

На правах рукописи

УДК 811.111.26

Чемодурова Зинаида Марковна

**ПРАГМАТИКА И СЕМАНТИКА ИГРЫ В ТЕКСТАХ
АНГЛОЯЗЫЧНОЙ ПОСТМОДЕРНИСТСКОЙ ПРОЗЫ
XX-XXI ВЕКОВ**

Специальность: 10.02.04 – германские языки

АВТОРЕФЕРАТ

**диссертации на соискание ученой степени
доктора филологических наук**

Санкт Петербург

2017

Работа выполнена на кафедре английской филологии Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена».

Официальные оппоненты:

Нюбина Лариса Михайловна
доктор филологических наук, профессор,
заведующая кафедрой немецкого языка
Федерального государственного бюджетного
образовательного учреждения высшего
образования «Смоленский государственный университет»

Третьякова Татьяна Петровна
доктор филологических наук, профессор,
профессор кафедры английской филологии и перевода
Федерального государственного бюджетного
образовательного учреждения высшего
образования «Санкт-Петербургский государственный университет»

Шевченко Вячеслав Дмитриевич
доктор филологических наук, доцент,
заведующий кафедрой английской филологии
Самарского национального исследовательского
университета им. академика С. П. Королева

Ведущая организация:

Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Курганский государственный университет»

Защита состоится «31 мая» 2017 г. в _____ на заседании диссертационного совета Д.212.199.05 по защите кандидатских и докторских диссертаций Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена» по адресу: 191186, Санкт-Петербург, наб. р. Мойки, д. 48, корп. 14, ауд. 314.

С диссертацией можно ознакомиться в фундаментальной библиотеке Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего профессионального образования «Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена» по адресу: 191186, Санкт-Петербург, наб. р. Мойки, д. 48, корп. 5 и на сайте университета: http://disser.herzen.spb.ru/Preview/Karta/karta_000000075.html.

Автореферат разослан «__» _____ 2017 года

Ученый секретарь
диссертационного совета

Алла Георгиевна Гурочкина

Общая характеристика работы

Реферируемая диссертация посвящена проблеме изучения феномена игры как конститутивного фактора текстообразования, определяющего прагмасемантические особенности постмодернистского художественного текста.

В работе выдвигается **гипотеза** о двух взаимообусловленных моделях постмодернистского повествования, в которых эксплицитная игровая модальность актуализируется за счет: 1) рефлексивной игры (понимаемой как прагматическая установка автора), которая ведет к возникновению так называемых «самоотрицающих» повествований (*метапрозы*); 2) комбинаторной игры, авторской прагматической установки, обуславливающей создание модели «невозможного *фикционального мира*».

Актуальность исследования обусловлена рядом факторов:

- 1) вниманием современной парадигмы научного знания к лингвистическим аспектам когнитивной деятельности человека, в частности к игровым аспектам фантазийно-игровой деятельности творческого субъекта;
- 2) возрастанием интереса современной лингвистики к феномену игры и, в частности, к лудологическим аспектам создания и восприятия художественного текста, отражающим креативность человеческого сознания;
- 3) востребованностью постмодернистской прозы 20-21 веков у читательской аудитории и, как следствие, целесообразностью дальнейшего теоретического осмысления структурно-содержательных, функциональных и типологических параметров постмодернистского художественного текста;
- 4) потребностью в изучении игровых механизмов создания возможных и невозможных фикциональных миров и в выявлении их разноуровневых языковых репрезентантов;
- 5) важностью включения повествовательных моделей метапрозы и невозможного фикционального мира в антропомерный научный контекст и рассмотрения их как художественных моделей реальности, замещающих объект изучения в процессе освоения внетекстовой реальности.

Степень научной разработанности темы исследования. Понятие игры, вошедшее в философию еще на заре европейской цивилизации, долгие годы рассматривалось в основном, либо с философских позиций (Платон, Гераклит, Ф. Шиллер, Л. Витгенштейн, Ф. Ницше, Ю. Финк, Г. Бейтсон, и др.), либо с позиций историко-культурологических (Голобородова 2000; Хейзинга 2003; Эпштейн 1988, 2001; Игровое пространство культуры 2002; Игра со всех сторон 2003; Caillois 1961; Suits 1978 и др.).

В последние десятилетия однако все возрастающий интерес лингвистов к данному понятию выражается в появлении ряда лингвистических исследований, рассматривающих семантику игры (Арутюнова 2006; Никитин 1996), а также анализирующих одно из важнейших проявлений игровой деятельности – языковую игру (Болдарева 2002; Букирева 2002; Гридина 1996; Коновалова 2001; Каргаполова 2007; Никишин 2002 и др.).

В литературоведческих исследованиях последних лет повышенный интерес к феномену игры связан с признанием особой роли «игрового начала» в постмодернизме, с возникновением так называемой «игровой поэтики» постмодернизма (Волков 2006; Зубарева 2007; Игровая поэтика 2007; Люксембург 2001, 2006; Малишевская 2007; Осипенко 2004; Рахимкулова 2001; 2004 и др.).

Как справедливо отмечает М.Н. Липовецкий, «именно через категорию игры наиболее явно воплотилась связь постмодернистской литературы с релятивистской философией и шире – релятивизирующими дискурсами в культуре XX века» [Липовецкий, 1997:19].

Несмотря на то, что игра рассматривается как конститутивный признак постмодернистской художественной литературы, до настоящего времени в лингвистических исследованиях не было предпринято попытки системного анализа репрезентации «ментальных игр» в художественном тексте.

Объектом исследования являются художественные тексты, представляющие собой модель метапрозы и/или модель невозможного фикционального мира как видов постмодернистского повествования. Сопоставление прагмасемантических игровых стратегий и механизмов, использованных в различных постмодернистских художественных текстах, позволяет выявить совокупность языковых способов актуализации эксплицитной игровой модальности как одного из конститутивных свойств данных текстов.

В качестве **предмета** исследования выступает изучение языковых способов актуализации эксплицитной игровой модальности, характерных для постмодернистских художественных текстов.

Цель работы состоит в системном описании прагмасемантических стратегий и механизмов, обуславливающих актуализацию игровой модальности постмодернистского художественного текста и возникновение таких моделей постмодернистского повествования, как метапроза и «невозможный фикциональный мир».

В соответствии с указанной целью в диссертации ставятся следующие **задачи**:

- проанализировать основные теоретические подходы к проблеме соотношения игры, вымысла и реальности, сформулированные в современных гуманитарных исследованиях и установить связь между игровой и художественной моделями познания;
- обосновать роль игрового семантического принципа организации художественного текста; определить статус игровой модальности в системе текстовых категорий;
- разработать концепцию игрового моделирования фикциональных миров в постмодернистских художественных текстах;
- выявить основные модели постмодернистского нарратива, в которых игра выступает конститутивным фактором текстообразования;

- исследовать и описать когнитивно-дискурсивные, коммуникативно-прагматические, лингвостилистические особенности модели метапрозы, или «самоотрицающего повествования»;
- проанализировать коммуникативно-прагматические, лингвостилистические особенности модели «невозможного фикционального мира», характеризующейся эксплицитной игровой модальностью;
- выявить текстотипологические свойства метафикциональных постмодернистских детективов; определить доминанту игрового модуля формулирования постмодернистских художественных текстов.

Методологическую основу исследования составили работы отечественных и зарубежных ученых в области:

- *теории и лингвистики текста* (И.В. Арнольд, Р. Барт, О.П. Воробьева, Т.И. Воронцова, И.Р. Гальперин, Е.А. Гончарова, М.Я. Дымарский, Л.А. Ноздрина, Л.М. Ньюбина, А.Ф. Папина, Дж. Серль, З.Я. Тураева, В.И. Тюпа, О.Е. Филимонова, И.А. Щирова, R. de Beaugrande, S. Chatman, G. Prince и др.), включая: исследования по *нарратологии* (В.А. Андреева, Э.А. Бальбуров, В. Шмид, L. Dolezel, G. Genette, L. Hutcheon, D. Jonnes, T. Pavel, G. Prince и др.), работы, посвященные проблемам *мимесиса, фикциональности и теории возможных и невозможных миров* (В.А. Андреева, В. Изер, Д. Льюиз, О. Маквард, В.А. Подорога, В. Шмид, И.А. Щирова, R. Alter, L. Dolezel, D. Malgrem, В. McHale, T. Pavel, M.-L. Ryan, M. Spariosu, R. Walton, W. Wolf и др.), исследования по *интертекстуальности и интердискурсивности* (М.М. Бахтин, Е.В. Белоглазова, В.Г. Борботько, И.В. Волков, А.Г. Гурочкина, Д.К. Карслиева, Ю. Кристева, Н.С. Олизько, Н.А. Фатеева, В.Е. Чернявская, M. Couturier, L. Hutcheon, H. Staels, P. Waugh и др.);

- *лингвосемиотики* (Р. Барт, Ю.И. Левин, Ю.М. Лотман, Ю.С. Степанов, F.A. Merrell, J. Pinto и др.), включая исследования по *теории игры* (Н.Д. Арутюнова, Г. Бейтсон, Е.Ф. Болдырева, Т.А. Букирева, В.К. Вандер, Л. Витгенштейн, Т.Н. Голобородова, Т.А. Гридина, А.Ю. Гусева, И.А. Каргаполова, Н.Н. Кириленко, О.Ю. Коновалова, Т.А. Кривко-Апинян, А.М. Люксембург, Н.А. Малишевская, М.В. Никитин, Я.К. Никишин, Е.А. Осипенко, Г.Ф. Рахимкулова, И. Хейзинга, М. Эпштейн, E. Bruss, R. Caillois, R. Detweiler, V. Edwards, J. Ehrmann, E. Erickson, E. Fink, P. Hutchinson, S. Millar, R. Neale, V. Suits, A. Thiher, R. Wilson и др.);

- *лингвокультурологии и гносеологии* (Г. Бейтсон, Л. Витгенштейн, Г.Г. Гадамер, Ж. Деррида, Д.В. Дианова, Д.В. Затонский, А.А. Золкин, А.В. Зубарева, И.П. Ильин, Е.Н. Лучинская, Н.Б. Маньковская, М.А. Можейко, М.Ю. Огданец, В.А. Пестерев, Платон, В.В. Прокопенко, Д.И. Руденко, В.П. Руднев, И. Хейзинга, М. Эпштейн, К. Юнг, R. Caillois, E. Erickson, E. Fink, D. Fokkema, I. Hassan, F. Nietzsche, I. Prigogine, P. Ricouer, M. Spariosu и др.);

- *лингвистической семантики* (Н.Д. Арутюнова, Н.Г. Брагина, М. Джонсон, О.К. Ирисханова, Е.Н. Князева, Е.С. Кубрякова, Дж. Лакофф, М.В. Никитин, Е.В. Падучева, Б. Тошович, J. Pinto и др.).

Выбор методов исследования определяется многоаспектностью рассматриваемой проблематики и междисциплинарным подходом к изучению игровой модальности постмодернистских художественных текстов. Исследование проводилось с использованием гипотетико-дедуктивного метода и метода непосредственного наблюдения над художественным текстом с последующим обобщением полученных результатов, а также методов лингвистического анализа фактического текстового материала, обеспечивающих изучение специфики функционирования языковых единиц в тексте: контекстологического и компонентного анализа. В исследовании также были применены приемы стилистики декодирования и интертекстуального анализа, позволившие проследить важные закономерности при изучении игровых особенностей различных текстов, принадлежащих постмодернистской парадигме.

Материалом исследования послужили англоязычные художественные тексты 20-21 веков, относящиеся к художественной парадигме постмодернизма. Общий объем исследованных текстов составляет более 10000 страниц.

На защиту выносятся следующие теоретические положения:

- 1.** Игровая модальность художественного текста отражает объективированное в смысловой структуре художественного текста отношение творческого субъекта и адресатов к моделируемому фикциональному миру как возможному или/и невозможному, и является неотъемлемым свойством текстовой модальности.
- 2.** Семантическим принципом организации постмодернистского повествования является эксплицитная игровая модальность, обусловленная прагматическими установками творческого субъекта на рефлексивную или/и комбинаторную игру. В основе постмодернистского повествования лежат две взаимосвязанные повествовательные модели: модель метапрозы, или «самоотрицающего повествования» и модель «невозможного фикционального мира». Основным семантическим механизмом моделирования невозможного фикционального мира выступает принцип неисключенного третьего, согласно которому пропозиции возможного мира подаются одновременно как истинностные и ложные.
- 3.** Конститутивным признаком метапрозы как модели постмодернистского повествования является текстовый механизм «игровой маски автора». Как особая форма организации субъектно-объектных отношений данный механизм способствует экспликации игровой модальности и интенсифицирует признак неопределенности дейктического модуса текста. Ключевым концептом в метапрозе является концепт «творчество», объединяющий «маску автора» и имплицитного читателя в процессе создания фикционального мира.
- 4.** Текстовый механизм «игровой маски автора» как центр метапрозаического художественного повествования обуславливает пространственно-временные и психологические параметры изображаемого мира и эксплицирует специфические проявления категорий адресованности и эмотивности.

