



## Постмодернистская игра на разных категориальных уровнях текста в романе

### Али Смит «There But For The»

Галина И. Лушникова <sup>a, @, ID1</sup>; Татьяна Ю. Осадчая <sup>a, ID2</sup>

<sup>a</sup> Крымский федеральный университет имени В. И. Вернадского, 295007, Россия, г. Симферополь, пр-т акад. Вернадского, 4  
@ lushgal@mail.ru

<sup>ID1</sup> <https://orcid.org/0000-0003-1080-3184>

<sup>ID2</sup> <https://orcid.org/0000-0001-8566-2529>

Поступила в редакцию 17.10.2018. Принята к печати 19.12.2018.

**Аннотация:** Постмодернистская игра является одной из важных характеристик современной художественной литературы, она нередко выступает в роли текстообразующего элемента произведения. Игровой модус проявляется на разных категориальных уровнях текста: повествовательном, композиционно-образном, языковом, на уровне реализации категорий темпоральности и модальности, а также в рамках приема метаповествования. Целью данного исследования стало изучение особенностей использования элементов игровой поэтики на разных категориальных уровнях текста в романе современной шотландской писательницы Али Смит *There But For The*. На повествовательном уровне романа игра проявляется в смешении реальности и вымысла во внутренней речи персонажей. На композиционном уровне автор играет с читателем, предоставляя ему возможность найти «ключ», сюжетно соединяющий четыре главы романа и пролог; образы персонажей и связь между ними иногда являются загадкой. На уровне категории темпоральности представлены следующие игровые моменты: контраст между серьезными рассуждениями о времени и шутивными комментариями, забавными стишками на эту тему; нелинейное повествование; описание разных периодов времени в рамках одной главы, одного абзаца или даже одного предложения. На уровне категории модальности игровым элементом является игра с читателем, эффект обманутого ожидания. Прием метаповествования также содержит элементы игры: автор устами персонажей поясняет используемые в романе литературные и стилистические средства то в серьезном, то в шутивном ключе. На языковом уровне в романе присутствуют стилистические средства разных уровней, выполняющие игровые функции: оксюморон, зевгма, хиазм, голофразис, разные типы морфологического повтора, каламбур. Результаты проведенного исследования позволяют утверждать, что введение автором игровых элементов в художественное пространство романа на разных его уровнях определенным образом контрастирует с экзистенциальной тематикой произведения. Подобный контраст в значительной степени усиливает воздействие данного романа на читателя и требует дальнейшего его изучения.

**Ключевые слова:** постмодернистский текст, игровая поэтика, экзистенциальная тематика, метаповествование, нелинейное повествование, эффект обманутого ожидания

**Для цитирования:** Лушникова Г. И., Осадчая Т. Ю. Постмодернистская игра на разных категориальных уровнях текста в романе Али Смит «There But For The» // Вестник Кемеровского государственного университета. 2019. Т. 21. № 1. С. 232–241. DOI: <https://doi.org/10.21603/2078-8975-2019-21-1-232-241>

#### Введение

Общеизвестно, что одной из важных черт постмодернистского искусства вообще и литературы в частности является игровая поэтика, принцип игры как таковой. Можно даже сказать, что постмодернистский текст – это и есть, по сути, игра. Более того, постмодернистская игра – это, используя слова Ю. М. Скребнева, сказанные по поводу естественного речеобразования, «игра без правил» [1, с. 33]. По справедливому замечанию

О. В. Балашовой, «в рамках постмодернистского концептуального пространства вообще всякое высказывание должно рассматриваться как "ход, сделанный в игре". Язык выступает в этом контексте не столько механизмом объективации информации или экспрессивным средством, сколько медиатором понимания в контексте языковых игр» [2, с. 206].

Игра в художественной литературе может принимать различные формы: игра с текстом, игра с читателем, игра

со сверхтекстом и др. В словаре «Поэтика: словарь актуальных терминов и понятий» дается следующее ее толкование: «В современной поэтике и(гра) понимается как авторская стратегия, включающая широкий спектр приемов, соответствующих разным типам и(гры). К таким приемам относятся скрытые аллюзии, разнообразие "шифры", неочевидные возможности прочтения; ... ложные, уводящие читателя "в сторону" ходы сюжета; прием *mise en abyme* ("помещение в бездну"), при котором аналогичные элементы разных уровней подобны направленным друг на друга зеркалам, бесконечно отражающим друг друга ("пьеса в пьесе" и т. п.); введение метатекста (комментарий, предисловие), проблематизирующего смысл основного текста и тем самым создающего эффект игровой неопределенности» [3, с. 76–77].

Постмодернистская игра часто становится текстообразующим элементом художественного произведения, поскольку является «особым видом коммуникации» (определение М. М. Бахтина) со специфическими характеристиками, присущими только ей. «Бесспорно, что игра – коммуникативное действие, элементарная функция человеческой жизни, возникшая раньше культуры и пронизывающая ее пространство. Поэтому правомерно рассматривать дискурс игры как особую форму коммуникации, которая продуцируется как особый "игровой мир". В этом "ментальном мире игры" специфическим способом отграничены время и пространство, заданы сценарии существования участников игры» [4, с. 301]. Очевидно, что игровой модус, включенный в художественный текст, оказывает влияние на разные его категории – темпоральную, локальную, композиционно-образную и др.

