсе. Текстовые концепты постмодерного художественного дискурса характеризуются языковыми и композиционными структурами, ключевыми словами и концептуальными метафорами. Представленный текстовой концепт выступает как коммуникативная стратегия формирования постмодерного художественного дискурса, как основной элемент современного концептуального мышления.

Ключевые слова: постмодерный художественный дискурс, концептуальная картина мира, текстовой концепт, художественный образ.

This article focuses on analysis of language means expression of the textual concept "play" in the postmodern short story "Las babas del diablo" of Julio Cortázar in the communicative foreshortening. The concepts of postmodern literary discourse are characterized by separated words, word combinations, texts fragments, conceptual metaphors. The main textual concept is presented as the communicative strategy to form the postmodern Literary discourse, as the main element of modern conceptual thinking.

Key words: postmodern literary discourse, conceptual world picture, textual concept, image.

Постмодерний художній текст не може бути правильно інтерпретованим поза межами соціокультурного контексту, і тому ми розглядаємо його з урахуванням трьох складників комунікації: адресант – текст – адресат, оскільки він наділяється смислом як оповідачем, так і реципієнтом. Ефективність та актуалізація постмодерного дискурсу залежить від того, наскільки збігаються комунікативно-когнітивні параметри адресанта та адресата. Концептуальну організацію будь-якого художнього твору можна визначити шляхом дослідження образів, концептуальних референтів, текстових концептів. Текстовий концепт визначений як кодоване мовленнєво-розумове утворення змістового плану, зумовлене багатосмисловою напруженістю художнього тексту, характеризується надкатегоріальністю й імплікує сукупність ознакових рис художнього твору [Кагановська 2003].

Рівень текстового концепту є першорядним завдяки метакомунікативній та метамовній функціям, що стають важливою

ознакою розвитку жанрово-стильової системи художніх текстів постмодерного періоду. Концепт є засобом вираження стислої інформації яку, несе в собі художній образ, характеризується експресивністю, емоційністю, напруженістю й реалізує текстове виявлення та розкриття художнього образу у постмодерному тексті, що зумовлює **актуальність наукової статті**.

Мета полягає у тому, щоб спробувати вирішити комунікативно-когнітивні проблеми аналізу латиноамериканського постмодерного дискурсу саме з лінгвістичних позицій, аналізуючи концепти не як когнітивні процеси, а як основний зміст тих чи тих семем. Концепти позначають не тільки самостійними словами, але й сполученнями слів, фрагментами тексту, структурними компонентами тексту. У науковій статті ми звертаємось не тільки до словникового значення слова, але до його функціонування в художньому просторі постмодерного тексту.

Об'єктом дослідження обрано постмодерну новелу сучасного латиноамериканського письменника Хуліо Кортасара "Las babas del diablo".

Новизна полягає в постановці проблеми, запропонованих методах дослідження та відібраному матеріалі.

Концептуальний аналіз охоплює сферу світу речей (реальної картини світу), світу мови (вербальної картини світу) та світу ідей (концептуальної картини світу). При цьому відбувається осмислення когнітивно-мовної системи автора на більш високому абстрактному рівні – рівні побудови цілого тексту. Оскільки художній текст розуміється як створена його автором картина світу, що відбиває своєрідність його сприйняття дійсності та світогляду, то, читаючи художній текст, ми можемо реконструювати типові риси індивідуально-авторської картини світу. Когнітивна модель – це образ авторської свідомості, що відкривається читачем-дослідником на основі тих вербальних акцентів, які автор розставив у тексті. У нашій науковій статті ми досліджуємо індивідуально-авторську картину світу в межах виділення базових концептів постмодерного художнього твору. З цією метою ми здійснили вибірку та лінгвокогнітивний аналіз сильних позицій тексту й ключових слів – лексичні одиниць-виразників певного смислу, що слугують для підтримання основної суті тексту, та аналіз синтаксичного рівня постмодерного художнього наративу. Семантичний та структурно-наративний аналіз постмодерних новел Хуліо Кортасара дозволяє нам виділити такі типові постмодерні текстові концепти іспаномовного художнього дискурсу – *гра, лабіринт, бібліотека, дзеркало, книга, острів, час, нескінченність, сходи, сон, випадок*. Оскільки ключові слова містять у собі згорнуту інформацію,

яку несе художній текст, вони отримують концептуальне навантаження і стають концептуальними складниками. Останні об'єднуються в текстові концепти, які, взаємодіючи один з одним та складаючи концептуальні простори й моделі, актуалізують особистісні смисли автора [Кагановська 2003, 130].