5. «Творческий хронотоп» в модели метапрозы обуславливает игровое двоемирие (биспациализацию художественного пространства) и моделирование «топоса внутреннего адресата». Использование фрагментов с «второличностным» повествователем (second-person narratives), повелительного наклонения и форм настоящего индефинитного времени в повествовательной и описательной функциях в сочетании с метатекстовыми включениями определяет появление игровых сигналов совмещения перцептуального (читательского) времени и времени сюжетного.

6. В основе создания фрагментов нелинейного объективированного повествования в метапрозе лежит игровая стратегия повествовательной бифуркации. Актуализируя комбинаторную игру, данная игровая стратегия усиливает игровую модальность при описании объективированным повествователем нескольких «контрадикторных положений дел» в фикциональном мире.

7. Комбинаторная авторская игра моделирует невозможный фикциональный мир, характеризующийся неопределенностью дейктического модуса (субъектной и хронотопической семантики) и ослабленностью причинно-следственных связей.

8. К основным игровым стратегиям «невозможного фикционального мира» в сфере субъектно-объектных отношений относятся: местоименная игра, автобиографическая игра и ролевая игра. Местоименная игра обуславливает намеренную неоднозначность интерпретации элементов субъектной семантики и неупорядоченность «прагматических фокусов» повествования; автобиографическая игра связана с использованием языковых единиц, принадлежащих семантическому полю фикциональность/ фактографичность при моделировании образа автора; ролевая игра способствует «фикционализации» авторского «я» и мультипликации персонажных масок.

9. «Игровой конфликт» хронотопов актуализируется при помощи стратегии моделирования лабиринта сюжетного времени, стратегии «стирания» пространства персонажа, стратегии немаркированности виртуального пространства в фикциональном мире и стратегии игры с персонажами «трансмировой идентичности».

10. Стратегию приостановки сюжетного времени формируют следующие приемы: повествовательная фрагментация (композиционная фрагментация, обрыв повествования, коллаж, моделирование «латентного» гипертекста); «графическая образность»; произвольный повтор структурных элементов. Использование данных приемов интенсифицирует игровую модальность постмодернистских художественных текстов.

Научная новизна исследования заключается в том, что в нем впервые выдвигается 1) тезис об игровой модальности художественного текста как неотъемлемом свойстве текстовой модальности, которая может выражаться имплицитно/эксплицитно; 2) тезис о миметической (фикциональной) игре как о авторской прагматической установке, обуславливающей построение традиционного нарратива, для которого свойственна имплицитность игровой

модальности; 3) тезис о рефлексивной и/или комбинаторной игре как о прагматических установках постмодернистских авторов, приводящих к возникновению взаимосвязанных моделей постмодернистского повествования: модели метапрозы и модели невозможного фикционального мира, в которых интенсифицируется игровая модальность; 4) тезис о широкомасштабном использовании в постмодернистских художественных текстах стратегии инсценируемой интердискурсивности, обуславливающей игровую модус формулирования этих текстов. В научный обиход вводятся понятия *игровой модальности*, понимаемой как текстовая категория, объективируемая в смысловой структуре художественного текста и выражающая отношение творческого субъекта и адресатов к моделируемому фикциональному миру как возможному и/или невозможному; *рефлексивной игры*, в основе которой лежит раздвоенность когнитивного субъекта на «Я», творящее фикциональный мир и «Я», комментирующее правила моделирования повествования, приобретающего черты «игрового конструкта»; *комбинаторной игры* как установки на создание неопределенности дейктического модуса художественного текста. Впервые анализируются игровые механизмы и стратегии, обусловленные рефлексивной игрой и эксплицирующие игровую модальность. К ним относятся механизм авторской маски, стратегия биспациализации фикционального мира, механизм создания топоса внутреннего адресата. Новым является осуществление дискурсивно-прагматического и лингвостилистического анализа модели невозможного фикционального мира, построенного на внутренне неразрешимых противоречиях или имплицитующего контрадикторные положения дел в фикциональном мире. Впервые текстотип метафикционального детектива рассматривается как результат использования постмодернистскими авторами разнообразных игровых стратегий в сочетании со стратегией инсценируемой интердискурсивности. Новизна исследования заключается также в описании игрового наложения и монтажа дискурсов различных типов как механизма, объясняющего превращение иронии в доминанту игрового модуса формулирования постмодернистских художественных текстов.

Теоретическая значимость исследования определяется разработкой и введением в научный оборот концепции игровой модальности как конститутивного свойства художественного текста, обусловленного механизмом «притворной референции» и выражающего объективированное в смысловой структуре текста отношение автора и читателей к моделируемому миру как возможному и/или невозможному. Теоретически значимым является вклад автора в разработку общелингвистической проблемы выбора механизмов построения моделей постмодернистского повествования, репрезентирующих постмодернистские взгляды на соотношение реальности и вымысла, постижимости и непостижимости действительного мира в процессе моделирования бесконечного множества ментальных миров. Особое теоретическое значение для выявления связи литературной коммуникации, речемыслительной и когнитивной деятельности человека имеют *рефлексивная*

игра, отражающая парадоксальный статус литературы как вымысла, и *комбинаторная игра*, репрезентирующая постмодернистские фикциональные миры как хаотические и построенные на внутренних противоречиях. Результаты проведенного исследования вносят существенный вклад в решение такой актуальной проблемы современной лингвистики, как вербализация эпистемологической и аксиологической социально значимой информации в художественном тексте.

Практическая значимость работы заключается в том, что ее результаты могут быть использованы в курсах когнитологии, лингвистики текста, стилистики, спецкурсах по прагмалингвистике, игровой поэтике постмодернизма, а также на практических занятиях по интерпретации текста. Практическая значимость работы определяется также тем, что освоение коммуникативно-прагматических и лингвостилистических особенностей рассматриваемых в работе моделей постмодернистского повествования способствует повышению уровня лингвокультурологической компетенции студентов-филологов.

Рекомендации по использованию результатов исследования. Теоретические и практические результаты исследования могут быть использованы в ходе реализации образовательных программ высшего образования по направлениям «Лингвистика», «Филология» и «Педагогическое образование», в частности в процессе преподавания таких дисциплин, как «Практический курс иностранного языка (английского)», «Стилистика», «Лингвистика текста» (бакалавриат и магистратура); при подготовке учебных и учебно-методических пособий по вышеназванным дисциплинам, а также при выполнении курсовых и выпускных квалификационных работ. Основные положения и выводы диссертации могут быть применены в научной работе студентов, магистров и аспирантов, изучающих игровые особенности создания и восприятия возможных и невозможных фикциональных миров постмодернизма, и языковые средства их репрезентации.

Степень достоверности результатов проведенного исследования

Высокая степень достоверности разработанных теоретических положений и обоснованности полученных научных результатов обеспечена логичной, внутренне непротиворечивой оригинальной авторской концепцией исследования, основанной на обширной междисциплинарной теоретической базе. Комплексный характер изучения прагматических и семантических особенностей игры в анализируемых текстах обеспечивается использованием знаний из разных научных областей и дисциплин: теории и лингвистики текста, стилистики и поэтики, лингвокультурологии и гносеологии, психологии воображения, лингвосемиотики, лудологии, лингвистической семантики и пр. Ключевые положения концепции были разработаны благодаря применению современных методов проведения лингвистических исследований и

верифицированы на большом объеме эмпирического материала (более 10 тыс. стр.).

Апробация работы. Работа выполнена на кафедре английской филологии РГПУ им. А.И. Герцена. Основные положения диссертации обсуждались в виде докладов на заседаниях кафедры, на кафедральных семинарах «Современные стратегии описания текста», на научных конференциях «Герценовские чтения» в РГПУ им. А.И. Герцена (2002, 2003, 2004, 2008, 2009, 2010, 2011, 2013, 2014, 2015, 2016), на научной конференции «Англистика XXI века» в СПбГУ (2002, 2014, 2016), на международной научной конференции «Язык и культура в эпоху глобализации» в СПГЭУ (2013), на международной научной конференции «Коммуникация в поликодовом пространстве: языковые, культурологические и дидактические аспекты» в СПГПУ (2013, 2015), на Международном конгрессе по когнитивной лингвистике (2015). Результаты исследования отражены в двух монографиях, 60 статьях. Общий объем публикаций – 48, 2 п. л.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **Введении** обосновывается актуальность темы диссертации, определяются цели и задачи исследования, формулируются его основные положения, выносимые на защиту, а также дается характеристика объекта и предмета исследования, описывается его теоретико-методологическая база.

В первой главе «**Теоретические основы изучения категории игры в современной филологии**» излагаются основные теоретические предпосылки изучения феномена игры в художественном тексте, раскрываются прагматические и семантические аспекты игры, релевантные для процессов создания и восприятия художественного текста, освещается ряд особенностей постмодернистского повествования, вводится понятие «игровой модальности», присущей как традиционному, так и разновидностям постмодернистского нарратива.

Сложность концептуализации игры, которая рассматривается в современной науке в качестве одного из универсальных и сущностно характерных для человека видов его духовной и предметной деятельности (М. В. Никитин), заключается в ее онтологической амбивалентности, поскольку игра выступает одновременно и как объективное явление, и как субъективная деятельность. Онтологическая двойственность игры выражается не только феноменологически, как соединение объективности и субъективности, но и эпистемологически, как сочетание реальности и ирреальности, или истины и вымысла. Выделенные еще на заре европейской философии признаки игры (игра как соревнование, игра как свобода, игра как Бытие в модусе «как если бы», игра как рациональный порядок и игра в ее рациональности, или дионисийском аспекте) не потеряли своей значимости и по сей день, став основой для многочисленных типологий игры. Выделение семантического класса моделирующих (М.В. Никитин) или миметических (Р. Кайюа, М. Эпштейн) игр, предполагающих конструирование некоторого воображаемого

мира, создание некой модели действительности, происходящее по определенным правилам, представляется чрезвычайно существенным при проведении сравнительного анализа игровой и художественной моделей познания. Рассмотрение художественного вымысла с позиций аристотелевского мимесиса как «художественной конструкции возможной действительности» (В. Шмид) позволяет сделать вывод о том, что в основе моделирования фикциональных миров лежит игровая составляющая, находящая свое выражение в соглашении о «временной отмене недоверия» у читателей, в модусе «as if», позволяющем читателям участвовать с автором в «кооперативной игре воображения». Суть такой миметической или фикциональной (В.А. Андреева) игры заключается в существовании некоего пакта, или соглашения, позволяющего читателям, с одной стороны, поверить в иллюзию истинности создаваемого автором мира, каким бы далеким от реальной действительности он не изображался. С другой стороны, создатели некоего «мыслительного аналога» определяют фикциональные правила (игровые конвенции) моделирования иллюзий. Эти прагмасемантические правила позволяют читателям или воспринимать фикциональный мир в модусе «как бы жизнь» (как правдоподобный, «реалистичный» аналог действительного мира), поскольку авторы «держат отходы от реальности под контролем» (Д. Льюиз), или создают для читателей значительные сложности при попытке реконструирования самодостаточного, непротиворечивого, внутренне согласованного фикционального мира.

Семантические правила построения классического (традиционного) повествования, к которым можно отнести определенность дейктического модуса текста (референциальную определенность всех содержащихся в нем элементов субъектной и хронологической семантики, а также систему базисных логических принципов) и дейктический паритет автора и читателей (М.Я. Дымарский), рассматриваются нами как игровые конвенции, позволяющие читателям выстроить «непротиворечивую и достаточно определенную модель изображаемого мира» (М.Я. Дымарский). Данные правила, таким образом, неразрывно связаны с миметической (фикциональной) игрой как авторской прагматической установкой, делающей возможным для читателей участвовать с автором в «кооперативной игре воображения», на время «отменяя недоверие».