В постмодернистских романах разных писателей игровые приемы используются на разных уровнях текста. В каждом конкретном произведении на первый план в качестве игрового компонента выступает определенная текстовая категория. Так, игра на повествовательном уровне, когда имеет место стирание границ между реальностью и вымыслом, характерна, например, для романа К. Исигуро *The Unconsoled / Безутешные*<sup>1</sup>.

Композиционный уровень принимает игровые формы во многих произведениях постмодернизма, в которых нарратив отличается фрагментарностью, напомина-

ет коллаж. В данном контексте можно назвать романы британских писателей Дж. Барнса *A History of the World in 10 ½ Chapters / История мира в 10 ½ главах*<sup>2</sup> и Д. Митчелла *Cloud Atlas / Облачный атлас*<sup>3</sup>.

Категория темпоральности часто подается в игровом плане, время в произведении движется зигзагообразно, описание событий переключается с одного временного периода на другой, часто в хаотичной последовательности, тактики ретроспекции и проспекции причудливо переплетаются. Многие романы постмодернизма демонстрируют данные черты, среди них выделяется роман американской писательницы Дж. Иган *A Visit from the Goon Squad / Время смеется последним*<sup>4</sup>. В фантастической форме игровая особенность темпоральности проявляется в романе другой американской писательницы О. Ниффенеггер *The Time Traveler's Wife / Жена путешественника во времени*<sup>5</sup>, написанном в русле магического реализма. Один из главных героев этого романа обладает ирреальной способностью в буквальном смысле перемещаться во времени, неожиданно для себя и окружающих появляясь то в прошлом, то в настоящем, то в будущем.

Такая постмодернистская черта, как метаповествование, в некоторых произведениях имеет игровой характер, когда языковые и литературные приемы, сюжеты, мотивы подвергаются переосмыслению в ироничном ключе. В качестве примера приведем роман британского писателя М. Эмиса *The Rachel Papers / Записки о Рейчел*<sup>6</sup>, в котором главный герой Чарльз пытается подражать экзистенциальной проблематике литературных произведений прошлого: «контроль над спонтанностью исповедального дискурса выражается в гипертрофированном стремлении соответствовать наиболее уместным, по мнению Чарльза, образцам экзистенциальных рефлексий» [5].

Языковая игра в романах постмодернизма встречается очень часто, воплощаясь в таких стилистических средствах, как каламбур, оксюморон, зевгма, говорящие имена, аллюзии, видоизмененные фразеологизмы и афоризмы и мн. др. Самой очевидной манифестацией игровых языковых приемов является такой жанр, как пародия, которая занимает значительное место в литературе постмодернизма, поскольку некоторые произведения написаны в этом жанре, другие широко используют пародию как прием. К первым относятся социальные пародии

<sup>1</sup> Ishiguro K. *The Unconsoled*. N. Y.: Vintage, 1996. 535 p.

<sup>2</sup> Barnes J. *A History of the World in 10 ½ Chapters*. N. Y.: Vintage/Random, 1989. 317 p.

<sup>3</sup> Mitchell D. *Cloud Atlas*. London: Hodder & Stoughton General Division, 2005. 544 p.

<sup>4</sup> Egan J. *A Visit from the Goon Squad*. N. Y.: Anchor, 2011. 352 p.

<sup>5</sup> Niffenegger A. *The Time Traveler's Wife*. Boston: Harcourt, 2004. 546 p.

<sup>6</sup> Amis M. *The Rachel Papers*. London: Vintage Classics, 2007. 224 p.

Дж. Гарнера<sup>7</sup> и Р. Уолкера<sup>8</sup>, пародии на жанр фэнтези Т. Пратчетта<sup>9</sup>. В качестве примера второго типа назовем трилогию Д. Лоджа *Campus Trilogy / Университетская трилогия*<sup>10</sup>.

Постмодернистская игра проявляется и в актуализации других категорий текста – целостности, связности, модальности, информативности, интертекстуальности.

Разные аспекты игровой поэтики в художественной литературе на материале произведений различных писателей становились предметом изучения многих исследователей: прежде всего, следует упомянуть классические философские труды Л. Витгенштейна [6] и Й. Хёйзинги [7], а также филологические исследования О. В. Балашовой [2], О. А. Джумайло [8], Л. Г. Ким [9], О. А. Корниенко [10], Г. Ф. Рахимкуловой [11], И. С. Скоропановой [12], А. В. Соколова [13], Л. Ю. Стрельниковой [14], А. С. Таусневой [15], Е. Е. Тебякиной [16], В. П. Шалаева, Ф. Г. Емельянова [17], А. Ensslin [18], D. W. Fokkema [19], P. Hutchinson [20] и др.

В представленных выше и некоторых других работах, как правило, рассматривается тот или иной игровой элемент на определенном текстовом уровне. Новизна настоящего исследования видится в комплексном изучении игровых элементов разных категориальных уровней текста. Кроме того, новым представляется и то, что при специфике реализаций и функций игровые элементы разных уровней текста выполняют общую функцию выражения главной идеи произведения.

Материалом для анализа игровой поэтики в настоящей статье послужил роман британской (шотландской) писательницы А. Смит *There But For The* (2011). Выбор обоснован тем, что, во-первых, игровой модус в ее романе реализуется на нескольких уровнях, он является текстообразующим элементом произведения, что в полной мере отражает тенденцию современной литературы представлять серьезные темы в игровом ключе. В свою очередь, изучение реализации игрового модуса в современных произведениях представляется важным аспектом исследования генезиса разных жанровых форм при доминировании того или иного модуса, а также влияния модуса произведения на смешение жанров в постмодернистском романе.