Концепт "гра" має свої етапи розвитку. Концепт "гра" як одиниця людської суб'єктивної ментальності, як набір смислів, з яких складається етно-специфічна мовна картина світу, характеризується так: гра є добровільна дія чи заняття, що здійснюється в певних часових і просторових межах за вільно прийнятими, можливо, обов'язковими правилами, має обмежену власними межами мету й супроводжується почуттями напруги й радості, а також усвідомленням перебування в "іншому бутті", відмінному від повсякденного життя [Гейзінга 1994, 39].

У сфері культури ми визначаємо гру як величину, що існувала ще до появи самої культури й супроводжувала, проймала її від першопочатків аж до цієї фази культури, у якій ми живемо нині. Ми переконуємося, що гра присутня скрізь як цілком визначена й відмінна від буденного життя якість. Великі, архетипічні види людської діяльності від самого початку вже пройняті грою. Мова є найпершим і найвищим інструментом, який творить людина аби спілкуватися, навчати, наказувати і грати. Мова дозволяє людині розрізняти, визначати, констатувати, йменувати речі, формуючи номінативну здатність. За назвою кожного абстрактного поняття ховається метафора, а якщо не метафора – то гра словами. Мова є складовою прототипічної концептуальної схеми розгортання цього концепту.

Діапазон вираження концепту "гра" в сучасних європейських мовах загалом дуже широкий. У сучасному художньому дискурсі поняття гри охоплює дедалі ширшу сферу. Саме поняття швидкого руху часто було конкретним вихідним пунктом для семантичного розвитку багатьох "ігрових" слів. Наше уявлення про гру повсякчас тяжіє до ослаблення, асоціюється з легкістю, напругою, непевністю можливого наслідку, регулярною змінністю, свободою вибору тощо. Вирази на кшталт "утягти у гру", "вибути з гри", "опинитися поза грою", "гра уяви" тощо свідчать про те, що семантика ігрового поняття стирається, стає невиразною. Це відбувається через метафоричне перенесення самої ідеї гри на інші види діяльності, через спонтанне розчинення поняття гри в неусвідомленій іронії [Гейзінга 1994, 102]. Особливий інтерес, із семантичного погляду, викликає англійське *play, to play*. Етимологічно це слово походить від англосаксонського *plega, plegan* і має значення: швидкого руху, жесту, стискання рук, плескання в долоні, гри на музичному інструменті та всіх видів тілесної активності. В іспанській

мові слово – *juego, jugar* – означає дозвілля, виконання певних функцій, маніпуляції: *actividad recreativa que se realiza bajo determinadas reglas* (juego de azar / suerte; juego de manos; juego de rol; juego de sociedad), участь у спортивній діяльності, азартні ігри, секретні наміри (*Descubrieron su juego y no pudo llevar a cabo el plan previsto*), гру на музичному інструменті, ризик тощо. Етимологічно це слово походить від латинського слова *iocus* (*broma, diversión*). Найчастіше вживається з дієсловами *andar, entrar, estar, poner* або їхніми еквівалентами. "Juego – 1. Acción que se realiza como diversón o entretenimiento: *A los niños les encanta el juego.* 2. Actividad recreativa que se realiza bajo determinadas reglas: *Los crucigramas son juegos de ingenio.* 3. Práctica de actividades recreativas en las que realizan apuestas: *El juego ha arruinado a mucha gente.* 4. Participación en una diversión, en un entretenimiento o en un deporte: *Sin entrenamiento no se puede tener buen juego.* 5. Participación en un sorteo o en un juego de azar con el fin de ganar dinero: *Hagan juego, señores, la ruleta se va a poner en movimiento.* 6. Conjunto de elementos que se usan o se combinan para un determinado fin: *Toma un juego de llaves para que vengas a casa cuando quieras.* 7. Combinación de elementos que generalmente produce un efecto estético: *El juego de luces de este espectáculo es muy vistoso.* 8. Disposición con la que dos elementos están unidos de manera que puedan tener movimiento sin separarse: *Esa puerta tiene roto el juego del gozne.* 9. Movimiento que tienen estos elementos: *La inflamación del tendón no me permite el juego de la rodilla*", як визначається у словнику [Diccionario de uso del español actual clave 2003, 1055].