Фикциональная игра, моделирование традиционного нарратива, соблюдение так называемого «фикционального пакта» обуславливают, таким образом, **имплицитность игровой модальности** художественного текста. Игровая модальность трактуется нами как объективируемое в смысловой структуре текста отношение автора текста и читателей к моделируемому фикциональному миру как возможному или/и невозможному. Игровая модальность как неотъемлемая составляющая модальности художественного текста неразрывно связана с авторской оценкой так называемого «фикционального парадокса»: автор, осуществляющий «притворную референцию», может предложить читателям трактовать вымышленную историю как расширение знаний о том, что существует на самом деле (Серль,

1999). В этом случае читатели благодаря избранной автором коммуникативно-творческой стратегии, предполагающей среди прочего определенность дейктического модуса текста (Дымарский, 1999), смогут воспринимать фиктивные события в режиме «как бы жизнь», на время «отменяя недоверие» и участвуя с автором в «кооперативной игре воображения» (Льюиз, 1999). В данном случае можно говорить об *имплицитности* игровой модальности художественного текста, прежде всего об имплицитности онтологической/эпистемической (Никитин, 2000) авторской оценки фикциональной действительности, выражающейся, в том числе, в отказе от «абсолютизации действительного при определении истинности» (Щирова, 2013) и в моделировании автономного и внутренне не противоречивого возможного мира. Важно в этой связи отметить, что в современной философии делаются попытки рассмотрения игровой модальности как вида алетической модальности, основным модальным оператором в которой выступает «как бы» (Костецкий, 2002).

Несмотря на очевидную сложность разграничения различных видов авторской оценки, объективируемых в художественном тексте, нами делается вывод, что возрастание «коэффициента» (И.Р. Гальперин) игровой модальности может также обуславливаться эксплицитностью аксиологической авторской оценки, выражающейся, например, при помощи разнообразных приемов комического.

Таким образом, следует отметить, что во многих постмодернистских произведениях, установка автора, «склонного к рефлексии над собственным творчеством и/или игре» (Левин, 1998), ведет к *эксплицитному* выражению игровой модальности в смысловой структуре художественного текста. При этом коэффициент игровой модальности может значительно возрастать как благодаря обнажению «притворности» акта референции, так и в связи с массивным введением в текст различных приемов комического. Моделируемый в постмодернистских художественных текстах невозможный фикциональный мир представляет собой такое построение, при котором происходит частичное или полное «рассогласование» семантической структуры художественного текста, наблюдаются внутренние противоречия и нарушения семантической связности. Невозможные миры основываются на принципе неисключенного третьего, согласно которому высказывания художественного дискурса (пропозиции возможного мира) намеренно подаются одновременно как истинностные и ложные (возможные и невозможные), что признается некоторыми исследователями как семантический механизм создания «невозможных художественных вымыслов» (Dolezel, 1989; McHale, 1992).

Моделирование постмодернистского нарратива, таким образом, обусловлено установкой постмодернистских авторов на экспликацию и релятивизацию правил построения классического нарратива (модель «самоотрицающего повествования»), а также на их нарушение (модель «невозможного фикционального мира»), что неразрывно связано с актуализацией **эксплицитной игровой модальности** многих

постмодернистских художественных текстов. Игровое экспериментирование постмодернистских авторов с правилами построения классического нарратива обуславливает существенные изменения смысловой структуры художественных текстов, относящихся к постмодернистской парадигме.

Во второй главе **«Рефлексивная игра в современном художественном тексте как способ усиления игровой модальности»** описывается повествовательная модель метапрозы, или «самоотрицающего повествования», в которой рефлексивная игра рассматривается в качестве прагматической установки, приводящей к интенсификации игровой модальности.

Возникновение одной из моделей постмодернистского нарратива – модели «самоотрицающего повествования» или метапрозы – непосредственно обусловлено рефлексивной игрой субъекта литературной коммуникации. Рефлексивная игра предполагает раздвоенность когнитивного субъекта на «Я», творящее (конструирующее) возможный мир (фикциональный мир) и «Я», комментирующее правила миметической игры, правила моделирования вымышленного мира. На когнитивном уровне рефлексивная игра сочетает в себе элементы моделирования, поскольку основной принцип конструирования возможного мира – его системность – остается неизменным, позволяя читателям выстраивать некий аналог действительного мира. Вместе с тем, рефлексивная игра обостряет ощущение конвенциональности знаковой реальности текста, прежде всего за счет экспликации правил создания классического нарратива и способствует усилению игровой модальности целого ряда постмодернистских художественных текстов. Рефлексивная игра, рассматриваемая как определенная прагматическая установка творческого субъекта, обуславливает возникновение «маски автора», представляющей собой особый текстовый механизм. Так, например, первые главы романа Владимира Набокова «Bend Sinister» моделируют непротиворечивый, самодостаточный фикциональный мир: вымышленную страну, где к власти пришел диктатор Падук (Paduk), а единственной силой, способной оказать сопротивление тоталитарному режиму является философ Круг (Krug), протагонист, олицетворяющий свободу человеческого сознания. Экзегетический повествователь, используя экзотическую смесь из английского, немецкого, русского и вымышленного языков, ведет рассказ о судьбе главного героя, создавая трагическую картину хаоса и абсурда, царящих в стране. Однако уже в пятой главе романа в традиционном объективированном по форме (Гончарова, 1984) повествовании возникает мотив «сделанности», «вымышленности», театральности изображенного мира, который становится одной из главных тем «Bend Sinister».

Кругу снится сон, скорее кошмар, к которому приложило руку «некое антропоморфное божество» (an anthropomorphic deity, impersonated by me), как пишет В. Набоков в предисловии к своему роману:

But among the producers or stagehands responsible for the setting there has been one... it is hard to express it... a nameless, mysterious genius who took advantage of the dream to convey his own peculiar code message which has nothing

to do with school days or indeed with any aspect of Krug's physical existence... (Nabokov , 64).

В.В. Набоков использует игровой потенциал мотива сновидений, чтобы обозначить авторское присутствие, своеобразную маску автора: "someone in the know", "some intruder", "some anthropomorphic deity". Закодированное сообщение о творимости изображенного мира («peculiar code message») поддерживается лексическими единицами (ЛЕ), принадлежащими к полю театральности: producers, stagehands, setting, plays, a show. Знаки вымышленности становятся все более многочисленными к концу романа, по мере усиления абсурдности и трагичности происходящего в изображенном мире. Повествователь «обнаженно» демонстрирует «режиссерские» функции:

(1) As his thoughts took a different course, he changed the position of the pencil: he now held it by the end, horizontally, rolling it slightly between the finger and thumb... *It is not a difficult part but still the actor must be careful not to overdo what Graaf somewhere calls "villainous deliberation"* [Nabokov , 148].

(2) The seedy tyrant or the president of the State, or the dictator, or whoever he was – the man Paduk in a word, the Toad in another – did hand my favorite character a mysterious batch of neatly typed pages. *The actor playing the recipient should be taught not to look at his hand while he takes the papers very slowly (keeping those lateral lower-jaw muscles in movement, please) but to stare straight at the giver: in short, look at the giver first, then lower your eyes to the gift* [Nabokov , 151].

Из «реальных» в фикциональном мире персонажей действующие лица превращаются в роли, куклы, «живые словоформы», «my whims and megrims» [Nabokov , xiv].

«Маска автора» может рассматриваться в качестве нарративно-прагматической основы субъектно-объектных отношений целого ряда постмодернистских художественных текстов. Ее можно считать тем коммуникативным центром, который позволяет реальному творческому субъекту интимизировать общение с реальным адресатом, вовлекая его в «игру в вымысел» и обнажая акт «притворной референции», что значительно повышает «коэффициент» игровой модальности.

Семантической основой создания «маски автора» является раздвоенность когнитивного субъекта в рамках объективированной и субъективированной повествовательных перспектив на «Я», творящее и «Я», комментирующее.

Рассказ «Lost in the Funhouse» является центральным в одноименном сборнике, который Джон Барт сопроводил игровым подзаголовком Fiction for print, tape, live voice. Протагонистом в рассказе является 13-летний Амброз, отправившийся с родителями во время Второй мировой войны в Оушн-Сити в парк аттракционов.

En route to Ocean City he sat in the back seat of the family car with his brother, age fifteen, and Magda G----, age fourteen, a pretty girl an exquisite young lady, who lived not far from them on B-----Street in the town of D----, Maryland.

Initials, blanks, or both were often substituted for proper names in nineteenth-century fiction to enhance the illusion of reality. It is as if the author felt it necessary

to delete the names for reasons of fact or legal liability. Interestingly, as with other aspects of realism, it is an illusion that is being enhanced, by purely artificial means [Barth , 73].

Шутливое комментирование конвенций и правил классического повествования остановится одной из важнейших тем рассказа, оно создает «эффект остранения», позволяющий читателю не только стать участником «игры в вымысел», игры воображения, но и наблюдателем, осмысляющим механизм моделирования фикционального мира.

Барт намеренно привлекает внимание читателей к лингвистическим и композиционным «строительным лесам», позволяющим писателю, с одной стороны, сделать акцент на поэтической функции языка (по Р. Якобсону) и, с другой стороны, развлечь и увлечь читателей творческим процессом. Возникновение иллюзии присутствия «реального» творца в фикциональном пространстве приводит к ослаблению роли персонажей как «когнитивных квазисубъектов», к репрезентации их в качестве объектов игры между автором и читателями. Как и у В. Набокова и Д. Барта, у Д. Фаулза центральной темой его романа «Женщина французского лейтенанта» становится творческое воображение автора, творческие способности, позволяющие причудливым образом сочетать вымысел и реальность, причем читатель становится непосредственным участником «игры воображения»:

In my experience there is only one profession that gives that particular look, with its bizarre blend of the inquisitive and the magistral; of the ironic and the soliciting. Now could I use you? Now what could I do with you?...

I see this with particular clarity on the face, only too familiar to me, of the bearded man who stares at Charles. And I will keep up the pretence no longer. [Fowles , 387-389].

Данный фрагмент представляется блестящей иллюстрацией той когнитивной раздвоенности авторского «Я», которая лежит в основе рефлексивной игры: маска автора получает свое фикциональное воплощение в персонаже изображенного мира: путешественника, едущего с Чарльзом в одном вагоне. Возникает игровая ситуация, в которой происходит однозначное нарушение читательской онтологической установки на отмену недоверия, нарушается дейктический паритет между автором и читателями, авторская локализация теряет свою стабильность. Фаулз виртуозно исполняет роль «трикстера, забавляющего и поучающего читателя» [Malmgren, 1985: 165], пародирующего условности классического повествования и обманывающего ожидания читателей, связанные с их предшествующим литературным опытом. Сцена в поезде рассказывается сначала с позиции экзегетического повествователя, отстраненно наблюдающего за похожим на проповедника или пророка (the prophet-bearded man) путешественником. Объективированность повествования подчеркивается графическим выдвиганием местоимения *he*, указывающего на попутчика Чарльза: *his* curiosity would not be surprised; what sort of man *he* was.

Создание в неклассической повествовательной модели метапрозы

иллюзии активного авторского присутствия, выход на сцену «реального» творца (реального с точки зрения изображенного мира и фиктивного с точки зрения внетекстовой реальности), моделирование «динамического аспекта мимесиса» непосредственно связаны с выдвиганием в данной модели творческого хронотопа, присущего любому художественному миру, на роль доминантной системы пространственно-временных отношений.

Данная система состоит, по крайней мере, из трех компонентов: «реальный творец» («маска автора») – «реальное время» («время речевого акта», имитирующее спонтанность процесса письма) – «реальное пространство» (пространство авторского воображения и/или «автобиографическое» пространство + «читательский топос», моделирующий реакции имплицитного читателя на читаемый им текст).

Рефлексивная игра приводит к созданию эффекта полифонического пространства, в котором «творимый» и «творящий» миры находятся в отношении игрового взаимодействия. Таким образом, биспациализация художественного пространства может рассматриваться в качестве одной из важнейших игровых стратегий моделирования неклассической модели метапрозы. Семантические особенности «авторской маски» определяют несколько типов биспациализации (двоемирия): **первый тип** биспациального фикционального мира представляет собой сочетание замкнутого «творящего мира» и разомкнутого «творимого мира». Данный тип характерен для более конвенциональной пространственной модели метапрозы, сходной с «романтическим двоемирием». «Творящий мир» моделируется как пространство авторского воображения, репрезентируемое как единственная текстовая реальность. Пространственная модель «Bend Sinister» характеризуется биспациальностью, выражающейся через эксплицитное сопоставление двух миров: сотворенного и творящего. Чудовищная реальность творимого «автором» мира теряет самодовлеющий характер, оказываясь продуктом авторского воображения:

It was at that moment, just after Krug had fallen through the bottom of a confused dream and sat up on the straw with a gasp – and just before his reality, his remembered hideous misfortune could pounce upon him – it was then that I felt a pang of pity for Adam and slid towards him along an inclined beam of pale light – causing instantaneous madness, but at least saving him [Nabokov 1, 233-234].

