

РЕЦЕНЗІЯ

ГРА В НАРАТИВІ І ГРА З НАРАТИВОМ: НОВІ ВЕКТОРИ НАУКОВИХ ПОШУКІВ

ІЗОВА Н. П. ІГРОВА СТИЛІСТИКА РОМАНІВ ДЖ. М. КУТЗЕЕ : ЛІНГВОПОЕТОЛОГІЧНІ СТУДІЇ. –
К. : Вид. центр КНЛУ, 2018. – 360 с.

Монографія Н. П. Ізової “Ігрова стилістика романів Дж. М. Кутзее: лінгвопоетологічні студії” є першою фундаментальною працею у вітчизняній і зарубіжній германістиці, що присвячена лінгвопоетологічному вивченню стилістики художніх текстів (на матеріалі творчості видатного південноафриканського письменника, лауреата Нобелівської премії Дж. М. Кутзее) в контексті ігрового напрямку сучасних філологічних розвідок. У центрі уваги дослідження – феномен ігрової стилістики, визначений автором монографії як художнє явище, існування якого забезпечується функціонуванням системи різнорівневих (лексичних, лексико-синтаксичних, словесно-образних, сюжетно-композиційних і оповідних) засобів, які – кожен зокрема або у взаємодії – націлені на створення певного ігрового ефекту чи навіть сукупності ігрових ефектів.

Актуальність рецензованої монографії зумовлена спрямованістю сучасних мовознавчих студій на розкриття онтологічної природи художнього текстотворення, орієнтацією лінгвістичних досліджень на реконструкцію мовної свідомості та стилістичної компетенції носія сучасної англійської мови.

Наукова новизна монографічної праці Н. П. Ізової визначається тим, що в ній явище гри вперше аналізується з орієнтацією на тип наративу, в якому вона виступає, та з урахуванням ідіожанрових особливостей, притаманних сучасному англійському художньому твору. Новою є розроблена під кутом зору гри концепція трьох типів наративу, що окреслює формат, в якому працює письменник і в полі якого розгортаються його “ігрові пошуки”: це психонаратив, метафікціональний наратив та автофікціональний наратив. Новою є запропонована і випробувана автором методика аналізу ігрової стилістики англійського художнього оповіді в термінах “вузлових точок” як певних орієнтирів, що позначають зламні моменти в структурній та смисловій динаміці художнього тексту.

Розкриваючи специфіку ігрової стилістики у творчості Дж. М. Кутзее, Н. П. Ізова дійшла висновку, що ігрова стилістика проаналізованих романів пов’язана як із *онтологією* (гра – іманентна онтологічна характеристика оповіді, спосіб буття художнього наративу), так і з *епістемологією* (гра – епістемологічна модель, вписана в художній текст, яка породжує новий спосіб творення, розуміння й інтерпретації художньої дійсності – ігровий).

Монографія складається з чотирьох розділів, кожен з яких спрямований на розв’язання конкретного наукового завдання. У першому розділі окреслено теоретичні підвалини дослідження, простежено витoki формування ігрової стилістики від античних часів і до сьогодення. На базі естетико-філософських, соціально-психологічних і культурологічних уявлень про гру побудовано узагальнену модель гри та її репрезентації в художньому оповідному тексті. Скрупульозно простудіювавши наукові праці, присвячені дослідженню гри в лінгвопоетологічній перспективі, Н. П. Ізова окреслює та специфікує три основні напрями вивчення гри: 1) інтенціональний, у світлі якого гра тлумачиться як певний лінгвопоетологічний прийом, що ґрунтується на порушенні мовної та/або мовленнєвої норми; 2) текстотвірний, що розглядає гру як принцип художнього текстотворення, та 3) рецептивний, з позицій якого гра визнається певною комунікативною стратегією.

Обґрунтовуючи авторську концепцію ігрової стилістики романів Дж. М. Кутзее, Н. П. Ізотова пропонує власне тлумачення ключових понять, що розкривають специфіку ігроізації аналізованих творів, зокрема механізму актуалізації гри в художньому наративі, а також задіяних в аналізованих текстах ігрових принципів, прийомів та засобів. Особливу увагу в цьому розділі монографії приділено з'ясуванню своєрідності трьох ігрових принципів, які забезпечують реалізацію гри в художніх текстах Дж. М. Кутзее, а саме: руйнування конвенційних художніх форм шляхом різного роду їх трансформації, створення нових художніх форм за допомогою низки ігрових прийомів та переструктурування смислового простору художнього наративу під впливом гри і створення "зон інтрузивності", "зон невизначеності" та "зон амбівалентності" як смислотвірних фокусів трьох актуалізованих у художніх творах Дж. М. Кутзее типів ігор – психонаративної, метафікціональної та автофікціональної. Водночас слід зауважити, що лінгвістичні критерії ідентифікації виділених зон потребують більш деталізованих роз'яснень.