Дослідник Й. Гейзінга називає такі прояви поняття гри: напруга, рівновага, балансування, контраст, варіативність, розв'язок, вирішення. У реальний світ гра приносить тимчасову й обмежену довершеність. Ігровий простір – це своєрідний порядок, штучний світ, створений людиною. Гра – штучний, "можливий світ", який створюється людиною, що є концептуальною базою для породження й функціонування постмодерного художнього дискурсу [Гейзінга 1994, 53].

В оповіданні Хуліо Кортасара "Las babas del diablo" для розгортання текстового концепту "гра" характерним є реалізація текстуальної стратегії "втрачений автор". Суб'єкт оповіді є невизначеним: "*Nunca se sabrá cómo hay que contar esto, si en primera persona o en segunda, usando la tercera del plural o inventando continuamente formas que servirán de nada.*"; "*Ya sé que lo más difícil va a ser encontrar la manera de contarlo, ...*"; "*... nadie sabe bien quién es el que verdaderamente está contando, si soy yo o eso que ha ocurrido o lo que estoy viendo ...*" [Cortázar 2002, 229]. Окреслюється поліфонічний художній світ, де оповідь ведуть три особи одночасно – перша особа

"viva", друга особа "muerta", і третя класична. Залежно від того, яка особа веде мову, сюжет змінюється, одна історія перетворюється на іншу, змінюється позиція автора. Руйнується традиційна зв'язність художнього дискурсу на рівні синтаксису: "*Si se pudiera decir: yo vieron subir la luna, o: nos me duele el fondo de los ojos, y sobre todo así: tú la mujer rubia eran las nubes que siguen corriendo delante de mis tus sus nuestros vuestros sus rostros*" [Cortázar 2002, 231]. Синтаксис оповідання тяжіє до великих конструкцій із різними видами зв'язку, що є імітацією плину асоціації героя-оповідача. Правила пунктуації подекуди не дотримані. Оповідь не є лінійною, текстуальні складові можуть змінюватися: "... *he empezado por esta punta, la de atrás, la del comienzo, que al fin y al cabo es la mejor de las puntas cuando se quiere contar algo*", "*Ya sé que lo más difícil va a ser encontrar la manera de contarlo, y no tengo miedo de repetirme*" [Cortázar 2002, 232]. Письменник пропонує структуру відкритого твору, що характеризується поліфонічністю, події якого можуть розгортатися в полі можливостей, створюючи амбівалентні ситуації, відкриті для вибору.

Гра є обмеженою певними часовими і просторовими рамками. Однією з найважливіших ознак гри є просторове відторгнення ігрової діяльності від повсякденного життя. Для неї виокремлюється певний замкнений простір. Там, усередині цього простору, відбувається гра, панують її правила. Гра починається й закінчується в певний момент. Поки гра триває, у ній панує рух, зміна, черговість, поступовість, об'єднання і відокремлення. Також гра набуває усталених форм як явище культури і може бути повторена знову. Зіграна одного разу, вона залишається в пам'яті як новий витвір дискурсу. Гра може передаватися далі, стає традицією. Повторюваність є характеристикою внутрішньої структури гри. Майже в усіх розвинених ігрових формах є елементи повтору й чергування. Ідеться про часове обмеження. Ми не можемо впевнено сказати, у якому часі існують персонажі, він є вільним і цілковито залежить від сприйняття його читачем. В оповіданні час асоціюється з вітром, тобто час – це вітер, тому є невизначеним, характеризується різкими поривами, особливою свободою, яка не залежить від людини: "*el viento se llevaba las palabras*"; "*Todo el viento de esa mañana (ahora soplaban apenas, y no hacía frío)*", "...*por la disponibilidad parecida al viento*" [Cortázar 2002, 239].