Во-вторых, изучение особенностей постмодернистской игры в данном романе пока не нашло отражения в отечественных лингвистических и литературоведче-

ских работах, что определяет новизну и актуальность представленного исследования.

**Цель исследования** заключается в определении особенностей и функций постмодернистской игры в романе А. Смит *There But For The* на разных категориальных уровнях текста, а именно: на повествовательном, композиционно-образном, языковом уровнях, на уровне категорий темпоральности и модальности, а также в рамках приема метаповествования. В задачи статьи входит обоснование следующего положения: комплексное изучение определенного явления на разных уровнях текста позволяет выявить как специфические способы его актуализации, так и общие функциональные закономерности.

Избранный для анализа роман, который ещё не переведён на русский язык, представляет особый интерес для критиков, литературоведов и читателей. С одной стороны, в нем нашли отражение практически все характерные черты постмодернизма, особенно принцип игры, элементы которой прослеживаются на разных уровнях текста. С другой стороны, контраст между игровым модусом и серьезными экзистенциальными темами, которые затрагиваются в романе, является своеобразной визитной карточкой произведения. По замечанию А. В. Соколова, «постмодернисты стирают грань между размышлением и шуткой, между глубокой идеей и удачным каламбуром» [13, с. 175]. Подобная характеристика в полной мере относится к роману А. Смит *There But For The*.

### Результаты и обсуждение

Рассмотрим проявление игровой поэтики на конкретных категориальных уровнях текста этого произведения.

Повествование в романе носит игровой характер в том смысле, что в нем происходит смешение реальности и вымысла. Уже начальная фраза романа *The fact is, imagine a man...*<sup>11</sup> (р. 3) погружает читателя в мир, где действительность (*The fact is*) смешивается с вымыслом (*imagine a man*).

Во внутренней речи персонажей, в потоке их сознания находят выражение неожиданные связи между происходящими в действительности событиями, с одной стороны, и воспоминаниями, впечатлениями, сохранившимися в памяти человека образами близких людей, а также отрывками из книг, песен, детских стихов, с другой. Игровой характер внутреннего нарратива является одним из способов создания образов персонажей.

<sup>7</sup> Garner J. Politically Correct Bedtime Stories. London: Souvenir Press, 2012. 112 p.

<sup>8</sup> Walker R. Politically Correct Parables. Kansas City: Andrews McMeel Pub, 1996. 83 p.

<sup>9</sup> Pratchett T. The Fifth Elephant. London: Corgi Books, 2000. 460 p. и мн. др. его романы.

<sup>10</sup> Lodge D. Campus Trilogy. N. Y.: Penguin Books, 2011. 832 p.

<sup>11</sup> Smith A. There But For The. N. Y.: Anchor, 2012. 256 p. Прим.: далее сноски на это произведение даны курсивом в виде страниц в круглых скобках.

Показательным в данном контексте является фрагмент, в котором представлен внутренний монолог пожилой женщины Мэй Вайолет Янг, страдающей от деменции и находящейся в пансионате для престарелых. Она мысленно говорит сама с собой, упоминает, что давно не говорила ни с кем вслух; такие разговоры ей нужны, чтобы убедиться, что она еще жива. Ее монолог наполнен трогательными личными воспоминаниями, которые понятны только ей; воспоминания сопровождаются игрой слов, каламбурами и шутками, над которыми Мэй сама мысленно смеется.

*She did not say any of this out loud. She said it within the confines of her head. The head has its confines. The heart has its reasons. That was a book, the what was it, name of it, the name of the book, the book that lay around the house for years, one of Eleanor's, it was Eleanor with her airs even when she was a child, liked all that royal and history stuff. <... >*

*The head has its coffins. It's not the coffin that carries you off, it's the coffin they carry you off in. May made herself laugh with that (p. 136).*

Еще один пример – внутренний монолог одного из персонажей, Марка, наполненный рифмованными двустопными (иногда четверстопными, а иногда и более длинными стихотворными строками), которые обычно всплывают в его сознании как реакция на события, которые с ним происходят. По сути, они являются воображаемым диалогом с давно умершей матерью Марка. Каждый раз, когда рифмовки неожиданно и помимо воли всплывают в сознании Марка, ему кажется, что это его мама, Фей, разговаривает с ним, потому что самым сильным детским воспоминанием Марка были мамины рифмы и сказки-песни, которые она придумывала по разным поводам. Мама была и осталась самым важным человеком в жизни Марка, человеком, во многом сформировавшим его личность.

*Mark's mother, Faye, had been dead for forty-seven years. Her most recent attention-getting device was rhyme (p. 57).*

*His mother says the rhymes out loud in the street, in the rain, to the rhythm of her walk. It is because she loves songs... The bedtime stories she tells him... are all song-stories (p. 119).*

*She is clever and quick, she is beautiful, his mother, she is like a bird both clipped and winged and when she passes people notice, and when she laughs out loud in the street people stop and stare (p. 119).*

Во внутренней речи Марка реакция на новые впечатления и рифмованные строчки также постоянно соединяются с музыкой. В основном это песни, которые любила и часто напевала его мама. Размышляя о главном герое Майлзе, о том, как он закрылся в гостевой комнате

в чужом доме, Марк как бы слышит следующие рифмованные строчки, произносимые мамой нараспев:

*But would a man in shutting himself in / be asking things to stop or to begin? (p. 57).*

*... and loud as day, loud as Faye*

*But why would someone choose to disappear / and why would someone choose to do it here? (p. 75).*

Иногда Марк вступает в вымышленный диалог с Фей:

*Finished with the rhyming, then, Faye? he said.*

*I'll rhyme when I like, she said (p. 75).*

Игровой характер, смешение реальности и вымысла во внутреннем нарративе контрастируют с серьезными экзистенциальными размышлениями персонажей.

