

Метанаративна гра в романах Дж. М. Кутзее: лінгвостилістичний аспект

Н. П. Ізотова

Київський національний лінгвістичний університет, м. Київ, Україна
e-mail: nat_izotova@inbox.ru

Paper received 26.01.16; Accepted for publication 15.02.16.

Анотація: В статті з позицій ігрової стилістики розкрито лінгвостилістичний потенціал метанаративної гри в романах відомого південноафриканського письменника Дж. М. Кутзее. Встановлено, що метанаратив, представлений у досліджуваних текстах коментарями оповідача щодо характеристик оповіді – її структури, вибору мовного матеріалу, відбору подій і способу їхнього викладу, виконує, насамперед, смислотвірну функцію. Особливу увагу приділено з'ясуванню специфіки людологічного підходу до аналізу художнього тексту.

Ключові слова: людостилістика, метанаратив, метапроза, метанаративна гра.

Вступ. Актуальність дослідження визначається загальною спрямованістю сучасних лінгвопоетичних студій на пошук нових ракурсів вивчення індивідуально-авторського стилю, що характеризується, передусім, власне авторським відбором та аналізом мовних одиниць, принципами організації сюжетно-композиційної, наративної та смислової структур художнього твору. Іншим маркером ідіостилія автора може слугувати жанр літературного твору в його індивідуально-авторському виконанні, адже «жанр є матрицею для індивідуально-творчої активності» [7, с. 7]. Творчість видатного південноафриканського письменника, лауреата Нобелівської премії 2003 року, Дж. М. Кутзее посідає особливе місце в світовій літературі XX–XXI століття завдяки своїй інноваційній та експериментальній природі. У центрі уваги цієї розвідки знаходиться метанаративна гра, як одна із власне кутзеевських стратегій, що визначає своєрідність його ідіожанру.

Ігрові модифікації та трансформації творів художньої літератури вивчаються у світлі ігрової стилістики або людостилістики, що специфікує так званий людологічний підхід до аналізу художнього тексту, який, на наш погляд, є досить ефективним для дослідження ідіостильових особливостей традиційних жанрових форм. У сучасній лінгвопоетиці існують два, тісно пов'язані між собою терміни, що розкривають своєрідність функціонування гри в текстах: «ігрова поетика» та «ігрова стилістика». Ігрова поетика тлумачиться як «художня система, елементи якої володіють підвищеним ігровим модусом і націлені на гру з читачем» [2]; як система художніх засобів, що сприяють створенню ігрової специфіки тексту [5, с. 35]. Ігрова стилістика зумовлюється авторським ігровим стилем [5], тобто власним, оригінальним, не схожим на інші стилі, стилем, створеним самим автором, що характеризується імпровізаційністю та відсутністю чітко закріплених норм та правил [там само]. У нашому розумінні ігрова стилістика або людостилістика визначається комбінацією мовних, образних, сюжетно-композиційних та наративних засобів, які у своїй взаємодії формують ігровий стиль автора. Ігрова стилістика охоплює мікростилістику (включає мовний та образний рівні) та макростилістику (сюжетно-композиційний та наративний рівні). Даний аналіз зосереджений на нарративному рівні романів Дж. М. Кутзее, а точніше,

метанаративному, де гра постає як один із чинників не лише нарративної, а й смислової організації художнього твору.

Стислий огляд публікацій з теми. Словники з наратології тлумачать метанаратив як нарратив, що описує нарратив; як оповідь, звернену до себе і тих елементів, якими вона утворюється і комунікується, як самовідображальну оповідь [15, с. 51; 8, с. 63]. У сучасній наратології існує два терміни, що розкривають, з одного боку, специфіку саморефлексивного художнього повістування, а з другого – відзеркалюють неоднозначні відношення між реальним та уявним (reality and fiction) в художніх творах: метанаратив або метаоповідь (metanarrative) та метапроза (metafiction). Іноді ці терміни вживаються як ідентичні та взаємозамінні. Проте наратологи, що займаються цією проблематикою, вважаючи метанаратив та метапрозу парасольковими поняттями [13], наголошують на різній природі цих термінів, а також явищ, що ними позначаються. Різними визнаються й функції метанаративних та метафікціональних елементів у структурі та семантиці художнього твору.

Так, метанаратив становить будь-які міркування оповідача стосовно процесу нарративізації і зазвичай представлений у структурі тексту коментарями оповідача щодо характеристик самої оповіді – її структури, вибору мовного матеріалу, відбору та способу викладу подій тощо [10, с. 156]. Метанаративні коментарі покликані, з одного боку, створити ілюзію реальності, а з другого – зруйнувати її. Тому такі коментарі є часто метафікціональними [там само].