Гра характеризується також обмеженням у просторі. Будь-яка гра відбувається в межах свого ігрового простору, визначеного заздалегідь матеріальними чи ідеальними засобами, за домовленістю гравців. Ігровими просторами за своєю формою і функцією можуть бути – сцена, кіноекран, арена цирку, картярський стіл, художній текст, часове коло,

як у романі Г.Гарсія Маркеса "Cien años de soledad" , відлюдний острів, як у багатьох творах А.Б. Касареса ("El gran Serafin", "La invención de Morel"), тобто відчужені місця, відокремлені, обгороджені, освячені території, де діють особливі, власні правила. Усе це ніби тимчасові світи серед світу звичайного, створені для відправлення окремого, замкненого в собі дійства. Що стосується простору, то він визначається насамперед матеріальними маркерами – самим існуючим текстом як матеріальним предметом та маркерами "можливих світів", тобто ментальними світами, які виникають саме при читанні художнього тексту [Ryan 1991, 79].

Концепт "гра" представлений такими лексемами: *simetría, rey, tedio, impresión, azar, felicidad*, що дозволяє створити семантичний простір художнього образу. Наприклад: "*Nadie, al juzgar esa novela, se niega a descubrir que es un juego; es lícito recordar que el autor no la consideró nunca otra cosa*"; "*Dejá de paz la guitarra, que hoy te espera otra clase de contrapunto*", "... *un vertiginoso y continuo juego de impresiones brevísimas*" [Cortázar 2002, 23, 57, 349].

Аналіз лексики на наративному й концептуальному рівнях та аналіз стилістичної репрезентації художніх образів дозволяє виділити такі текстові концепти в художньому дискурсі Хуліо Кортасара:

1. ДЗЕРКАЛО, що розкриває художній образ двійників: "*Lo escribimos como una medalla es al mismo tiempo su anverso y su reverso que no se encontrarán jamás, que solo se vieron alguna vez en el doble juego de espejos de la vida*" [Cortázar 2002, 184]. Концепт представлений метафорами: *es doble juego de la vida, es repetición, es azar de los encuentros, es territorio inseguro*.

2. ДВІЙНИКИ як продовження теми дзеркала. Людина дивиться у дзеркало і бачить своє відображення, свого двійника, який існує в іншому вимірі: "*Desde su lado de la medalla Javier sólo pudo decir que sí, que se quedaría esperando, como si de alguna manera supiera ya que la carta sería breve y gentil y no, inútil recomenzar algo perdido, mejor ser solamente amigos; en apenas líneas un abrazo de Mireille*" [Cortázar 2002, 184], "*Luc era yo, lo que yo había sido de niño, pero no se imagine como un calco*" [Cortázar 2002, 92].

3. СОН як інший світ, інша реальність: "*De alguna manera todo quedó como suspendido en el aire, entre nosotras, y los paseos en góndola son, es sabido, exhumadores de semisueños, de nostalgias y de recuerdos arrepentidos*" [Cortázar 2002, 53], "... *y era como si cesáremos distante y a la vez curiosamente fija, la cara de alguien que se ha inmovilizado en un momento de su sueño y rehúsa dar el paso que lo devolverá a la vigilia*" [Cortázar 2002, 14]. СОН як фантастичний світ: "*Sus conquistas – como un*

sueño, las olvida al despertar cuando los aplausos lo traen de vuelta, a él que anda tan lejos viviendo su cuarto de hora de minuto y medio", "era la seguridad, el encuentro, como en algunos sueños, ¿no te parece?, cuando todo está resuelto" [Cortázar 2002, 240].

4. ГРА як комунікативна стратегія побудови іспаномовного художнього дискурсу постмодерну: "... *sin que Mireille imaginara que él se paseaba con la esperanza de verla salir, así como él se paseaba por juego, por ver si antes de treinta y tres Mireille o una vez más fracaso*", "... *la obligación de coexistir tantas horas por semana fábrica telarañas de amistad o enemistad que cualquier viento de vacaciones o de cesantía manda al diablo*" [Cortázar 2002, 59]. ГРА як сприйняття часу: "*Todo eso que era ya un turbio vacío, un presente pasado de contradictorias recurrencias, llenaba el ir y venir de Javier por el pasillo de las oficinas, veiticinco, veitiseís, veitisiete, tal vez antes de treinta la puerta y Mireille y hola*" [Cortázar 2002, 184]

Джерелами образного простору художнього дискурсу Хуліо Кортасара є текстові концепти – ГРА, ДЗЕРКАЛО, ДВІЙНИКИ, СОН, які відіграють провідну роль при визначенні властивостей лінгвістичних засобів створення художнього дискурсу письменника.