Композиционно-образный уровень романа представляет собой игру, подобную пазлам, к которым нужно найти ключ, разгадать правила, по которым они сложены. Так, главы практически не связаны между собой, каждая представляет собой отдельный рассказ, повествующий о разных персонажах, отношения между которыми едва прослеживаются, концовка романа остается открытой. Неясна связь Пролога с текстом романа, единственная общая черта – начальная фраза Пролога *The fact is* повторяется в начале последней главы и несколько раз в тексте этой главы, образуя рамочную конструкцию. На некоторых страницах эта фраза анафорически повторяется в нескольких абзацах, на одной из страниц каждое предложение начинается с этой фразы, где также встречается ее видоизмененный повтор, имеющий юмористический эффект: *The fact is, they found a coin and an artefact, or artefacts. The fact is. The artefact is (p. 191).*

Образы персонажей поданы в ключе игры-загадки. Например, автор в Прологе достаточно подробно описывает двух персонажей – мужчину и мальчика: *The fact is, imagine a man sitting on an exercise bike in a spare room. He's a pretty ordinary man. ... Standing next to the sitting man... is a small boy... He is about ten years old. His fringe is long, he is quite long-haired.* Образ мужчины окутан тайной: *... across his eyes and also across his mouth it looks like he's wearing letterbox flaps. ... his eyes and mouth are both separately covered by little grey rectangles (p. xi-xiii).* Ожидания читателя встретиться с этими персонажами позже не оправдываются, они так и не появляются в тексте романа. Читатель может сделать предположение, что и взрослый мужчина, и мальчик десяти лет – это сам главный герой, Майлз, который, сидя в гостевой комнате чужого дома, мысленно разговаривает с собой-ребенком, пытаясь понять, осталось ли в нем что-нибудь от того непосредственного и искреннего мальчика. Маленькие серые прямоугольники, которые закрывают глаза и рот взрослого Майлза – это символ конвенций и ограничений

общества, которые так или иначе с возрастом меняют человека, превращают его в обычного обывателя, забывшего свои детские мечты.

Презентация персонажей происходит непоследовательно, хаотично, не подчинена никакому определенному принципу – главной или второстепенной роли в романе, времени появления в описываемых событиях или какому-либо другому. Для иллюстрации приведем начальные строки первой главы, где в двух предложениях, представляющих собой параллельные конструкции, говорится о героях романа – мужчине и женщине, первая встреча которых состоялась за тридцать лет до описываемых событий: *There was once a man who ... There was once a woman who had met this man thirty years before ...* (p. 3).

Связь между персонажами либо уходит в далекое прошлое (как в упомянутом выше примере), либо совершенно случайна, либо вообще отсутствует, либо становится понятной только в конце романа. Поведение некоторых персонажей остается загадкой и после прочтения всего романа. Один из персонажей, Майлз, придя на вечеринку, совершенно неожиданно запирается в комнате и остается там на несколько дней, чем, естественно, совершенно выбивает из колеи хозяев дома. В конце романа он покидает свое убежище, никому не рассказывая о причинах этого поступка, читатель так и не получает никаких разъяснений.

Категория темпоральности представлена в романе в разных аспектах, среди которых игровые моменты являются главными. Во-первых, в романе содержатся рассуждения о времени, но серьезные объяснения физической сущности времени, философские размышления о быстротечности времени сопровождаются шутивными комментариями, юмористическими стишками, забавными сценами.

Так, лекция учителя о параметрах времени постоянно прерывается шутками учеников и, как следствие, замечаниями учителя воспитательного характера, что снижает пафос повествования: *And Greenwich, the teacher said, was where the experts who met decided to put it because of the important work they'd already done here. Now the meridian runs north to south and if you stand on one side of it, you're officially in the west, and if you stand on the other it's what? Matthew, if you make a racially unpleasant comment like that again there'll be a serious trouble* (p. 65).

Один из героев с грустью говорит о быстротечности времени: *One morning it was summer, the next you woke up and the whole year was over; one minute you were thirty, the next sixty, sixty next year quick as a wink, how fast it all was. How quickly and smoothly, yet how shockingly, when you thought about it, the seasons and the years gave way to each*

*other ...* (p. 60). Но и здесь не обходится без игры – читатель даже не успевает подумать о том, что эти мысли не так уж новы, как без каких-либо знаков препинания это предложение заканчивается шутивными рифмованными строчками, в которых говорится о банальности высказываний такого рода: *banal philosophizing for God sake / how long this sermonizing going to take / you sound like an old vicar on the make* (p. 61).

Рассуждения на серьезную тему «всему свое время» подается в шутивно-ироничной форме: *Ah, Miles says and winks at the child. A time to be silent, a time to burn things down, a time to restore them, a time to get drunk, a time to race away from things as fast as you can on your horse, a time to brain the archbishop, a time to make some headway with the starter* (p. 84). Это своеобразная игровая вариация известного библейского фразеологизма *Время разбрасывать камни и время собирать камни*.

Глубокомысленная фраза о будущем *The future can't be seen, not even in an Observatory* сопровождается каламбуrom *Observe a Tory!* и последующим односоставным предложением-комментарием – *Joke* (p. 206).