Метапроза (metafiction), згідно Л. Хатчеон, це дослівно “fiction about fiction” [12, с. 19], тобто художня література, яка імпліцитно або експліцитно включає в себе рефлексію щодо власної фікціональності, умовності, вимислу [13; 10].

Метанаративність та метафікціональність, як правило, розглядаються як дистинктивні ознаки постмодерністських творів. Проте метафікціональні та метанаративні коментарі, судження, зауваження можна знайти й в романах інших епох та напрямків. На думку П. Во, метанаративність та метафікціональність властива всім романам, де вирішуються питання проблематичних стосунків між вимислом та реальністю [18, с. 5].

Мета статті полягає в розкритті лінгвостилістичних особливостей функціонування метанаративної гри в романах Дж. М. Кутзее. Структура роботи визначається її метою та основними завданнями: 1) описати специфіку «людостилістики» у світлі сучасної лінгвопоетики; 2) охарактеризувати людологічний підхід до аналізу художнього тексту; 3) уточнити зміст понять «метанаратив» та «метапроза» в контексті сучасних наратологічних студій; 4) встановити семантичні особливості метанаративу в романах Дж. М. Кутзее; 5) визначити функції метанаративних коментарів у структурі аналізованих творів.

Матеріали та методи. Дослідження виконано на матеріалі романів відомого південноафриканського письменника Дж. М. Кутзее, творчість якого можна віднести до постколоніальної літератури. Відміною рисою поетики постколоніальних художніх творів, на думку Д. Хеда, є широке залучення постмодерністських техніках та прийомів, використаних у постколоніальному контексті [11, с. 23]. Методологічною базою цієї роботи слугує семіотико-нративний метод опису художнього нарративу, запропонований Р. Шоулзом [16], семантико-стилістичний [1] та контекстологічний [3] аналізи.

Результати та їх обговорення. Стратегії метаоповіді впливають на її структуру, а трансформації та модифікації сучасної романної форми змінюють її природу. Завдяки внутрішній неоднозначності постмодерністського тексту, метанаративні елементи тут виконують, за Ю. М. Лотманом, емслотвірну функцію [4, с. 34]. Сутність процесу створення смислу полягає не лише в розгортанні нарративу, але й, значною мірою, у взаємодії власне оповіді та метанаративних фрагментів [там само], що входять до її структури. Така побудова загострює момент гри в тексті: текст набуває рис підвищеної умовності, підкреслюється його ігровий характер [там само]. Саме на взаємодії різних наравних рівнів базується метанаративна гра в романах Дж. М. Кутзее.

Художні твори Дж. М. Кутзее характеризуються співіснуванням як метанаративних, так і метафікціональних коментарів, які підкреслюють, передусім, саморефлексивну природу його творів. Саморефлексивна оповідь, в іншій термінології, автореферентна (“auto-referential”), самоосмислена (“self-conscious”) – це оповідь, що звернена до себе [14, с. 10], оповідь, що розкриває «правила», за якими створений текст.

Так, наприклад, у романі Дж. М. Кутзее *Foe* («Містер Фо»), який вважається постколоніальною версією відомого твору Данієля Дефо «Робінзон Крузо» [11, с. 62], автор робить спробу об'єднати в єдине ціле біографію Данієля Дефо з деякими персонажами його творів [9, с. 69]. Композиційно роман складається з чотирьох частин, три з яких представлені з точки зору головної героїні, Сьюзен Бартон. У першій частині зображені спогади Сьюзен про аварію корабля, на якому вона відправилася на пошуки своєї доньки, і про рік перебування на острові разом із Робінзоном Крузо та його слугою П'ятницею.

Друга частина, що написана у формі листів до Містера Фо, які так і залишилися без відповіді, повістує про життя Сьюзен та П'ятниці в Англії після епізоду на острові. У третій частині Сьюзен зустрічається з Містером Фо, і вони обговорюють майбутній твір.