Таким чином, текстові концепти іспаномовного художнього дискурсу постмодерну характеризуються концептуальними метафорами й композиційними структурами, які виявляються шляхом утворення ключового слова та подальшою його трансформацією з набором концептуальних ознак. Лексичні засоби постмодерних текстових концептів відображають соціокультурні, історичні та етнокультурні цінності іспанської мови. У межах постмодерного художнього дискурсу змінюються відношення художнього світу до реальності, що є пов'язаним з прагматикою, із взаємовідношення адресата, адресанта та контексту висловлювання. Гра урівнює в правах дійсне та вигадане, призводить до ситуації необмеженого числа тлумачень художнього твору.

1. Арутюнова Н. Д. Язык и мир человека / Нина Давидовна Арутюнова. – [2-е изд., испр.] – М.: Языки русской литературы, 1999. – 896 с. 2. Бурбело В. Б. Лингвистика художественного текста: [учеб. пособие] / Валентина Брониславовна Бурбело, Елена Александровна Соломарская. – К.: УМК ВО, 1980. – 215 с. 3. Воробьева О. П. Семантическое пространство художественного текста: интерпретация мира или мир интерпретаций? / Ольга Петровна Воробьева // Категоризация мира: пространство и время: материалы научной конференции. – М.: Диалог МГУ, 1997. – С. 39–40. 4. Гейзінга Й. Номо

Ludens / Й. Гейзінга. – К.: Основи, 1994. – 241 с. 5. Кагановская О. М. Текстові концепти художньої прози: Когнітивна та комунікативна динаміка (на матеріалі франц. романістики середини ХХ ст.). / Олена Марківна Кагановська. – К.: КНЛУ, 2003. – 292 с. 6. Кубрякова Е. С. Части речи с когнитивной точки зрения. / Елена Самойловна Кубрякова – М.: РАН, 1997. – 326 с. 7. Селіванова О. О. Сучасна лінгвістика: напрями та проблеми / Олена Олександрівна Селіванова. – К.: Полтава "Довкілля", 2009. – 711 с. 8. Diccionario de uso del español actual clave. – [6 ed.]. – Madrid : Ediciones S.M., 2003. – 2048 p. 9. Ryan M.L. Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory. – Bloomington: Indianapolis, Indiana Univ. Press, 1991 – p. 168; 10. Turner M. The Literary Mind / M. Turner. – New York – Oxford : Oxford University Press, 1998. – 187 p.

Джерела ілюстративного матеріалу:

11. Cortázar J. Los relatos. Pasajes / Julio Cortázar – Madrid : Alianza Editorial, 2002. – 299 p.

Шамиур М.А., асист.,
Інститут філології КНУ імені Тараса Шевченка

**СИНХРОНІЧНИЙ АСПЕКТ ДОСЛІДЖЕННЯ КОНЦЕПТУ
"ЛЮБОВ" У СУЧАСНІЙ КИТАЙСЬКІЙ МОВІ**

У статті дається визначення концепту "любов" у трактуванні сучасних носіїв китайської мови, визначається місце універсального емоційного концепту "любов" у свідомості представників китайського етносу, здійснюється аналіз основних номенів-вербалізаторів цього концепту у китайській мові.

Ключові слова: *концепт, любов, китайська мова, номен-вербалізатор, психолінгвістичний експеримент, асоціативний експеримент*

В статтє даєтєя опрєделєнє концєптє "любовь" в трєктєвкє соврємєннєх носитєлєй китєйскєго язєкє, опрєдєлєтєя мєстє унєвєрсєлєного ємоцїєнєлєного концєптє "любовь" в сознєннє прєдстєвнтєлєй китєйскєго єтносє, єнєлїзїруєтєя оснєвнєє нємєнє-вєрбєлїзєтєрє дєннєго концєптє в соврємєннєм китєйскєм язєкє.

Ключєвєє слєвє: *концєпт, лєбєвь, китєйскїй язєк, нємєн-вєрбєлїзєтєрє, псїхєлїнєвїстїчєскїй єкспєрїмєнт, єссєцїєтївнїй єкспєрїмєнт*