Во-вторых, с помощью игры автор создает своеобразный символ времени, в качестве которого в романе выступает исторический район Лондона Гринвич, который, как известно, знаменит Королевской обсерваторией, через которую проведен нулевой меридиан. Гринвичу в романе уделяется достаточно много внимания: автор описывает его географические особенности, его историю и достопримечательности, он является местом действия событий, описываемых автором, местом жительства одних героев, местом прогулок других.

В-третьих, что наиболее существенно для характеристики игрового типа темпоральности, временная последовательность в романе нелинейная – имеет место ретроспективное и проспективное описание событий: *Mark sat in the park. It is more than fifty years ago* (p. 120). В некоторых случаях ретроспективные описания заключаются в скобки: *(Three or four month back, one Saturday in June, Mark goes to a matinee ...)* (p. 72). Причем фрагменты в скобках занимают в романе от двух до нескольких страниц.

Очень часто повествование переключается с одного периода времени на другой: *Greenwich then ... Greenwich now ...* Иногда на одной и той же странице может быть несколько таких переключений: *She was eighteen and home from the university and a letter had come* (p. 42). Следующий абзац: *And – yes! – he had even come to visit her at home once, Miles Garth; she had seen him again, the next year, 1981, was it?* Следующий абзац: *She sat in the future ...* (p. 42).

Временные переходы встречаются в одном и том же предложении: *Forty-six years ago, in the Easter holidays (when he is roughly the age of the boy who sheeps-eyed him earlier today...)* (р. 117). Здесь глаголы в настоящем времени употребляются для обозначения прошлого, далекое прошлое (*forty-six years ago*) переплетается с близким (*earlier today*). В следующем примере причудливым образом соединяются прошлое, настоящее и будущее: *his father, aged twelve, who'd sat night after night waiting to catch that fish, was, God damned it, still sitting in the long grass at the side of that non-existent river right now in the far future* (р. 50). В данном предложении использована игра грамматическими формами прошедшего перфектного и прошедшего длительного, которые вступают в противоречие с обозначением времени лексическими средствами: *now in the far future*.

Абстрактному перемещению во времени посвящен и следующий эпизод, описанный в романе: в 1980 г. для школьников Великобритании был объявлен конкурс на лучшее сочинение на тему *Britain In The Year 2000 / Британия в 2000 году*. Персонажи романа Майлз и Анна, будучи в то время школьниками, выигрывают этот конкурс и награждаются поездкой по Европе с группой других победителей конкурса. Представляет интерес начало сочинения Анны, которое цитирует автор: перефразируя фразу из романа Л. П. Хартли *The past is a foreign country*, она пишет в начале своего сочинения: *The future's a foreign country. They do things differently there* (р. 28). Данное начало вполне коррелирует с заявленной темой сочинения и содержит игровой элемент, основанный на употреблении грамматической формы простого настоящего времени для обозначения действия в будущем – люди в стране будущего все делают по-другому. Игровой момент включен и в текст сочинения Анны: через 20 лет, по ее мнению, все осталось по-прежнему, только слова в книгах, газетах, объявлениях, названиях магазинов, надписях на автобусах написаны в перевернутом виде: *Words are all printed upside down* (р. 28). Примечательно, что люди привыкли и не обращают внимание на такое необычное написание, т. е. они легко принимают новые правила игры.

Одна из глав романа завершается фразой, содержащей игру, построенную на алогизме: *This story is true and happened once in the future long ago* (р. 52). Здесь устойчивое выражение *in the future long ago* (вместо *in the past long ago*) служит созданию эффекта смещенного времени.

Прием переключения повествования с одного периода времени на другой, причудливого соединения настоящего и нескольких пластов прошлого в целом характерен для идиостиля Али Смит. В ее романе *Autumn* находим несколько отрывков, расположенных один за другим, относящихся к разным периодам времени и начинающихся с похожей фразы (прием параллельных конструкций):

*It was a typically warm Monday in late September 2015, in Nice, in the south of France*<sup>12</sup>.

*It was a typically warm Friday in late September 1943, in Nice, in the south of France*<sup>13</sup>.

*It was another Friday in the October holidays in 1995*<sup>14</sup>.

В другом романе Али Смит *How to Be Both* «история Джордж, как её зовут окружающие, разворачивается одновременно в предыдущем году, до смерти её матери, и в настоящем» [21, с. 71–72]. Два абзаца на одной странице начинаются параллельными конструкциями, связывая два фрагмента, относящиеся к разным периодам прошлого героини; написаны они при этом с использованием глаголов в настоящем времени:

*I am small...*<sup>15</sup>

*I am 18 years old...*<sup>16</sup>

Категория модальности эксплицируется в Прологе, где автор обращается к читателю, представляя персонажей: *The fact is, imagine a man sitting on an exercise bike in a spare room*. И далее: *Look closer and...* Обычно обращение к читателю служит вовлечению читателя в описываемые события, создает впечатление разговора с читателем, настраивает на доверительный тон. Однако эти обращения – лишь игра с читателем, т. к. ожидаемого диалога автора и читателя в романе не наблюдается, более того, автор как будто ускользает, уклоняется от разъяснений многих поворотов сюжета и мотивировок поступков персонажей.

В романе имеет место такой прием, как метаповествование, когда автор дает пояснения используемым им литературным или стилистическим средствам, указывает источники цитирования, комментирует собственную манеру повествования. Иногда в речи персонажей встречаются лингвистические термины при описании ситуаций, чувств и переживаний. Приведем несколько примеров такого рода:

*Interesting, though, that she'd taken to iambic pentameter* (р. 62).