Головним джерелом метанаративних коментарів у цьому романі слугують думки Сьюзен Бартон про мистецтво написання роману. А функція метанаративу полягає в розкритті конфлікту між двома героями твору – Сьюзен Бартон та письменником Фо, якого Сьюзен протягом усього повісткування намагається переконати написати її версію про життя на острові разом із Робінзоном Крузо та його слугою П'ятницею. Наприклад:

“In the beginning I thought I would tell you the story of the island and, being done with it, return to my former life. But now all my life grows to be the story and there is nothing of my own left to me. I thought I was myself and this girl a creature from another order speaking words you made up for her. But now I am full of doubt. Nothing is left to me but doubt. I am doubt itself. Who is speaking to me? Am I a phantom too? To what order do I belong? And you: who are you?” [19, p. 133]

На непорозуміння між Сьюзен та Фо вказує неодноразово вжитий в цьому контексті іменник *doubt* (сумнів), в семантичній структурі якого наявні семи ‘*dubiety*’ (‘сумнів’) та ‘*irresolution*’ (‘нерішучість’, ‘вагання’) [17, с. 799]. Невпевненість, розгубленість, безпомічність головної героїні підсилюється низкою питальних речень, які звернені більше до самої себе, ніж до Фо.

В романі Дж. М. Кутзее *Slow Man* («Повільна людина») метанаративна гра починається з появи Елізабет Костелло, яка перериває звичайну, на перший погляд, конвенційну оповідь, що порушує характерні для постколоніальної прози питання політичної та економічної міграції, самотності людини, статусу літніх людей у суспільстві тощо. Пол Реймент, головний герой роману, самотній шістдесятилітній фотограф, потрапляє в аварію і втрачає ногу. Після ампутації ноги, у важкому психологічному стані Пол повертається додому і стає повністю залежним від допомоги сторонніх людей. Ситуація дещо покращується, коли в його житті з'являється професійна доглядальниця Мар'яна, якою він сильно захоплюється.

Метанаратив, представлений оповіддю Елізабет Костелло, покликаний, насамперед, розкрити образ головного героя, а саме, його почуття до Мар'яни, її дітей, ставлення до самого себе у складній фізичній та психологічній ситуації, в якій він опинився після аварії. У своїх коментарях Елізабет Костелло надзвичайно скептично і осудливо ставиться до почуттів, які виникли у Пола до Мар'яни, і весь час намагається пристидити його Наприклад:

“Some people say that love makes us youthful again. Makes the heart beat faster. Makes the juices run. Puts a lilt in our voice and a spring in our walk. Let us agree that it is so, for argument's sake, and let us look back over Mr Rayment's case. He engages a nurse to look after him and in no time has fallen in love with her. He has intimations that are miraculous, love-born reflorescence

of his youth might be around the corner; he even dreams of engendering a son (yes, it is true, a little half-brother to you). But can he trust these intimations? **Are they not perhaps a dotard's fantasies?** So the question to ponder, given the situation as I have described it, is: What does Mr Rayment, or someone like Mr Rayment, do next? Does he blindly follow the promptings of his desire as his desire strives to bring itself to the fruition; or having weighted up the pros and cons, does he conclude that throwing himself heart and soul into a love affair with a married woman **would be impudent, and creep back into his shell?**" [21, p. 138]

Вербально скептицизм і критика на адресу Пола Реймента передані в цьому контексті словосполученням *a dotard's fantasies* (фантазії старого, що вижив з розуму) та прикметником *impudent* (безсоромний, зухвалий). Текстове напруження додатково створюють питальні речення, які вживає у своїй промові Елізабет Костелло, та контекстуальні антоніми на позначення віку – *youthful* (молодий) і *a dotard* (старий дурень).

В певний момент Елізабет Костелло починає повністю контролювати життя Пола Реймента: **"It is as if she were reading his diary. It is as if he kept diary, and this woman crept nightly into the flat and read his secrets. But there is no diary, unless he writes in his sleep."** [ibid, p. 97]

Цікавим з точки зору метанаративної гри є роман Дж. М. Кутзее *Age of Iron* («Залізне століття»). Тут саморефлексивне повісткування приймає форму сповіді і базується на скрупульозному самоаналізі головної героїні. Увесь твір написаний у формі одного розгорнутого листа літньої жінки, Елізабет Каррен, до своєї доньки, яка мешкає в іншій країні. У листі Елізабет описує свій досвід боротьби з невиліковною хворобою та коментує політичну ситуацію в Південній Африці в той період. Сповідь у формі листа для місіс Каррен є своєрідним засобом звільнення, адже вона може поділитися з донькою своїми почуттями, які вона довго тримала в собі. З іншого боку, для жінки це є надзвичайно болючий досвід. Метанаратив у цьому романі допомагає зрозуміти психологічний та фізичний стан головної героїні.