Второй тип построения пространственных отношений в повествовательной модели метапрозы характеризуется значительно более радикальными отступлениями от правил классического нарратива. Авторская локализация теряет устойчивость, «авторская маска» наделяется автобиографическими чертами реального автора, причем «реальный автор» репрезентируется не только как творец изображенной действительности, но и становится одним из ее персонажей (игровой прием встречи автора со своими персонажами в сотворенном мире, представляющий собой так называемую «металептическую» (Ж. Женетт) игру, ведущую к экспликации игровой модальности художественных текстов метапрозы. Второй тип

пространственной модели метапрозы можно проиллюстрировать на примере романа выдающегося американского прозаика К. Воннегута «Breakfast of Champions» (1973). Рефлексивная игра разными видами членения художественного пространства у Воннегута реализуется с помощью типичной для постмодернистского повествования стратегии активного авторского вторжения в творимый им мир; «маска автора» наделяется автобиографическими чертами реального писателя («автобиографическое пространство» выступает как реальный фон фикционального мира):

Trout was aware of me, too, what little he could see of me. The thing was: Trout was the only character I ever created who had enough imagination to suspect that he might be the creation of another human being [Vonnegut, 241].

Выдвижение «творческого хронотопа» на роль объемлющего, доминантного хронотопа романа приводит к «размыканию» художественного пространства произведения во «внетекстовую реальность», к активному вовлечению читателей в игру с членением топоса текста:

And this book is being written by a meat machine in cooperation with a machine made of metal and plastic... And at the core of the writing meat machine is something sacred, which is an unwavering band of light [Vonnegut, 225].

В привычной для него иронической манере К. Воннегут вводит в данном фрагменте одну из наиболее важных метафор в романе, имеющих композиционное значение. Оптимистическая вера в духовность каждого человека, каждого читателя [an unwavering band of light] получает обобщающее выражение: лексический повтор тематической единицы сочетается с использованием группы настоящих грамматических времен, предполагающих в художественном повествовании смену прагматического фокуса и создающих эффект интимизации повествования, вовлечения читателей в реальную коммуникацию с «творцом» текста, который пишется на наших глазах. Данный эффект поддерживается неожиданным введением частной детали из жизни «Воннегута»: my doorbell has just rung in my New York apartment, позволяющей читателям моделировать «реальное» пространство автора произведения. Наряду с имитацией реальной коммуникации автора-повествователя и читателей, Воннегут использует механизм «маски автора» для «вторжения» в творимую реальность: “Mr. Trout,” I said from the unlighted interior of the car, “you have nothing to fear. I bring you tidings of great joy...

“Mr. Trout,” I said, “I am a novelist, and I created you for use in my books”[Vonnegut,292]. Данная коммуникативная ситуация (встреча «автора» со своим персонажем) имеет эксплицитно игровой характер, типичный для постмодернистских произведений. «Авторский» и персонажный топосы соплагаются в пространстве изображенной коммуникации, усиливая неопределенность дейктического модуса текста, нарушая фикциональный пакт между читателями и автором и, следовательно, интенсифицируя игровую модальность текста. Рефлексивная игра ведет к подчеркиванию иллюзии

авторского присутствия в фикциональном мире (автобиографические детали; развитие темы творчества: LE a novelist; literary characters; Creator), с одной стороны, и к обнажению игрового характера литературы (парадоксальности, двойственности онтологического статуса fiction), с другой стороны.

Можно также говорить о стратегии имплицитной биспациализации, представляющей собой некий переходный вариант между выделенными двумя типами пространственной модели метапрозы, редко встречающимися в «чистом» виде.

Возникновение иллюзии коммуникативной цепи «маска автора» – «реальный читатель» создается в метапрозе при помощи игрового моделирования обширного «топоса экстрадигетического адресата». Данная иллюзия коммуникации «напрямую» с творческим субъектом обостряет эффект «игры в текст», вызывая у читателей ощущение «головокружения», поскольку «творимый» мир «разгерметизируется», размыкается как бы во внетекстовую реальность. Эмоционально-окрашенный топос внутреннего адресата в роли эмпирического читателя, структурно оформленный при помощи повествовательных фрагментов «от второго лица» (“second-person narrative”), отражает специфику функционирования категорий адресованности и эмотивности в постмодернистских художественных текстах, характеризующихся усилением игровой модальности:

The reader! You, dogged, uninsultable, print-oriented bastards, it's you I'm addressing, who else, from inside this monstrous fiction. You've read me this far, then? Even this far? For what discreditable motive? How is it you don't go to a movie, watch TV, stare at a wall, play tennis with a friend, make amorous advances to the person who comes to your mind when I speak of amorous advances? Can nothing, surfeit, saturate you, turn you off? Where's your shame? [Barth, 12].

Дональд Бартельми, яркий представитель американского постмодернизма, в своем романе «Snow White» (1967) предлагает читателю своеобразный «опросник» по окончании первой части своего произведения.

Questions:

1. Do you like the story so far? Yes () NO ()[]
7. Do you feel that creation of new modes of hysteria is a viable undertaking for the artist of today? Yes () NO ()
8. Would you like a war? Yes () NO () []
13. Holding in mind all works of fiction since the war, in all languages, how would you rate the present work, on a scale of one to ten, so far?

(Please circle your answer)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

14. Do you stand up when you read? ()

Lie down? () Sit? ()

[Barthelme , 88-89].

Эксплицитное сопоставление «творящего» и «творимого» миров ведет к выдвиганию в прагматический фокус повествования «события рассказывания», «акта наррации», подчеркивая перформативный характер метапрозы. Категория художественного времени в метапрозе характеризуется, таким образом, многочисленными сигналами совмещения систем читательского, авторского и сюжетного времен, причем перцептуальное время (моделирование иллюзии объективной реальности времени, данной читателям в их ощущениях) часто вытесняет сюжетное время на второй план как эксплицитно условное, игровое.

В модели «самоотрицающего повествования» (метапрозе) «творимый мир» (изображенный эксплицитным автором – творцом, «маской автора») становится некой опорой, объектом в игре между автором и читателями, так как стратегия конструирования биспациального мира организует внутренний диалог автора с читателями («реальный автор» – «творимый мир» как объект игры – «реальный читатель»).

Одним из способов конструирования творимого мира является использование элементов комбинаторной авторской игры, понимаемой как прагматическая установка на намеренное допущение дейктической неопределенности изображенного мира. Представление изображенного мира в качестве эксплицитного продукта авторского воображения, одного из бесконечного множества ментальных миров, неразрывно связано с необходимостью для читателя принятия новых правил, обуславливающих моделирование вероятностного, многовариантного характера творимого мира. Механизм «авторской маски» в некоторой степени упрощает для читателей процесс «интериоризации» новых правил игры, не отменяя существующего «фикционального пакта», поскольку введение элементов комбинаторной игры часто эксплицируется и комментируется. «Интерпретационная программа», заложенная в модели метапрозы, позволяет читателям на время «отменять недоверие», вовлекаясь в фантазийно-игровой (творимый) мир, психологически «сливаясь» с ним, в то же время наблюдая за механизмами его создания.

В неклассической нарративной модели метапрозы (или самоотрицающего повествования) комбинаторная игра как прагматическая установка в сочетании со стратегией биспациализации художественного мира позволяет представить «творимый мир» как конструкт, обусловленный а) **стратегией бифуркации повествования** и/ или б) **стратегией мультипликации коммуникативных уровней повествования**.

Стратегия повествовательной бифуркации лежит в основе моделирования фрагментов так называемого нелинейного объективированного повествования (НОП), под которым понимается репрезентация альтернативных сюжетных ходов как истинностных, но контрадикторных для данного фикционального мира. Когнитивной моделью НОП выступает некая нелинейная ситуация многовариантного выбора. Стратегия бифуркации обуславливает раздвоение или разветвление повествования, берущие начало в некой точке бифуркации, на текстовом уровне репрезентируемой при помощи определенного

повторяющегося фрагмента повествования, за которым следуют альтернативные сюжетные события. Стратегия бифуркации повествования способствует экспликации игровой условности хромотопических отношений в «творимом» мире, а также ведет к ослаблению модуса «суперсвязности», предполагающего в классическом повествовании достаточно высокую степень упорядоченности событий, отсутствие явных (немотивированных) сигналов нарушения причинно-следственных связей, существование дейктического паритета между автором и читателями. Так, невозможность однозначной интерпретации «буквального уровня реальности» влечет за собой три сценария разрешения морального и профессионального конфликта и, следовательно, три варианта концовки рассказа М. Бредбери под названием «Composition», представленные автором-повествователем в объективированной форме.

Игровая стратегия бифуркации актуализируется на текстовом уровне при помощи четкого разграничения трех версий окончания рассказа (V a; V b; V c), а также «возвращением» повествования в точку бифуркации, представленную троекратным повтором графически маркированной фразы “there was a knock at the door” [Bradbury, 131; 132]. Использование стратегии бифуркации трансформирует читателя в «партнера по игре», активно задействованного в «акте конструирования» «буквального уровня реальности»:

To compose: 1. To make up; constitute. 2. To make by putting together parts or elements. 3. To create. Composition: 1. The act of composing. (AHD)

P. 131 V a:

There is a knock at the door. [...] William breathes: he reads, and then rereads, the letter. He takes up the red marking pen from his desk. From under the letter he takes out the computerized mark-sheet. He runs his eye down it, finds a name and, with the pen, he makes a small alteration. Then he picks up the letter, tears it, and throws it into the wastebasket [...] [Bradbury, 131].

P. 132 V b:

There is a knock at the door. [...] William releases the paper he is holding; he reads, and reads again, the letter. He takes up the red marking pen from his desk. He goes carefully through the letter once more, making professional markings on it. [...] On the bottom he writes: “You get to the point too slowly” and then, “Two errors carrying full penalization: F.” [...] [Bradbury, 132].

P. 132 V c:

There is a knock at the door. [...] William reads, and then re-reads, the letter. He takes up the red marking pen from his desk. He takes up a clean sheet of paper and begins writing. “Dear Ellie,” he writes, “I can’t tell you how good it was to get your letter [...]” [Bradbury, 132-133].

Представленные объективированным повествователем версии развития сюжета описывают «контрадикторные положения дел» в полностью аутентифицированном возможном мире: Вильям поддается на возможный шантаж (a); Вильям отвергает потенциальную попытку давления на него (b); Вильям намеренно интерпретирует письмо как выражение искренних эмоций девушки (c).

"invent", "create", "arrange", "design", "fabricate". Интимизация повествования и вовлечение читателей в «игру в вымысел», в активное моделирование мнимых миров обусловлены использованием в метапрозе многочисленных фрагментов с «второличностным» повествователем, повелительного наклонения и форм настоящего индефинитного времени в повествовательной и описательной функциях, что в сочетании с метатекстовыми включениями определяет появление игровых сигналов совмещения перцептуального (читательского) времени и времени сюжетного.

В третьей главе **«Комбинаторная игра как способ создания невозможного фикционального мира» и экспликации игровой модальности постмодернистских художественных текстов»** анализируется модель постмодернистского повествования, обозначенная как «невозможный фикциональный мир», в которой комбинаторная игра, трактуемая в качестве авторской прагматической установки, актуализирует эксплицитную игровую модальность.