<sup>12</sup> Smith A. *Autumn*. N. Y.: Pantheon, 2017. P. 63.

<sup>13</sup> Там же, р. 64.

<sup>14</sup> Там же, р. 67.

<sup>15</sup> Smith A. *How to Be Both*. N. Y.: Anchor, 2015. P. 147.

<sup>16</sup> Там же.

*Perhaps in some ways metaphorically we are all like this man ...* (p. 71).

*The balloon that is your head is metaphorical. This does not mean that is not real. It is just a way of saying something that is difficult to say* (p. 191).

*An Alps of feeling, her mother said, that's metaphorical* (p. 209).

*A monologue is a play with just one person in it* (p. 196).

*... a rhetorical question is one which doesn't expect an answer or one whose answer is implied* (p. 57).

В соответствии с игровым модусом повествования в речи персонажей романа достаточно часто употребляются слова *irony / ирония* и *joke / шутка*:

*Ironic, Mark said out loud* (p. 62).

*It is one of the ironies of the situation ...* (p. 70).

*I was just, you know, making a joke, Anna said* (p. 14).

*– You're joking, she says.*

*– I only joke about serious things, he says* (p. 26).

Этот характерный для постмодернизма прием в романе Али Смит имеет игровой характер. Игра заключается в том, что наряду с серьезными дефинициями лингвистических и литературных терминов, иногда со ссылками на авторитетные издания, встречаются непрофессиональные, передающие лишь общее представление о предмете разговора, а иногда шуточные, юмористические.

Например, один из персонажей так объясняет ребенку значение термина каламбур: *Well, um, pun. Well, they are like if a word means differently from what you expect* (p. 35).

На вопрос ребенка о том, что такое рифма, взрослые дают пояснения разного характера: *Well, it's for fun, mainly ... But it's for serious too. It's a very clever thing* (p. 75). Далее цитируются слова Дж. Мильтона о рифме: *Milton calls rhyme a troublesome bondage ... He calls rhyme the invention of a barbarous age* (p. 76). Затем, вспомнив, что ответ адресован ребенку, отец говорит о практической пользе рифмы: *It's also for helping memory, the father says to the child, since it's much easier to memorize something that rhymes* (p. 76).

Следующий пример содержит метафорическое описание и рассуждения о переводе с одного языка на другой: *Translation was sometimes itself a little rain of blows. How could what had happened to them be possible in one language, never mind be able to be retold in another?* (p. 40).

В конце главы *But* дефиниции слова *conjunction* – союз, коим является слово названия главы, и его производных даются в сумбурном, хаотичном порядке, определения разных значений этого слова из разных научных сфер (лингвистика, астрономия, анатомия, экономика) написаны одно за другим, даже без разделения знаками препинания:

*...and the word conjunction, according to my Chambers 21st Century Dictionary, means:*

*connection*

*union*

*combination*

*simultaneous occurrence in space and time a word that connects sentences, clauses and words one of the aspects of the planets, when two bodies have the same celestial longitude or the same right ascension*

*A conjunctiva is a [unreadable word] of the front of the eye, covering the external surface of the cornea and the inner side of the eyelid.*

*A conjuncture is a combination of circumstances, esp. one leading to a crisis* (p. 129).

На языковом уровне в романе используются стилистические средства разных уровней, выполняющие игровые функции. Приведем несколько примеров:

оксюморон: *After it the silence was even louder* (p. 4);

зевгма: *Anna had woken up a couple of weeks ago in the middle of her forties in the middles of the night* (p. 5);

хиазм: *I was there. There I was* (p. 5); *Reason not the need, the man says. Need not the reason* (p. 73);

голофразис: *It was the there-she-was guise* (p. 6);

разные типы морфологического повтора: *... an audience was always watching you, profoundly moved by your every move, reacting round your every reaction, your every momentous moment* (p. 6); *It really happened in really real life* (p. 94); *This merciless merciful newness of life* (p. 117);

каламбур, примеры которого наиболее многочисленны, приведем некоторые из них: *Anna Key in the UK* (p. 30); *Who can tell me about nought degrees? – If it not degrees you want to know about ...* (p. 66); *it is strange having a stranger in the house ...* (p. 70); *... London stopped being a port that was important – ha! The import ant port stopped being import ant* (p. 191); *... that's funny, you've done all those miles, and Miles is also your first name ...* (p. 226).

### Заключение

Таким образом, изучение игровых элементов романа Али Смит *The But For The* показывает, что игровой модус является текстообразующим элементом данного произведения, игра проявляется на разных категориальных уровнях текста. На повествовательном уровне романа игра заключается в смешении реальности и вымысла, воображения и воспоминаний во внутренней речи персонажей. На композиционном уровне автор играет с читателем, предоставляя ему возможность найти отгадку, «ключ», сюжетно соединяющий четыре главы романа между собой, а также главы и Пролог. Образы персонажей, мотивация их поведения, связи между ними иногда

являются загадкой. На уровне категории темпоральности представлены следующие игровые моменты: контраст между серьезными рассуждениями о быстротечности времени и шутивными комментариями, забавными стишками на эту тему; нелинейное повествование; частое переключение с одного периода времени на другой; описание разных периодов времени в рамках одной главы, одного абзаца или даже одного предложения; создание эффекта смещенного времени. На уровне категории модальности игровым элементом является игра с читателем, эффект обманутого ожидания. Прием метаповествования содержит элементы игры: автор (часто устами персонажей) поясняет используемые в романе литературные и стилистические средства то в серьезном, то в шутивном ключе. На языковом уровне в романе присутствуют стилистические средства разных уровней, выполняющие игровые функции: оксюморон, зевгма, хиазм,

голофразис, разные типы морфологического повтора, каламбур. Игровая поэтика контрастирует с темой самоидентификации личности в современном мире, которая является одной из основных в романе. Прием контраста усиливает воздействие данного произведения на читателя и требует дальнейшего изучения игровой поэтики романа. Данный подход изучения игрового модуса на разных категориальных уровнях может быть применен для исследования других произведений, в которых игровой модус является ведущим, а также для рассмотрения других текстовых модусов (героического, трагического, иронического, сатирического и пр.) на материале других художественных произведений, написанных в русле разных литературных направлений, т. к. комплексный анализ такого рода позволяет выявить общие закономерности и специфику актуализации того или иного модуса.