Відомо, що для епістолярного нарративу характерне конструювання сюжету листування самими персонажами, котрі відбирають ті події, про які хочуть розповісти у листі, та замовчують про події

неважливі для них на момент написання листа. Місіс Каррен не просто описує події зі свого життя, вона також повістує про сам процес написання:

Man, house, dog: no matter what the word, through it I stretch out a hand to you. In another world I would not need words. I would appear on your doorstep. "I have come for a visit," I would say, and that would be the end of words: I would embrace you and be embraced. But in this world, in this time, I must reach out to you in words. So day by day I render myself into words and pack the words into the page like sweets: like sweets for my daughter, for her birthday, for the day of her birth. Words out of my body, drops of myself, for her to unpack in her own time, to take in, to suck to absorb. [20, p. 28]

Місіс Каррен надзвичайно сумує за своєю донькою, а листування є єдиним засобом їхнього спілкування. Для Елізабет не має значення про що писати і як (*man, house, dog: no matter what the word*), головне – тримати зв'язок з донькою (*I stretch out a hand to you; I must reach out to you in words*). Інтимізація повісткування досягається на мовному рівні художнім порівнянням *pack the words into the page like sweets* та метафорами *words out of my body, drops of myself*.

Слід зауважити, що лист Елізабет орієнтований не на реакцію адресата, а створюється лише з метою «виговорити себе»: **"I tell you this story not so that you fell for me but so that you will learn how things are. It would be easier for you, I know, if the story came from someone else, if it were a stranger's voice sounding in your ear. But the fact is, there is no one else. I am the only one writing: I, I."** [ibid, p. 23]. Драматизм ситуації полягає в тому, що сповідь місіс Каррен звернена до самої себе: **"To whom this writing then? The answer: to you but not to you; to me; to you in me?"** [ibid, p. 5].

Висновки. Проведений аналіз показав, що метанаративна гра в художніх творах Дж. М. Кутзее розкриває ідіожанрову специфіку романів автора і віддзеркалює саморефлексивний характер його прози. Метанаративні коментарі в структурі проаналізованих художніх текстів слугують смислотвірним чинником, потужним прийомом психологізації оповіді, ефективним засобом моделювання образу персонажа. Перспективи подальших розвідок в обраному напрямку вбачаємо в подальшому вивченні лінгвопоетики автора в контексті ігрової стилістики.

ЛІТЕРАТУРА

1. Кожина М.Н. Стилистика русского языка / М. Н. Кожина. – М.: Флинта : Наука, 2008 – 464 с.
2. Корниенко О.А. Стратегии и типология форм игровой поэтики в литературе // Літературознавчі студії: Зб. наук. пр. – К., 2011. – Вип. 31. – [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://dspace.nbuv.gov.ua/bitstream/handle/>
3. Ларин Б.А. О лирике как разновидности художественной речи: Семантические этюды // Ларин Б. А. Эстетика слова и язык писателя. – Л.: Художественная литература, 1974. – С. 54–101.
4. Лотман Ю.М. Текст в тексте // Образовательные технологии, 2014. – №1. – С.30–42. – [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://iedtech.ru.fstest.ru/files/journal/2014/1/lotman-text-in-text.pdf>
5. Рахимкулова Г.Ф. Языковая игра в прозе Владимира Набокова: К проблеме игрового стиля: дис. ...докт. филол. наук: спец. 10.02.01 "Русский язык", 10.02.19 "Теория языка". – Ростов-на-Дону, 2004. – 332 с.
6. Скворцов А.Э. Языковая и литературная игра как ведущий элемент стиля (на материале творчества А. Левина и В. Строчкова) / А.Э. Скворцов // Ученые записки Казанского гос. ун-та. – 1998. – Т. 135. – С. 266–274.
7. Смирнов И.П. Олитературное время. (Гипо)теория литературных жанров / И. П. Смирнов. – СПб.: Изд-во Русской гуманитарной академии, 2008 – 264 с.
8. Ткачук О.М. Наратологічний словник / О. М. Ткачук. – Тернопіль: Астон, 2002. – 173 с.