Комбинаторная авторская игра понимается в исследовании как прагматическая установка на намеренное допущение неопределенности дейктического модуса текста, как «трангрессия» семантических правил традиционного повествовательного дискурса, экспериментирование с системной согласованностью – рассогласованностью. Установка на комбинаторную игру обуславливает возникновение постмодернистской повествовательной модели «невозможного фикционального мира», для которой характерна неопределенность субъектной и хронологической семантики и ослабленность причинно-следственных связей. Фикциональный мир, моделируемый в данной повествовательной модели, полностью или частично основывается на принципе «неисключенного третьего», согласно которому пропозиции возможного мира намеренно подаются автором одновременно как истинностные и ложные, имплицитно контрадикторные «положения дел» в изображаемом мире, внутренне не разрешимые противоречия. Неопределенность дейктической семантики многих постмодернистских текстов, таким образом, связана с моделированием игровой ситуации, основными семантическими признаками которой являются многовариантность, антиструктурность, неупорядоченность, «лиминальность». В модели «невозможного фикционального мира» нарушается дейктический паритет автора и читателей, нарушаются правила игры, обусловленные фикциональным пактом, предусмотренным в классическом нарративе и позволяющем читателям выстраивать достаточно непротиворечивую модель возможного мира, что значительно усиливает игровую модальность постмодернистских художественных текстов, в основе которых лежит данная повествовательная модель. На смену стабильной точке отсчета, свойственной для традиционного нарратива и обуславливающей его имплицитную игровую модальность, приходит игровая (в значении внутренней немотивированности) деиерархизация субъектных, пространственно-временных и логических систем. В отличие от модели метапрозы, в которой «маска автора» как

прагмасемантический фокус повествования, служит своего рода мотивировкой текстовых преобразований, в модели «невозможного фикционального мира» отсутствуют значительные структурные «авторские вторжения», что значительно усложняет «интерпретационную программу» многих постмодернистских художественных текстов, интенсифицируя игровую модальность. Моделе «невозможного фикционального мира», возникающей благодаря комбинаторной авторской игре, присущи, таким образом, следующие признаки:

1) игровая дестабилизация авторской локализации приводит к многочисленным разрывам в нарративной цепи «автор-повествователь-персонаж»; происходит игровое «расслоение» персонажей и резко возрастает неопределенность повествователя;

2) существенно возрастает энтропия пространственно-временных отношений, основывающаяся на «игровом» конфликте изображенных хронотопов;

3) происходит значительное усиление глубинной напряженности, вызванной многочисленными сигналами нарушения семантической связности текста;

4) моделируется «вариативная заданность» текста, предполагающая несколько альтернативных, эксплицитно-игровых вариантов иерархизации семантических отношений.

К основным игровым стратегиям в сфере субъектно-объектных отношений можно отнести: 1) «местоименную игру», понимаемую как намеренная неоднозначность интерпретации элементов субъектной семантики, моделирующую неупорядоченность «прагматических фокусов» повествования; 2) «автобиографическую игру», под которой понимается намеренное использование текстовых элементов из семантического поля «фикциональность/фактографичность» при моделировании «образа автора»; 3) «ролевую игру», направленную на создание «многоликости» персонажных/повествовательных масок. Так, рассмотрим пример из романа Пола Остера “The City Of Glass”: “Hello?” said the voice again.

“I’m listening,” said Quinn. “Who is this?”

“Is this Paul Auster? asked the voice. “I would like to speak to Mr. Paul Auster.” “There is no one by that name”. “Paul Auster. Of the Auster Detective Agency” [Auster , 7-8].

Образ Куинна, выступающего в роли Пола Остера – детектива и встречающего по ходу расследования Пола Остера – писателя, делает субъектно-объектные отношения в романе крайне неопределенными, противоречивыми и одновременно исключительно интригующими для читателей. Ироническое обыгрывание темы двойников осуществляется и при встрече Куинна с писателем Полом Остером: “I am afraid you’ve got the wrong Paul Auster”. “You’re the only one in the book” [Auster , 72].

Языковая игра с многозначной лексемой «book» содержит в себе намек на присутствие «автора-режиссера», поскольку единственным «Полом Остером в

книге» является реальный когнитивный субъект, мистифицирующий, забавляющий читателей и провозглашающий, что в конечном итоге каждый хочет от книги прежде всего развлечения: *that's finally all anyone wants out of a book – to be amused* [Auster, 20].

Комбинаторная игра с элементами времени и пространства, направленная на моделирование иллюзии «нон-селекции» событий и параметров моделируемого фикционального мира, конструирования внутренне противоречивого (контрадикторного) мира, во многом определяется общей тенденцией культуры постмодернизма представлять действительный мир как фундаментально хаотичный, нестабильный, нелинейный и непредсказуемый. Попытка «приблизить» хаос к человеку (И.А. Каргаполова) лежит в основе адаптивной функции художественной модели «невозможного фикционального мира».

В основе игровой стратегии моделирования лабиринта сюжетного времени лежит прием серийности описываемых в фикциональном мире эпизодов, схожих, но включающих противоречивые темпоральные (и пространственные) маркеры, не позволяющие однозначно восстановить хронологическую последовательность событий, нарушающие базовые логические принципы (причинности). Классический постмодернистский рассказ Роберта Коувера “The Elevator” [Coover, 1969] представляет собой, на первый взгляд, преимущественно объективированное по форме повествование, состоящее из пятнадцати частей-фрагментов, описывающих поездки главного героя рассказа Мартина в лифте в свой офис на четырнадцатом этаже. Возможный мир рассказа характеризуется высокой степенью энтропии дейктической определенности, поскольку читателям очень сложно определить временную последовательность эпизодов, ряд из которых представляются взаимно исключаящими версиями поездки в лифте. Пространственные характеристики текста также представляются противоречивыми, так как сам лифт описывается то как “self-service elevator” (эпизоды 1, 5, 7, 10), то как имеющий оператора (эпизоды 2, 3, 6, 8, 9). Объективированный повествователь в первом эпизоде начинает рассказ с установления темпорально-пространственных параметров текста:

Every morning without exception and without so much as reflecting upon it, Martin takes the self-service elevator to the fourteenth floor, where he works. He will do it today. ... It is 7:30 A.M.: Martin is early and therefore has the elevator entirely to himself. He steps inside: this tight cell! he thinks with a kind of unsettling shock, and confronts the panel of numbered buttons. One to fourteen, plus “B” for basement. Impulsively, he presses the “B” – seven years and yet to visit the basement [Coover, 125].

Лексические единицы с темпоральной семантикой [every morning, today, 7:30 A. M., early, seven years], находящиеся в сильной позиции начала текста, использование настоящего индефинитного повествовательного времени способствуют достаточно однозначной и непротиворечивой локализации персонажа во времени, подчеркивая рутинность и обыденность его действий.

Замкнутое пространство лифта, описываемое пейоративно как «тесная камера» и вызывающее отрицательные эмоции [a kind of unsettling shock] шока и внутреннего противостояния, представляется неотъемлемой частью офисной рутины Мартина. Его импульсивное решение впервые за семь лет исследовать подвал офисного здания, описываемое сначала довольно мрачно как «спуск в ад» [descending into hell], оборачивается лишь тривиальной поездкой вниз на старом лифте и ироническим комментарием главного героя:

Martin smiles inwardly at himself, presses the number "14". "Come on, old Charon," he declaims broadly. "Hell's the other way!" [Coover, 126].

Второй эпизод, однако, предлагается уже в другой временной перспективе (используется эпическое прошедшее время, иногда сочетающееся с прошедшим совершенным) и повествует о постоянных поездках Мартина с коллегами, которые ему досаждают, и оператором лифта:

In the end, Martin was always left alone with the girl who operated the elevator. His floor, the fourteenth, was the top one. When it all began, long ago, he had attempted apologetic glances toward the girl on exiting, but she had always turned her shoulder to him [Coover, 127].

Пятикратный повтор лексемы «always» в этом фрагменте создает первое противоречие в конструируемом возможном мире, поскольку происходит немотивированное изменение временных и пространственных параметров фикционального мира. Объективированный повествователь вводит нового персонажа – девушку-оператора лифта, – меняя, таким образом, топос лифта и настойчиво подчеркивает повторяемость действий Мартина уже в другом временном измерении.

Следующий эпизод, в котором опять используется настоящее повествовательное время, еще более усложняет для читателя задачу реконструирования непротиворечивой и семантически связной модели мира, предлагаемой Кувером, так как неопределенность хронотопической семантики сочетается с возрастающей субъектно-объектной неопределенностью. Стратегия представления времени в рассказе как многовариантного лабиринта основывается, таким образом, на изображении серии эпизодов, во многом схожих, но содержащих некие противоречивые повествовательные элементы (включающие темпоральные и пространственные маркеры), не позволяющие установить хронологическую последовательность событий. Вследствие избранной стратегии читатель вовлекается в комбинаторную игру по сопоставлению фрагментов повествования, предпринимает попытку установить причинно-следственные связи, нащупать логику повествования и подвергается «испытанию абсурдом». В отличие от рассмотренных выше стратегий комбинаторной игры, типичных для нарративной модели метапрозы, нарративная модель «невозможного фикционального мира» не содержит лингвистических маркеров «маски автора», способствующих экспликации творимого мира как игрового конструкта, созданного авторским воображением. Трансгрессия семантических правил традиционного нарратива, не сопровождаемая мотивацией изменений со стороны творящей фикциональную

действительность авторской маски, затрудняет создание непротиворечивого возможного мира, отличающегося строгой причинно-следственной логикой.

Другая игровая стратегия – стратегия «приостановки» сюжетного времени, моделирующая иллюзию дискретности, непредсказуемости настоящего момента и воздействующая, таким образом, на систему перцептуального (читательского) времени, включает: 1) приемы повествовательной фрагментации; 2) типографические приемы «конкретной прозы» (Б. МакХейл); 3) произвольный повтор структурных элементов. В группу приемов повествовательной фрагментации, в свою очередь, можно отнести 1) композиционную фрагментацию, то есть выделение коротких текстовых сегментов в качестве структурных частей художественного текста; 2) прием обрыва повествования, при котором предложение оказывается структурно не завершенным; 3) прием коллажа, при котором в повествование включаются незавершенные фрагменты, создающие эффект полидискурсивного взаимодействия (обрывки газетных статей, писем персонажей); 4) прием моделирования «гипертекста», предполагающий возможность нескольких формальных способов прочтения фрагментированного повествования.

В своем романе “Double Or Nothing” Р. Федерман варьирует типографическое оформление практически каждой страницы произведения, заставляя читателя гадать, как будет выглядеть следующая страница, прибегая к типографическому приему «конкретизации» прозы и произвольному повтору элементов:

a very direct form of narration without any distractions

without any obstructions just plain

normal

regular

readable

realistic

leftoright

unequivocal

conventional

unimaginative

wellpunctuated

understandable

uninteresting

safetodigest

paragraphed

compulsive

anecdotal

salutary

textual

boring

plain

PROSE

prose

prose

PROSE PROSE

PROSE

prose

PROSE [Federman, 38].

Используя языковую игру, создавая забавные неологизмы, применяя аллитерацию и рамочную конструкцию в своем типографическом приеме нелинейно оформленной «конкретной прозы»,

Федерман подшучивает над читателями, одновременно обнажая условный, конвенциональный характер темпоральных и пространственных параметров фикционального мира.

Сложная полифоническая, полидискурсивная природа романа Кутзее «Diary of a Bad Year» (2007) являет собой превосходный пример комбинаторной игры на разных уровнях текста. Коммуникативно-творческая стратегия автора предусматривает создание дейктической неопределенности в сфере субъектно-объектных отношений, поддерживаемой также стратегией «остановки» сюжетного времени. Дж. Кутзее использует в романе ролевою и автобиографическую игру, рисуя образ именитого писателя, известного в романе как С. или Senior С., написавшего роман “Waiting for the Barbarians”. Сочетая автобиографические детали (реальные факты биографии, реальный роман) и вымысел, Кутзее создает сложную маску повествователя, в форме дневниковых размышлений высказывающего свои мысли по разнообразным проблемам современности, будь то демократия, устройство государства, Аль Каида, Тони Блер или проблема авторства в литературе. Достаточно резкие суждения С., по форме напоминающие эссе и свидетельствующие о тенденции «эссеизации литературы», о стирании границы между романом и философским эссе (Пестерев, 1999), составляют содержание заказанной писателю С. книги. Наряду с текстовыми фрагментами, в которых за маской писателя С. проглядывает сам Кутзее, в текст романа включены фрагменты, повествующие о взаимоотношениях С. с двумя другими персонажами романа. Дж. Кутзее использует в романе композиционную фрагментацию и прием моделирования «гипертекста», предлагая на каждой странице романа три графически выделенных текстовых фрагмента, обуславливающих создание полифонической структуры романа и множественность повествовательных перспектив: наиболее значимая часть страницы выделена под размышления писателя С. о судьбах современного мира, другая часть страницы от имени С. повествует о его знакомстве с Анией, которую он просит выполнять для него работу секретаря, работать над рукописным текстом книги, и которая интересуется его как привлекательная женщина. Наконец, в третьем фрагменте на странице в прагматический фокус повествования попадают мысли Ании, ее переживания, впечатления от общения с С. и ее бой-френдом:

(159) 06. On guidance systems

There were times during the Cold War when the Russians fell so far behind the Americans in weapon technology that, if it had come to all-out nuclear warfare, they would have been annihilated without achieving much in the way of retaliation.[]

As a typist pure and simple, Anya from upstairs is a bit of a disappointment. [] There are times when I stare in dismay at the text she turns in. According to Daniel Defoe, I read, the true-born Englishman hates “papers and papery”. Brezhnev’s generals sit “somewhere in the urinals”.