## Литература

1. Скрёбнев Ю. М. Очерк теории стилистики. М.: ФЛИНТА: Наука, 2016. 240 с.
2. Балашова О. В. Языковая игра в текстовом пространстве постмодернизма // Современные подходы к изучению единиц языка и речи и вопросы лингводидактики / отв. ред. О. Н. Прохорова, И. В. Чекулай. Белгород: ПОЛИТЕРРА, 2012. С. 206–208.
3. Махов А. Е. Игра // Поэтика: словарь актуальных терминов и понятий / под ред. Н. Д. Тамарченко. М.: Изд-во Кулагиной; Intrada, 2008. С. 75–77.
4. Лушникова Г. И. Литературная пародия и языковая игра // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. 2009. № 7. С. 300–304.
5. Джумайло О. А. Экзистенциальный опыт и границы литературной саморефлексии в романе М. Эмиса «Записки о Рейчел» // Знание. Понимание. Умение. 2012. № 3. С. 233–238.
6. Витгенштейн Л. Философские исследования // Языки как образ мира / сост. С. Королёв. М.: АСТ ; СПб.: Terra Fantastica, 2003. С. 220–548.
7. Хёйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий / пер. с нидерл. Д. В. Сильвестров. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2015. 416 с.
8. Джумайло О. А. Игра и постмодернистский инструментарий в романах М. Спарк: дис. ... канд. филол. наук. Ростов н/Д, 1997. 245 с.
9. Ким Л. Г. Игровой дискурс: признаки и виды // Изменяющаяся Россия: новые парадигмы и новые решения в лингвистике: материалы I Междунар. науч. конф. / отв. ред. Е. А. Пименов, М. В. Пименова. Кемерово: Юнити, 2006. Ч. 2. С. 204–211.
10. Корниенко О. А. Игровая поэтика в литературе. Киев: Вид-во НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2017. 242 с.
11. Рахимкулова Г. Ф. Языковая игра в прозе Владимира Набокова: к проблеме игрового стиля: автореф. дис. ... д-ра филол. наук. 2004. 48 с.
12. Скоропанова И. С. Русская постмодернистская литература: новая философия, новый язык. СПб.: Невский Простор, 2001. 416 с.
13. Соколов А. В. Введение в теорию социальной коммуникации. СПб.: СПбГУП, 1996. 320 с.
14. Стрельникова Л. Ю. Эстетическая концепция игры как парадигма литературы модернизма и постмодернизма // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Филология. Журналистика. 2015. Т. 15. № 3. С. 104–110.
15. Тауснева А. С. Феномен игры в постмодернизме (на примере романов Т. Маккарти) // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2017. № 10-1. С. 55–57.

16. Тебякина Е. Е. Игра как форма коммуникации: антропологические особенности // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2017. Т. 6. № 3А. С. 220–230.
17. Шалаев В. П., Емельянов Ф. Г. Игра в пространстве самоидентификации и идентичности человека в обществе постмодерна // Труды БГТУ. № 5. История, философия, филология. 2015. № 5. С. 121–125.
18. Ensslin A. *Literary Gaming*. Cambridge: The MIT Press, 2014. 201 p.
19. Fokkema D. W. *Literary History, Modernism, and Postmodernism*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 1984. 71 p.
20. Hutchinson P. *Games Authors Play*. York: Methuen young books, 1983. 150 p.
21. Тимошенко Г. Д. Экфрасис в романе Али Смит *How to Be Both* (2014) // Практики и интерпретации. Журнал филологических, образовательных и культурных исследований. 2016. Т. 1. № 1. С. 69–84.

## Postmodernist Play within Different Text Levels in *There But For The* by Ali Smith

Galina I. Lushnikova <sup>a, @, ID<sup>1</sup></sup>; Tatiana Iu. Osadchaia <sup>a, ID<sup>2</sup></sup>

<sup>a</sup> V. I. Vernadsky Crimean Federal University, 4, Acad. Vernadsky Ave, Simferopol, Russia, 295007

@ lushgal@mail.ru

ID<sup>1</sup> <https://orcid.org/0000-0003-1080-3184>

ID<sup>2</sup> <https://orcid.org/0000-0001-8566-2529>

Received 17.10.2018. Accepted 19.12.2018.