9. Attridge D. Coetzee and the ethics of reading: literature in the event / D. Attridge. – Chicago: The University of Chicago Press, 2004. – 225 p.
10. Fludernik M. An introduction to narratology / M. Fludernik. – L. ; N. Y.: Routledge, 2009. – 190 p.
11. Head D. The Cambridge introduction to J. M. Coetzee / D. Head. – Cambridge: Cambridge University Press, 2013. – 115 p.
12. Hutcheon L. Narcissistic narrative. The metafictional paradox / L. Hutcheon. – Waterloo: Wilfrid Laurier University Press, 1980. – 176 p.
13. Neumann B., Nünning A. Metanarration and Metafiction // The Living Book of Narratology / ed. by P. Nühn. – URL: <http://www.lhn.uni-hamburg.de>
14. Pawlicki M. Between Illusionism and Anti-illusionism: Self-reflexivity in the Novels of J. M. Coetzee / M. Pawlicki. – Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2013. – 200 p.
15. Prince G. A Dictionary of Narratology / G. Price. – Lincoln & London: University of Nebraska Press, 2003. – 126 p.
16. Scholes R. Semiotics and Interpretation / R. Scholes. – New Haven and London: Yale University Press, 1982. – 161 p.
17. Roget's Thesaurus of English Words and Phrases. – Harlow: Longman, 2005. – 1254 p.
18. Waugh P. Metafiction: the theory and practice of self-conscious fiction (new accents) / P. Waugh. – L. ; N. Y.: Routledge, 1984. – 176 p.

ДЖЕРЕЛА ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

19. Coetzee J.M. *Foe* / J. M. Coetzee. – N. Y.: Penguin Books, 2014 – 180 p.
20. Coetzee J.M. *Age of Iron* / J. M. Coetzee. – N. Y.: Penguin Books, 2012. – 198 p.
21. Coetzee J.M. *Slow Man* / J. M. Coetzee. – N. Y.: Penguin Books, 2006. – 264 p.

REFERENCES (TRANSLATED AND TRANSLITERATED)

1. Kozhina M.N. Stylistics of the Russian language. – M.: Flinta; Nauka, 2008. – 464 p.
2. Kornienko O.A. Strategies and typology of forms of ludopoeitics in literature / Literaturoznachny sduii: Proceedings. – K., 2011. – Vol.31. – URL: <http://dspace.nbuv.gov.ua/bitstream/handle/>
3. Larin B.A. On lyrics as a form of artistic speech: Semantic studies // Larin B. A. Aesthetics of speech and the language of writer. – L.: Khudozhestvennaya literature, 1974. – 1974. – C. 54–101.
4. Lotman Y.M. Text within a text // Obrazovatelnyye tekhnologii, 2014. – #1. – C. 30–42. – URL:<http://iedtech.ru/fstest.ru/files/journal/2014/1/lotman-text-in-text.pdf>
5. Rakhimkulova G.F. Language game in Vladimir Nabokov's Fiction: On the problem of a ludic style: Dis....Doc. of Philology: spec. 10.02.01. "The Russian Language", 10.02.19 "The theory of language". – Rostov-on-Don, 2004. – 332 p.
6. Skvortzov A.E. Linguistic and literary game as a pertinent feature of style (a study of works of A. Levin and B. Stryuchkov) // Preceedings of Kazan State University. – 1998. – Vol.135. – P. 266–274.
7. Smimov I.P. *Oliteraturnoye vremya*. (Hypo)theory of literary genres. – SPb.: Russkaya Gumanitarnaya Akademiya, 2008. – 264 p.
8. Tkachuk O.M. A dictionary of naratology. – Ternopil: Aston, 2002. – 173 p.

Metanarrative Game in J.M. Coetzee's Fiction: A Linguostylistic Perspective

N.P. Izotova

Abstract. The paper reveals a linguostylistic potential of a metanarrative game in J.M. Coetzee's fiction in the light of ludostylistics. The results of the study show that in the texts under consideration metanarrative is represented by the narrator's comments about the nature of the story – its structure, the choice of words, the ways of selection and telling the events. Metanarrative game performs basically a sense-making function in J.M. Coetzee's novels. Special emphasis is put on clarifying the specificity of a ludic approach to the analysis of a literary text.

Keywords: ludostylistics, metanarrative, metafiction, metanarrative game.

Метанарративная игра в романах Дж.М. Кутзее: лингвостилистический аспект

Н.П. Изотова

Аннотация. В статье с позиций игровой стилистики раскрыт лингвостилистический потенциал метанарративной игры в романах известного южноафриканского писателя Дж.М. Кутзее. Выяснено, что метанарратив, представленный в анализируемых текстах комментариями рассказчика к характеристикам повествования – его структуры, выбору языкового материала, отбору событий и способа их изложения, выполняет, прежде всего, смыслообразовательную функцию. Особое внимание уделено определению специфики лудологического подхода к анализу художественного текста.

Ключевые слова: лудостилистика, метанарратив, метапроза, метанарративная игра.