As I pass him, carrying the laundry basket, I make sure I waggle my behind, my delicious behind, sheathed in tight denim. If I were a man I would not be able to

keep my eyes off me [Coetzee, 25].

Прибегая в романе к композиционной фрагментации, Кутзее моделирует фикциональный мир, в котором философские размышления писателя С. чередуются с лирическими, ироническими, забавными и даже детективными элементами. Иронически обыгрывая контрапунктное соположение разных точек зрения персонажей, автор одновременно развлекает читателя и предлагает поразмышлять над глобальными проблемами современной жизни. Благодаря использованию приема моделирования «гипертекста», читателю предоставляется возможность выбора способа чтения: читать ли роман классическим способом, переходя от фрагмента к фрагменту на странице, или предпочесть «горизонтальный» способ чтения, при котором можно сначала прочесть, например, все «эссе», или «лирическую» часть романа.

Основными стратегиями, связанными с созданием дейктической неопределенности пространственных отношений в модели «невозможного фикционального мира», являются: 1) стратегия «стирания» пространства персонажа, обуславливающая «расшатанность» топологической структуры текста; 2) немаркированность границ виртуального пространства в моделируемом фикциональном мире; 3) стратегия игры с персонажами «трансмировой идентичности», включающая прием автоинтертекстуальной игры с персонажами и прием «заимствования» персонажей из чужих текстов, подрывающие «герметичность» и «самодостаточность» моделируемых миров.

Необходимо отметить, что две из вышеназванных стратегий – стратегия «стирания» пространства персонажа и немаркированность границ виртуального пространства в фикциональном мире – чаще всего встречаются в моделируемом мире совместно, взаимно обусловлены и способствуют созданию у читателей эффекта «онтологического сомнения» в реальности/ ирреальности проецируемого в вымышленном мире пространства.

«Виртуальное пространство» в диссертации трактуется в расширенном виде и условно разделяется в исследовании на следующие семантические группы: 1) пространство фантазии (включая творческое воображение), сна, воспоминаний персонажей; 2) мистическое пространство потустороннего мира (сюрреальное пространство); 3) технологическое пространство (телевизионное, кинематографическое пространство), окружающее персонажей.

В романе выдающейся английской писательницы М. Спарк «The Nothouse by the East River» (1973) использование стратегии немаркированности виртуального пространства при моделировании фикционального мира становится основой сюжетодвижения, поскольку жанр романа Спарк можно определить как сюрреалистическую трагикомедию с элементами детектива. Игра с границами реального/ирреального пространства поддерживается при помощи лексико-семантического поля сюрреального (dead/alive; real/imaginary), способствующего созданию у читателей неуверенности в фикциональном статусе персонажей в рамках возможного мира (живые или мертвые?). Иронически используя игровую стратегию «стирания» реального пространства персонажей, автор романа оставляет читателя в недоумении, каков же

фикциональный статус детей Пола и Эльзы – Пьера и Катерины, до самого конца романа поддерживая игровую неопределенность пространственных отношений в возможном мире: “Do you exist?” Paul says. “Don’t be vulgar,” says Pierre. “Because,” says Paul, “your mother and I were killed by a bomb in the spring of 1944. You were never conceived, never born”. “It’s rather a personal matter,” Pierre says. “Isn’t it?” [Spark, 141].

Читателю, ранее не знакомому с творчеством Пола Остера, вплоть до окончания романа “Travels in the Scriptorium” сложно однозначно определить фикциональный статус персонажей произведения. Стратегия персонажной номинации, использованная Остером, способствует усилению субъектно-объектной неопределенности в тексте, поскольку все персонажи в романе, за исключением мистера Бланка, протагониста, обладают так называемой «трансмировой идентичностью», отсылая читателей, знакомых с творчеством Пола Остера, к его более ранним произведениям. В иронической манере Остер представляет их как «оперативников», «подопечных» Бланка, которых он отослал с различными «заданиями», часто смертельно опасными. ЛЕ “operatives”, “charges”, “missions”, “victims”, “suffer” становятся ключевыми словами романа, причем Остер искусно обыгрывает тему реальности/ирреальности персонажей в рамках изображаемого фикционального мира, прибегая к использованию стратегии немаркированности границ виртуального пространства (пространства памяти и воображения). Семантическое напряжение в тексте, позволяющее поддерживать игру с фикциональным статусом персонажей, осуществляется автором при помощи постоянного повтора таких ЛЕ, как “figments in his head”, “phantom beings”, “shadow-beings marching through his head”, “figment beings”, “the damned specters”, предвещающих появление персонажей «трансмировой идентичности» в запертой комнате, где находится мистер Бланк. Читателю, знакомому с творчеством Остера, репрезентация мистера Бланка как «суррогатного автора», как alter ego Пола Остера позволяет провести параллели между данным произведением и пьесой Л. Пиранделло «Шесть персонажей в поисках автора». Забавный диалог между мистером Бланком и его «любимым оперативником», Дениэлом Квином из романа “City of Glass”, выступающим в роли адвоката, превращает Бланка из всемогущего творца, распоряжающегося судьбами своих созданий, в подсудимого, которому его «подопечные» предъявляют обвинения в его «нарративных» преступлениях.

Итак, комбинаторная авторская игра как прагматическая установка моделирует невозможный фикциональный мир, характеризующийся неопределенностью дейктического модуса (субъектной и хронотопической семантики) и ослабленностью причинно-следственных связей. Проведенный дискурсивно-прагматический и лингвостилистический анализ данной модели постмодернистского повествования позволил сделать вывод о том, что, построенный на внутренне неразрешимых противоречиях, невозможный фикциональный мир является игровой репрезентацией действительного мира, трактуемого постмодернистскими авторами как фундаментально хаотичный,

нелинейный и непредсказуемый. Конститутивным признаком повествовательной модели «невозможный фикциональный мир» является эксплицитная игровая модальность.

В четвертой главе «**Дискурсивные механизмы в основе усиления игровой модальности постмодернистских художественных текстов**» анализируются дискурсивные механизмы, которые в сочетании с рассмотренными ранее прагмасемантическими игровыми стратегиями способствуют повышению коэффициента игровой модальности.

Необходимо отметить *градуальный* характер игровой модальности, которая может быть имплицитной, а может эксплицироваться, приобретая ярко выраженный характер за счет значений неопределенности дейктического модуса текста (субъектно-объектной и хронотопической семантики), механизма авторской маски, стратегии биспациализации, бифуркации и других стратегий. Одним из факторов, отмеченных многими исследователями в области лингвистики текста и нарратологии, разрушающим так называемую эстетическую иллюзию, то есть в нашем понимании «обнажающим» акт притворной референции и усиливающим игровую модальность текста, является *несерьезность* коммуникативного модуса, *non-bona fide* модус коммуникации (Шилихина, 2014) или *несерьезные (миметические) речевые действия* (Каргаполова, 2009), причем разнообразные языковые игры или приемы комического (ирония, юмор, сатира, парадокс и др.) относятся как раз к риторическим средствам перевода серьезного общения в режим так называемой *non-bona fide* коммуникации. По замечанию В. Вольфа, эстетическая иллюзия поддерживается при соблюдении целого ряда условий, одним из которых является «серьезность содержания и его передачи» (Wolf, 2008).

Е.А. Гончарова, анализируя в своих работах проблему стиля как когнитивную категорию, предлагает рассматривать модус формулирования текста как диалектику отношений трех сторон: 1) производства текста; 2) представления предмета коммуникации; 3) представления или самовыражения речевого субъекта текста, при этом модус формулирования текста «характеризует новые свойства текста, получаемые им – в дополнение к обязательным, базовым, характеристикам производства текста (например, цельность, связность) – в зависимости от смены способа представления предмета (темы) и речевого субъекта текста [Гончарова, 1999: 148]

Прагматические установки многих постмодернистских авторов усиливают игровую модальность повествований, репрезентирующих невозможные фикциональные миры или миры, сочетающие в себе элементы возможного и невозможного мира. По удачному выражению М.-Л. Рьян, онтологически они похожи на «швейцарский сыр» (Ryan, 2013), что связано также с игровым модусом формулирования постмодернистских художественных текстов, в которых используются разнообразные приемы языковой игры. В качестве примера игрового формулирования текста рассмотрим рассказ выдающейся британской писательницы Анджелы Картер “A Victorian Fable (with Glossary)” (1966), который может служить образцом

широкомасштабного применения языковой игры, ставшей структурообразующим принципом данного произведения. Рассказ А. Картер представляет собой «полистилистическое» произведение, включающее краткое (две страницы) повествование, полностью зашифрованное при помощи сленга викторианской эпохи, в том числе и так называемого «рифмованного сленга» (rhyming slang). Вторая часть рассказа – это глоссарий, объясняющий значения слов, их происхождение и значительно превышающий по объему само повествование.

Игровая форма подзаголовка, вводящего пространственно-временные параметры фикционального мира рассказа, является маркером реализации стратегии моделирования гипертекста, предполагающей наличие формального выбора способа чтения: читатели могут ознакомиться с закодированным текстом рассказа, попытавшись сначала отгадать общий смысл повествования. При этом данная стратегия чтения предполагает актуализацию креативного потенциала языковой игры, в духе Л. Кэрролла и его знаменитых стихов в жанре нонсенса, уже многие десятилетия развлекающих читателей и стимулирующих их творческие способности. Другим, альтернативным способом прочтения рассказа может стать постоянное обращение к глоссарию, помогающему в декодировании смысла повествования и представляющему собой иронический комментарий к лингвистической и социально-исторической ситуации викторианского Лондона, своей псевдонаучной манерой напоминая читателям о комментарии Кинбота к поэме Шейда у Набокова. The Village, take a fright. In the rookeries [Carter,18].

Благодаря глоссарию, занимающему почти девять страниц, что значительно превышает комментируемый текст, читатели могут расшифровать базовые пространственно-временные параметры моделируемого фикционального мира:

Village, the	London
take a fright	night (rhyming slang)
rookeries	a slow neighbourhood inhabited by dirty Irish and thieves.

А. Картер предлагает читателям занимательную игру, включающую не только восстановление зашифрованного сленгом текста, но и сравнительный анализ такого исторически изменчивого и по-прежнему актуального лингвистического явления, как рифмованный сленг. Различные приемы языковой игры, несомненно, обуславливают игровой модус формулирования данного текста. Разнообразные механизмы языковой игры «группируются, образуя магнитное поле» (Гальперин, 1981) и передавая индивидуально-авторское игровое отношение к фикциональной действительности, являя читателям то иронический «лик», то пародийную маску, то образ комика-трикстера. Игровой эмоциональный настрой, «чувства напряжения и радости» (Хейзинга, 1997), сопровождающие любую игровую деятельность и связанные, в данном случае, с процессами загадывания и отгадывания увлекательных языковых задач, являются важными составляющими игровой модальности и указывают на ее

связь с текстовыми категориями напряженности, эмотивности и адресованности (Филимонова, 2001; Шаховский, 2015).

Среди дискурсивных стратегий, обуславливающих «принцип отбора и комбинирования наличных языковых средств», то есть игровой модус формулирования (Е. А. Гончарова) многих постмодернистских художественных текстов, неразрывно связанный с обнажением эстетической иллюзии, усилением игровой модальности, является стратегия инсценируемой смены дискурса (В. Е. Чернявская).