**Abstract:** Postmodern play is one of the important characteristics of modern fiction; it often acts as a text-forming element of the literary work. Literary play is manifested within different text levels and literary discourse strategies: the narrative, composition, imagery, diction, narrative temporality and modality, the technique of metanarrative. The present paper features the poetics of play within different text levels and literary discourse strategies in the novel by contemporary Scottish writer Ali Smith "There But For The". At the level of the novel's narrative, the play manifests itself in the confusion of reality and fantasy, imagination and actual memory in the characters' internal speech. At the level of composition, the author plays with the readers, giving them an opportunity to find some "key" that will connect the four chapters of the novel and the prologue; the characters and connections between them are sometimes also a mystery. Within the literary strategy of temporality, the following play elements are presented: the contrast between serious reasoning about Time and humorous comments and thematically related pieces of poetry; nonlinear narration; description of events which take place in different time periods in a short context. Within the literary strategy of modality, we can trace the author's play with the reader and the effect of defeated expectancy. The technique of metanarrative also contains elements of the play: the literary and stylistic means used in the novel are explained both in a serious and a joking manner. The diction of the novel is characterized by usage of stylistic devices of different language levels, their function being that of the play: oxymoron, zeugma, chiasm, holophrasis, different types of morphological repetition, and pun. The results of the study suggest that the introduction of elements of a play into the novel at its different levels makes a sharp contrast with the existential themes of the work. Such a contrast greatly enhances the impact of this novel on the reader and requires further study.

**Keywords:** postmodernist text, the poetics of play, existential themes, metanarrative, nonlinear narration, defeated expectancy

**For citation:** Lushnikova G. I., Osadchaia T. Iu. Postmodernist Play within Different Text Levels in the Novel by Ali Smith *There But For The*. *Vestnik Kemerovskogo gosudarstvennogo universiteta*, 2019, 21(1): 232–241. (In Russ.) DOI: <https://doi.org/10.21603/2078-8975-2019-21-1-232-241>

## References

1. Skrebnev Iu. M. *A feature article on the history of Stylistics*. Moscow: FLINTA: Nauka, 2016, 240. (In Russ.)
2. Balashova O. V. Language play in postmodern text. *Modern approaches to language and speech units studying and Linguodidactics issues*, eds. Prokhorova O. N., Chekulai I. V. Belgorod: POLITERRA, 2012, 206–208. (In Russ.)
3. Makhov A. E. *Game. Poetics: a dictionary of current terms and concepts*, ed. Tamarchenko N. D. Moscow: Izd-vo Kulagini; Intrada, 2008, 75–77. (In Russ.)
4. Lushnikova G. I. Literary parody and language game. *Tambov University Review. Series Humanities*, 2009, (7): 300–304. (In Russ.)
5. Dzhumaylo O. A. Existential experience and the limits of literary self-reflexivity in Martin Amis's novel "The Rachel Papers". *Znanie. Ponimanie. Umenie*, 2012, (3): 233–238. (In Russ.)
6. Wittgenstein L. Philosophical Investigations. *Languages as an image of the world*, comp. Koroliov S. Moscow: AST; Saint-Petersburg: Terra Fantastica, 2003, 220–548. (In Russ.)
7. Huizinga J. *Homo Ludens*, transl. Silvestrov D. V. Saint-Petersburg: Izd-vo Ivana Limbakha, 2015, 416. (In Russ.)
8. Dzhumaylo O. A. *The play and the postmodernist tools in the novels by M. Spark*. Cand. Philol. Sci. Diss. Rostov-on-Don, 1997, 245. (In Russ.)
9. Kim L.G. The discourse of the play: features and types. *The changing Russia: new paradigms and new solutions in linguistics: Proc. I Intern. Sci. Conf.*, eds. Pimenov E. A., Pimenova M. V. Kemerovo: Iuniti, 2006, part 2, 204–211. (In Russ.)
10. Kornienko O. A. *Poetics of play in literature*. Kiev: Vid-vo NPU im. M. P. Dragomanov, 2017, 242. (In Russ.)
11. Rakhimkulova G. F. *The language play in the prose of Vladimir Nabokov: discussing the problem of playful style*. Dr. Philol. Sci. Diss. Abstr. Rostov-on-Don, 2004, 48. (In Russ.)
12. Skoropanova I. S. *Russian postmodern literature: a new philosophy, a new language*. Saint-Petersburg: Nevskii Prostor, 2001, 416. (In Russ.)
13. Sokolov A. V. *Introduction into the theory of social communication*. Saint-Petersburg: SPbGUP, 1996, 320. (In Russ.)
14. Strelnikova L. Yu. The aesthetic concept of play as the paradigm of modernist and postmodernist literature. *Izvestiya of Saratov University. New Series. Series: Philology. Journalism*, 2015, 15(3): 104–110. (In Russ.)
15. Tausneva A. S. Phenomenon of game in postmodernism (by the examples of Tom McCarthy's novels). *Philological Sciences. Issues of Theory and Practice*, 2017, (10-1): 55–57. (In Russ.)
16. Tebyakina E. E. Play as a form of communication: anthropological features. *Context and Reflection: Philosophy of the World and Human Being*, 2017, 6(3A): 220–230. (In Russ.)
17. Shalaev V. P., Yemelyanov F. G. Play in the process of self-identification of a person in the postmodern society. *Trudy BGTU. № 5. Istoriia, filosofiia, filologiia*, 2015, (5): 121–125. (In Russ.)
18. Ensslin A. *Literary Gaming*. Cambridge: The MIT Press, 2014, 201.
19. Fokkema D. W. *Literary History, Modernism, and Postmodernism*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 1984, 71.
20. Hutchinson P. *Games authors play*. York: Methuen young books, 1983, 150.
21. Timoshenko G. D. Ekphrasis in Ali Smith's novel *How to Be Both* (2014). *Practices & Interpretations: A Journal of Philology, Teaching and Cultural Studies*, 2016, 1(1): 69–84. (In Russ.)