Цінним з погляду наукової новизни є розроблені Н. П. Ізотовою положення про ігровий контекст, який автор монографії обрав за одиницю аналізу ігрової стилістики і водночас як форму реалізації гри в художньому тексті. Ігровий контекст характеризується наявністю ігрового прийому/прийомів, що виступають домінантою при його формуванні, смисловим напруженням, лімінальною модальністю, що сприяє породженню нових смислів у результаті комбінування наявних елементів тексту, та неадитивністю породжуваних смислів.

Заслужують схвалення здійснене автором з опорою на праці М. М. Бахтіна, Т. В. Бовсунівської, Б. П. Іванюка, Н. Д. Тамарченка оригінальне тлумачення суперечливого поняття "ідіожанр" та побудова на цій основі ідіожанрової моделі романів Дж. М. Кутзее.

Вагомим результатом дослідження Н. П. Ізотової є авторська розробка ігрової концепції психонаративу (другий розділ монографії), що ґрунтується, з одного боку, на ідеях відомих психологів – вітчизняних та зарубіжних: О. Ф. Бондаренка, Дж. Брунера, Ф. Є. Василюка, К. Е. Ізарда, О. Н. Лука, С. Л. Рубінштейна, а з другого – на лінгвістичному доробку Н. Д. Арутюнової, В. Г. Гака, А.-Ж. Греймаса. Ігрове моделювання психооповіді, втіленої в романах Дж. М. Кутзее, здійснено в монографії з опорою на принцип "зовнішнє через внутрішнє" (С. Л. Рубінштейн) та модифіковану структуру ландшафтною моделі наративу, представлену в роботах Дж. Брунера та А.-Ж. Греймаса. Автор монографії виокремлює та аналізує у світлі психонаративної гри три ландшафти психооповіді – ландшафт дій оповідача/персонажа, ландшафт рефлексій оповідача/персонажа, ландшафт емоцій та почуттів оповідача/персонажа.

У третьому розділі монографії детально висвітлені основні риси метапрози в сучасних наратологічних студіях, схарактеризовано метафікціональну гру в термінах дейксису та із врахуванням принципів оповідної і сюжетно-композиційної нестабільності, ґрунтовно описані й проаналізовані прийоми метафікціональної гри, яким у творчості письменника відведене вагоме місце. Це метанаративні включення, інтерференція оповідних рівнів, специфічні комбінаторні особливості, пов'язані з відображенням просторово-часових координат, дублюванням оповідних подій та ін. Особливе місце у творчості письменника належить прийомам рольової гри, пов'язаним з ігровим конструюванням персонажів.

Останній розділ монографії Н. П. Ізотової висвітлює проблематику автофікціональної гри, реалізованої в автофікціональному наративі Дж. М. Кутзее крізь призму ігор із жанровою, авторською та персонажною ідентичністю. Специфіку втілення автофікціональної гри в автобіографічних романах Дж. М. Кутзее, за результатами дослідження, передає оповідна формула "Я-Інший", яка фіксує відчутну дистанцію між реальним "Я" автора і його ж охудожненим "Я". Зацікавлення викликає розроблена автором егосферна модель автофікціонального наративу, що охоплює потрійну егосферу: "Я-Інший – соціум", "Я-Інший – зовнішній світ",

“Я-Інший – внутрішній світ”, яка віддзеркалює ігрову специфіку деконвенціоналізації художнього автобіографічного наративу у творах письменника. Автор монографії вважає, що підґрунтям ігрової трансформації в автобіографічних творах Дж. М. Кутзее виступає принцип оповідного дистанціювання, однак лінгвістичні підстави цього твердження наразі потребують переконливого обґрунтування.

Таким чином, підготовлена монографія відбиває результати глибокого, вдумливого дослідження, вона дає адекватне уявлення про багатогранний стилістичний репертуар текстів Дж. М. Кутзее, який, з огляду на міжнародне визнання письменника, можна вважати репрезентативним при розкритті креативних аспектів текстотворення та специфіки художнього мислення сьогодення. Поза всяким сумнівом, монографія Н. П. Ізотової робить значний внесок у розбудову ігрової парадигми дослідження художнього тексту. Практичне значення отриманих результатів та ідей монографічного дослідження може бути корисним для подальших наукових пошуків не лише у галузі лінгвопоетики, стилістики, художньої семантики, наратології, літературознавства, а й для фахівців споріднених галузей – психологів, філософів, культурологів.

*Доктор філологічних наук, професор,
професор кафедри іспанської та французької філології
Київського національного лінгвістичного університету
О. М. Кагановська*