Стремление многих постмодернистских авторов ставить под сомнение «все идеологические позиции и все претензии на окончательную истину» (L. Hutcheon), «всеобщее смешение и насмешливость над всем» (В. Руднев) как ведущий принцип построения художественных текстов, принадлежащих постмодернистской парадигме, обнаруживаются со всей очевидностью при рассмотрении постмодернистских художественных текстов как зоны игрового пересечения, взаимоналожения, интеграции различных дискурсов. Сочетание в моделях постмодернистского нарратива стратегий, обусловленных авторской рефлексивной и/или комбинаторной игрой, со стратегией инсценируемой интердискурсивности (В.Е. Чернявская) позволяет говорить о формулировании многими постмодернистскими авторами своих текстов при помощи игрового монтажа нескольких дискурсивных типов, обнажающего условный, относительный характер любой системы ценностей. В качестве примера рассмотрим фрагмент из романа Б. С. Джонсона “Christie Malry’s Own Double-Entry”:

DR		CR	
Aggravation		Recompense	
Oct 1 Unpleasantness of Bank General Manager	1. 00	Oct Small kindness from Apl Joan	0. 28
Oct Branch atmosphere, as Apl described	4.50	May 1 Scratch on façade of Edwardian Office Block	0.05
[...]			
May 2 Unpleasantness felt by presence of Reverend	0.04	May 3 Balance owing to Christie carried forward to next Reckoning	8.67
[Johnson, 44-45]			

Балансовая ведомость как прототипический компонент экономического дискурса, призванный символизировать холодную рациональность в основе финансового мироустройства, используется автором для выражения иррациональности протагониста, заполняющего «колонку расходов» (DR) обидами, реальными и вымышленными, нанесенными ему обществом (“Them”), и исчисляемыми Кристи в материальном эквиваленте (в «4.5 фунта» оценивается ущерб от гнетущей атмосферы в банке). Экономические термины “DR”, “CR”, “balance”, служащие маркерами экономического дискурса,

«монтируются» в пародийно-игровой форме с ЛЕ “**aggravation**” и “**recompense**”, репрезентирующими политический дискурс, в частности, тему социального недовольства и отчаяния главного героя, протестующего против бездушного материализма и несправедливости капиталистического общества.

Изучение особенностей реализации стратегии инсценируемой интердискурсивности в пространстве постмодернистского художественного текста проводилось в исследовании на примере так называемых «постмодернистских детективов». Одним из способов преодоления разрыва между элитарной и популярной культурами является широкомасштабное обращение писателей-постмодернистов к «формулам», «схемам», конвенциям детектива, что позволяет говорить о разнообразных авторских артикуляциях (В.А. Андреева, 2006) детективного дискурса в постмодернистских художественных текстах, а также о возникновении так называемого «постмодернистского метафикционального детектива».

Анализ структурно-семантических и прагматических особенностей классического детектива, представляющего собой прототипический компонент детективного дискурса, позволяет сделать несколько выводов о причинах возникновения метафикционального детектива (антидетектива). Классический детектив представляет собой такую разновидность традиционного нарратива, в котором миметическая (фикциональная) игра выражается в наиболее эксплицитной форме. Заложенная в классическом детективе «интерпретационная программа» предполагает для читателя возможность конструирования лишнего каких-либо внутренних противоречий (суперсвязного, гипердетерминированного, «избыточного») фикционального мира, базирующегося на презумпции существования истинностно-зависимой, объективной картины мира. Поскольку одним из основных художественных принципов постмодернизма является «радикальное эпистемологическое и онтологическое сомнение» (Д. Фоккема), то игровое преобразование модели классического детектива позволяет многим постмодернистским авторам достичь сильнейшего прагматического эффекта и убедительно продемонстрировать хаотичность, противоречивость и непредсказуемость моделируемых ими фикциональных миров, основной презумпцией которых является невозможность выявления окончательной истины. Сочетание стратегии инсценируемой интердискурсивности с разнообразными стратегиями, используемыми для моделирования постмодернистского повествования, ведет к возникновению так называемого постмодернистского детектива, характеризующегося эксплицитной игровой модальностью.

В качестве примера рассмотрим новеллу Д. Фаулза "Enigma":

“So let’s have it”

“Nothing is real. All is fiction”.

She bit her lips, lips without make-up, waiting for his reaction.

“That solves the case?”

“Lateral thinking. Let’s pretend everything to do with the Fieldings, even you and me sitting here now, is in a novel. A detective novel. Yes? Somewhere there’s

someone writing us, we're not real. He or she decides who we are, what we do, all about us" [Fowles , 241].

Неожиданное выдвигание в прагматический фокус повествования игры с условно-реальным характером создаваемого им художественного пространства позволяет Дж. Фаулзу «релятивизировать» игровые конвенции традиционного детективного повествования, привлекая внимание читателей к ставшим столь важными в эпоху постмодернизма проблемам соотношения вымысла и реальности. Лексические единицы “real”, “fiction”, “pretend”, “a detective novel”, “write” становятся маркерами реализации имплицитной биспациализации художественного пространства, напоминая читателям, что они участвуют в «кооперативной» игре воображения. Не разрушая полностью иллюзию замкнутого, самодовлеющего фикционального мира, автор вместе с тем «перепоручает» Изабель как начинающему творцу функцию комментирования основных конвенций детективного повествования: “A story has to have an ending. You can't have a mystery without a solution. If you're the writer you have to think of something” [Fowles , 241].

Игровая саморефлексивность второй части новеллы, в которой «обнажается» условность и «нереальность» правил построения детектива, непременно предлагающего читателям единственно верную разгадку тайны, способствует «переключению» сознания адресата в другую когнитивную область, в которой тайна исчезновения Филдинга превращается из уголовного происшествия в загадку человеческого существования в целом, загадку, не имеющую однозначного решения. *Стратегия инсценируемой смены дискурса* реализуется в тексте при помощи использования прототипических элементов, одновременно репрезентирующих детективный и экзистенциально-философский дискурсы: “The one thing people never forget is the unsolved. Nothing lasts like a mystery.” She raised the pattern-making finger. “On condition that it stays that way. If he's traced, found, then it all crumbles again. He's back in a story, being written” [Fowles , 248-249].

В **Заключении** подведены итоги и определены перспективы дальнейшего исследования. Основным результатом работы является разработка и наполнение лингвистическим содержанием понятий «*метапрозаическое повествование*» и «*модель невозможного фикционального мира*», которые позволили обосновать трактовку игры как конститутивного фактора текстообразования. На основании результатов междисциплинарного анализа фактического текстового материала :

1) разработана концепция игровой модальности художественного текста как неотъемлемого признака текстовой модальности, которая объективирует в смысловой структуре художественного текста отношение творческого субъекта и адресатов к моделируемому фикциональному миру как возможному или/и невозможному;

2) на основании изучения языковых форм репрезентации категорий автора, времени, пространства, эмотивности, адресованности выявлены и описаны коммуникативно-прагматические и лингвостилистические особенности моделей метапрозы и невозможного фикционального мира;

- 3) описаны основные прагмасемантические стратегии и механизмы, актуализирующие эксплицитную игровую модальность в постмодернистском нарративе;
 - 4) установлено, что рефлексивная игра как авторская прагматическая установка, в основе которой лежит раздвоенность когнитивного субъекта на «Я», творящее фикциональный мир и «Я», комментирующее правила моделирования повествования, приобретающего черты «игрового конструкта», способствует усилению игровой модальности постмодернистских художественных текстов;
 - 5) определено, что *комбинаторная игра* как установка на создание неопределенности дейктического модуса художественного текста обуславливает моделирование невозможного фикционального мира, для которого характерна эксплицитная игровая модальность;
 - 6) рассмотрен механизм «авторской маски» как игровой механизм, способствующий выдвигению в прагматический фокус метапрозаического повествования «творческого хронотопа» как доминантной системы, включающей «реальное время», то есть иллюзию создания фикционального мира непосредственно во время речевого акта – «реальное пространство» (пространство авторского воображения и/или иллюзию автобиографического пространства плюс «читательский топос», моделирующий реакции имплицитного читателя на читаемый текст);
 - 7) доказано, что стратегия бифуркации повествования, под которой понимается стратегия удвоения или разветвления повествования, берущая начало в некоей точке бифуркации, репрезентирует альтернативные сюжетные ходы в постмодернистском нарративе как истинностные, но контрадикторные для фикционального мира и ведет к эксплицитированию игровой модальности в модели невозможного фикционального мира;
 - 8) установлено, что текстотип метафикционального детектива возникает как результат использования постмодернистскими авторами разнообразных игровых стратегий и механизмов, таких как стратегия биспациализации фикционального мира и механизм авторской маски, в сочетании со стратегией инсценируемой интердискурсивности;
 - 9) описан игровой модус формулирования постмодернистских художественных текстов, доминантной особенностью которого является ирония.
- Перспективы исследования заключаются 1) в сопоставительном изучении игровых прагмасемантических стратегий и языковых средств их выражения в текстах различных типов, принадлежащих постмодернистской парадигме; 2) в выявлении специфики актуализации игровой модальности в модернистском повествовании; 3) в определении специфических особенностей экспликации игровой модальности в постмодернистских нарративах, созданных в различных лингвокультурах.

Основные положения диссертационного исследования отражены в следующих **публикациях** автора:

Монографии:

1. Чемодурова З.М. Рефлексивная игра в современном художественном тексте. –

СПб.: Изд-во РГПУ им. Герцена, 2004. – 120 с. (7,5 п.л.).

2. Чемодурова З.М. Игра в постмодернистском художественном тексте. – СПб.: Изд-во Палитра, 2013. – 387 с. (17 п.л.).

Статьи в изданиях, включенных в «Перечень российских рецензируемых научных журналов и изданий, в которых должны быть опубликованы научные результаты диссертаций на соискание ученой степени доктора и кандидата наук»:

3. Чемодурова З.М. Игровые особенности англоязычного романа В.В. Набокова “Bend Sinister”//Вестник Ленинградского государственного университета им. А. С. Пушкина. – №4. – Том 7. Филология. СПб., 2011. – С. 107-117 (0.6 п.л.).

4. Чемодурова З.М. Игровая стратегия «приостановки» сюжетного времени в произведениях постмодернизма//Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. – №151. – СПб., 2012. – С. 96-105 (1.0 п.л.).

5. Чемодурова З.М. Игровое конструирование времени и пространства в художественных произведениях 20 века//Вестник Ленинградского государственного университета им. А. С. Пушкина. – №2 – Том 7. – Филология. – СПб., 2012. – С. 116 -128 (0.75 п.л.).

6. Чемодурова З.М. Игровые особенности пространственной организации постмодернистских художественных текстов//Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. – №152. – СПб., 2012. – С. 55-62 (0.9 п.л.).

7. Чемодурова З.М. Проблема типологии игр //Вестник Челябинского государственного университета. Филология. Искусствоведение. – Выпуск 62. – Челябинск: Изд-во. ЧГУ, 2012. – С. 130-134 (0.5 п. л.).

8. Чемодурова З.М. Проблема репрезентации категории времени в неклассическом нарративе (на материале романа Б.С. Джонсона “The Unfortunates”//Когнитивные исследования языка. Выпуск XIII. Ментальные основы языка как функциональной системы. – Москва-Тамбов: Издательский дом ТГУ им. Г. Р. Державина, 2013. – С. 801-811 (0,6 п.л.).

9. Чемодурова З.М. Игровой «монтаж» дискурсов различных типов в постмодернистском художественном тексте//Вестник Череповецкого государственного университета. – №1(46). – Т. 2. – Череповец, 2013. – С. 74-79 (0, 5 п.л.).

10. Чемодурова З.М. Игровые механизмы интеграции дискурсов в постмодернистских художественных текстах//Научное мнение. Научный журнал. – №8 (2014). – Санкт-Петербург, 2014. – С. 81-86 (0, 5 п.л.).

11. Чемодурова З.М. Игра с персонажами «трансмировой идентичности» // Научное мнение. Научный журнал. – №9 (2014). – Санкт-Петербург, 2014. – С. 57-61 (0, 4 п.л.).

12. Чемодурова З.М. «Топос внутреннего адресата» в системе пространственных отношений метапрозы//Вестник Череповецкого

государственного университета. – №7 (60). – Череповец, 2014. – С. 120-123 (0, 3 п.л.).

13. Чемодурова З.М. Прагматические и семантические аспекты фикциональной игры//Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. – №171. – Санкт-Петербург, 2014. – С. 100-107 (0,5 п.л.).

14. Чемодурова З.М., Копылова Э.А. Форма VS содержание в контексте игровой поэтики» постмодернизма//В мире научных открытий. – 2014. №11.10 (59). – Красноярск: Научно-инновационный центр, 2014. – С. 4085-4099 (1 п. л.).

15. Чемодурова З.М. Игровая модальность художественного текста: к постановке проблемы//Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2014. – №9-2(39). – Тамбов: Грамота, 2014. – С. 192-195 (0, 25 п.л.).

16. Чемодурова З.М. Игра в постмодернистском детективе//Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2014. – №8-2(38). – Тамбов: Грамота, 2014. – С. 184-188 (0, 4 п.л.).

17. Чемодурова З.М. Повествовательная фрагментация как игровая стратегия создания постмодернистских художественных текстов//Научное мнение. Научный журнал. – №4-1 (2015). – Санкт-Петербург, 2015. – С. 188-192 (0, 5 п.л.).

18. Чемодурова З.М. Рефлексивная игра как способ выражения игровой модальности в метапрозе//Когнитивные исследования языка. – Выпуск XXII. – Язык и сознание в междисциплинарной парадигме исследований. – Москва-Тамбов: Издательский дом ТГУ им. Г. Р. Державина, 2015. – С. 272-274 (0, 2 п.л.).

19. Чемодурова З.М. Игровой потенциал концовок постмодернистских художественных текстов//Международный научно-исследовательский журнал. – 2016. – № 5-2 (47). – Екатеринбург, 2016 (май). – С. 71-73 (0, 2 п.л.).

20. Чемодурова З.М. Категоризация художественного пространства в метапрозе//Когнитивные исследования языка. – Выпуск XXVI. – Когнитивные технологии в теоретической и прикладной лингвистике. – Москва-Тамбов-Тюмень. - М.: Издательский дом ТГУ им. Г. Р. Державина; Тюмень: Изд-во «Айвекс», 2016 (сентябрь). – С. 717-718 (0, 1 п.л.).

Статьи и материалы конференций:

21. Тимофеева З.М. «Гамлетовская» тема в романах В. В. Набокова «Под знаком незаконнорожденных» и «Пнин»//Вестник ОГПУ. Оренбург, 3(13), 1999. - С.174-179 (0,4 п.л.).

22. Тимофеева З.М. О разграничении композиционно-смысловых типов повествователя (на материале произведений В.В. Набокова)//Герценовские чтения: Материалы конференции. - СПб., 1999. - С. 18-19 (0,1 п.л.).

23. Тимофеева З.М. Teaching American Novels By V. Nabokov//American Studies Through Russian And American Eyes. - International Seminar. St. Petersburg, 2000. P.57-67 (0,7 п.л.).

24. Тимофеева З.М. К вопросу об «игровой структуре» художественного текста//Герценовские чтения: Материалы конференции. - СПб., 2000. - С.24-25 (0,1 п.л.).
25. Тимофеева З.М. Тема времени в пьесе Т. Стоппарда «Аркадия»//Studia Linguistica 9. Когнитивно-прагматические и художественные функции языка. СПб., 2000. - С. 104-113 (0,6 п.л.).
26. Тимофеева З.М. «Поэтика матрешек» В. В. Набокова (на материале романа «Истинная жизнь Себастьяна Найта»)//Ученые записки. Том 5. С.-Петербургский Институт внешнеэкономических связей, экономики, права. 2002. - С.171-176 (0,4 п.л.).
27. Тимофеева З.М. К вопросу о языковой игре как особом способе выражения авторской модальности//Англистика в XXI веке: Материалы конференции. - СПбГУ, 2002. - С. 203-204 (0,1 п.л.).
28. Тимофеева З.М. Многоаспектность игры и поэтическая функция языка//Герценовские чтения: Материалы конференции. - СПб., 2002. - С.28-29 (0,1 п.л.).
29. Тимофеева З.М. Миметический аспект игры в художественном тексте//Ученые записки МГПИ. Филологические науки. - Вып. 5. Ч.1. Мурманск, 2002. - С.115-119 (0,3 п.л.).
30. Тимофеева З.М. Концепт «игра» и различные подходы к его рассмотрению//Филология и культура: Материалы IV международной научной конференции. - Тамбов, 2003. - С. 351- 354 (0,25 п.л.).
31. Тимофеева З.М. К проблеме использования математической теории игр при интерпретации художественного текста//Герценовские чтения: Материалы конференции. СПб., 2003. - С.46-48 (0,2 п.л.).
32. Тимофеева З.М. Проблема соотношения игры и литературы//Studia Linguistica. Перспективы и направления современной лингвистики. - № XII. СПб., 2003. - С.310-315 (0,4 п.л.).
33. Тимофеева З.М. «Вторичная дискурсивность» художественных текстов постмодернизма как проявление авторской игры//Текст–Дискурс–Стиль. - СПб.: СПбГУЗФ, 2004. - С. 85-98 (0,9 п.л.).
34. Тимофеева З.М. Игровая «маска автора» как основа повествовательно-речевой структуры метапрозы// Герценовские чтения: Материалы конференции. - СПб., 2004. - С. 40-42 (0,2 п.л.).
35. Тимофеева З.М. Рефлексивная игра как способ организации диалога автора и читателей в постмодернистских художественных текстах//Герменевтика в гуманитарном знании: Материалы конференции. - СПб, 2004. - С. 195-198 (0,25 п.л.).
36. Тимофеева З.М. The Play/Game Concept in Postmodern Literature//Вопросы лингвистики и методики преподавания иностранных языков: Межвуз. сб. научных тр. - Мурманск: Изд-во МГУ, 2004. – С.69-73 (0,3 п.л.).
37. Тимофеева З.М. Игровая и художественная модели познания//Studia Linguistica XIII. Когнитивные и коммуникативные функции языка. Сборник научных статей. - СПб.: Изд-во РГПУ им. Герцена, 2004. – С. 178-186 (0,6 п.л.).

38. Тимофеева З.М. Игровые особенности пространственно-временной организации художественных текстов постмодернизма//Studia Linguistica XIV. Человек в пространстве смысла. - Сб. ст. - СПб., 2005. – С.145-153 (0,6 п.л.).
39. Тимофеева З.М. Комбинаторная авторская игра как способ декодирования невозможных фикциональных миров постмодернизма//Интерпретация. Понимание. Перевод. - Сб. научн. ст. - СПб.: Изд-во СПГУЭФ, 2005. – С. 171-189 (1,2 п.л.).
40. Тимофеева З.М. К проблеме возникновения «игровой поэтики» постмодернизма// Герценовские чтения: Материалы конференции. - СПб., 2005. - С. 45-46 (0,1 п.л.).
41. Тимофеева З.М. Комбинаторная игра в сфере субъектно-объектных отношений в постмодернистском художественном тексте//Studia Linguistica XVI. - Язык. Текст. Культура. - СПб.: Борей Арт, 2007. – С.69-75 (0,4 п.л.).
42. Тимофеева З.М. К вопросу о «неклассических» нарративных моделях//Герценовские чтения. Иностранные языки. - СПб.: Изд-во РГПУ им. А.И. Герцена, 2008. - С. 46-47 (0,1 п.л.).
43. Тимофеева З.М. Игра как текстообразующий фактор метапрозы//Studia Linguistica XVII. - Язык и текст в проблемном поле гуманитарных наук. - СПб.: Политехника-сервис, 2008. – С. 281-290 (0,7 п.л.).
44. Чемодурова З.М. Игровые особенности субъектно-объектных отношений в романе В. Набокова “Pale Fire”//Язык в парадигмах гуманитарного знания: XXI век . - СПб, Ереван: Изд-во СПГУЭФ, 2009. – С. 193-201 (0,6 п.л.).
45. Чемодурова З.М. Игровые стратегии создания неопределенности дейктического модуса художественного текста постмодернизма//Studia Linguistica XVIII. Актуальные проблемы современного языкознания. - СПб.: Политехника-сервис, 2009. – С. 316-323 (0,5 п.л.).
46. Чемодурова З.М. К вопросу о пространственной структуре метапрозы//Герценовские чтения. Иностранные языки. - СПб.: Изд-во РГПУ им. Герцена, 2009. – С.49-51 (0,1 п.л.).
47. Чемодурова З.М. Стратегия бифуркации как способ создания игрового пространства в постмодернистских художественных текстах//Studia Linguistica XIX. - СПб, 2010. – С.199-207 (0,6 п.л.).
48. Chemodurova Z.M. The Metafictional Narrative Mode//Text- Und Diskurslinguistik: Traditionen Und Trends. - Sankt Petersburg, Potsdam, 2010. – P. 41-51 (0,6 п.л.).
49. Чемодурова З.М. К вопросу о правилах игры в «классическом нарративе»// Герценовские Чтения. Иностранные языки. - СПб, 2011. – С. 36-37 (0,1 п.л.).
50. Чемодурова З.М. К вопросу о моделировании темпоральных параметров постмодернистского художественного текста//Герценовские чтения. Иностранные языки: Материалы Всероссийской межвузовской научной конференции. - СПб.: Изд-во РГПУ, 2012. – С. 75-76 (0,1 п.л.).
51. Чемодурова З.М. Проблема репрезентации времени в фикциональных мирах постмодернизма//Studia Linguistica. XXI. Антропоцентрическая лингвистика: проблемы и решения. - СПб, 2012. – С. 259-268 (0,6 п.л.).

52. Чемодурова З.М. Прием моделирования «гипертекста» в постмодернистской литературе//Язык и культура в эпоху глобализации: Сб. науч. тр. по материалам I-ой междунар. научной конференции «Язык и культура в эпоху глобализации». Выпуск 1. Том 2. - СПб.: Изд-во СПГЭУ, 2013. – С. 123-132 (0.6 п.л.).
53. Чемодурова З.М. Игровые стратегии создания пространственной неопределенности в модели «невозможного фикционального мира» //Герценовские чтения. Иностранные языки: Материалы Всероссийской межвуз. научн. Конференции. - СПб.: Изд-во РГПУ, 2013. – С. 146-147 (0.1 п.л.).
54. Чемодурова З.М. К вопросу об интердискурсивности постмодернистских художественных текстов//Коммуникация в поликодовом пространстве: языковые, культурологические и дидактические аспекты: Материалы международной научной конференции. - СПб.: Изд-во Политехнического унив., 2013. – С. 172-174 (0.1 п.л.).
55. Чемодурова З.М. Стратегия инсценируемой интердискурсивности в постмодернистских художественных текстах//Англистика XXI века: Материалы VII Всероссийской межвузовской научно-методической конференции. - СПб.: Университетские Образовательные Округа, 2014. – С.160-163 (0,25 п.л.).
56. Чемодурова З.М. К вопросу о прагматических и семантических аспектах игры в художественном тексте//Герценовские чтения. Иностранные языки: Материалы Всероссийской межвузовской научной конференции. - СПб.: Изд-во РГПУ, 2014. – С. 179-180.
57. Чемодурова З.М. Игра в поликодовом постмодернистском художественном тексте//Коммуникация в поликодовом пространстве: лингво-культурологические, дидактические, ценностные аспекты: Материалы международной научной конференции. - СПб., 2015. – С. 192-194 (0,2 п.л.).
58. Чемодурова З.М., Лиджи-Горяева А.С. Постмодернистская игровая репрезентация литературных сказок//Международный научно-исследовательский журнал. - 2015. №1-3 (32). Екатеринбург, 2015. – С.55-58 (0,25 п.л.).
59. Чемодурова З.М., Евстигнеева Л.В. Поликодовость как признак постмодернистского художественного текста//Международный научный институт «Educatio». №7 (14) 2015. Новосибирск, 2015. – С. 118-122 (0,4 п.л.).
60. Чемодурова З.М. К вопросу об игровом смешении текстотипов в постмодернистских художественных текстах// Герценовские чтения: Материалы Всероссийской межвузовской научной конференции. - СПб: Изд-во РГПУ, 2015. – С. 140-141 (0,1 п.л.).
61. Чемодурова З.М. Маска автора как механизм создания постмодернистских художественных текстов//Англистика XXI века: Материалы VIII Всероссийской межвузовской научно-методической конференции. - СПб.: Университетские Образовательные Округа, 2016. – С. 109-115 (0.4 п.л.).
62. Чемодурова З.М. К вопросу об игровых особенностях концовок постмодернистских художественных текстов//Иностранные языки. Герценовские чтения: Материалы Всероссийской межвузовской научной конференции. СПб.: Изд-во РГПУ, 2016. – С. 122-124 (0,1 п.л.).

Подписано в печать .02.2017 г. Тираж 100 экз. Объем 2.5 усл.печ.л. Заказ №
Отпечатано в типографии РГПУ им. А.И. Герцена. 191186, СПб., наб. р. Мойки, 48

