

ПРИЙОМ ОПОВІДНОЇ МАСКИ В ІГРОВІЙ СТИЛІСТИЦІ РОМАНІВ ДЖ. М. КУТЗЕЕ

Ізотова Наталя Павлівна

кандидат філологічних наук,

доцент кафедри англійської філології, перекладу і філософії мови

імені професора О. М. Мороховського

Київського національного лінгвістичного університету

вул. Велика Васильківська, 73, Київ, Україна

Стаття присвячена встановленню лінгвальних засобів реалізації прийому оповідної маски в романах Дж. М. Кутзее в аспекті їх ігрової стилістики. Ігрова стилістика визначена як мовно-художнє явище, що формується в оповідному художньому тексті завдяки комбінаториці різнорівневих лінгвальних засобів у їхньому неконвенційному використанні, які, окремо або у своїй взаємодії, націлені на створення певного ігрового ефекту чи сукупності таких ефектів. У проаналізованих творах Дж. М. Кутзее "The Master of Petersburg" і "Duskland" ігрова стилістика утворюється, зокрема, із залученням прийому оповідної маски. З'ясовано, що прийом оповідної маски використовується в романах Дж. М. Кутзее для ігрового конструювання образу оповідача / персонажа під час реалізації двох різновидів оповідних ігор – метафікціональної та психонаративної. Психонаративна гра націлена на конструювання психологічно акцентованих художніх форм. Метафікціональна гра спрямована на «розхитування» послаблення референційного статусу художнього тексту. Оповідна маска розглянута з позицій лудопсихологічного підходу, який поєднує власне ігровий, психологічний та метафікціональний виміри функціонування масок у творах письменника і враховує не лише мовленнєвий план оповідної маски, а й її акціональний вимір. Лудичність прийому оповідної маски в романах Дж. М. Кутзее полягає у виконанні оповідачем / персонажем певної професійно орієнтованої рольової гри, націленої на розкриття у непрямої спосіб природи письменницької творчості. Психологічна суть маски криється у тому, щоб через «приховування» ідентичності оповідача / персонажа досягти протилежного ефекту, а саме висвітлити певні його / її характеристики. Метафікціональність маски визначається її здатністю в акцентований спосіб проблематизувати референційність художнього тексту. Підґрунтям втілення прийому оповідної маски слугує сукупність лексичних, лексико-синтаксичних, словесно-образних та сюжетно-композиційних засобів, які створюють ігрові ефекти акцентованого психологізму художньої оповіді та її акцентованої метафікціоналізації, де остання є результатом розмивання референційного статусу художньої оповіді.

Ключові слова: ігрова стилістика, психонаративна гра, метафікціональна гра, оповідна маска, ігровий ефект, лудопсихологічний підхід.

Постановка проблеми в загальному вигляді та обґрунтування її актуальності. Пріоритетними завданнями новітніх лінгвоаратологічних студій [1; 13; 14; 15; 16] є встановлення механізмів творення художнього оповідного тексту та з'ясування художньо-стильової своєрідності сучасного письменника. Такі вектори наукових пошуків пояснюються двома взаємопов'язаними потужними процесами, які визначають розвиток англійської художньої літератури кінця ХХ – початку ХХІ століття: стильова індивідуалізація художніх форм і їх деконвенціоналізація та / або перебудова. Явищем, здатним до розкриття евристичного потенціалу художніх оповідних форм та творчих можливостей мовної особистості сучасного письменника, є *ігрова стилістика* – нове міждисциплінарне поняття, що стає ключовим для лінгвістичної «лудистики» [5].

Ігрова стилістика – це мовно-художнє явище, що виникає у художньому тексті ХХ початку ХХІ століття завдяки різнорівневим лінгвальними (лексичним, лексико-синтаксичним, словесно-образ-

ним, сюжетно-композиційним й оповідним) засобам, які – кожен окремо та / або у своїй взаємодії – націлені на створення ігрового ефекту/ів [5, 5].

У центрі уваги цього дослідження перебувають лінгвальні засоби втілення прийому оповідної маски в романах Дж. М. Кутзее, що створюють тут різноманітні ігрові ефекти, формуючи у такий спосіб ігрову стилістику творів письменника.

Актуальність наукової розвідки зумовлена необхідністю всебічного дослідження лудичної проблематики в її мовно-нарративному вимірі і, відповідно, потребою подальшої розбудови лінгвальних аспектів явища ігрової стилістики для розкриття креативних можливостей (ідіо)жанрово специфічних оповідних форм у сучасному англійському художньому дискурсі. Актуальність статті підкріплюється загальною тенденцією до пошуків нових підходів вивчення багатоаспектного поняття маски.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Зародившись у глибинах міфології та фольклору [11, 1], культурологічний феномен маски сьогодні

набув статусу мультидисциплінарного поняття, що розглядається у кількох ракурсах. З позицій *філософії* маска сприймається або як іманентна характеристика, атрибут буття людини [8, 10], або як інструмент для осягнення людської природи [там само, 5].

Культурологічне бачення ґрунтується на розумінні маски як певного культурного коду, що дає змогу дешифрувати специфіку часу й суспільства, в координатах яких діє та чи інша маска [11, 1]. У *психології* маска асоціюється зі специфічним типом поведінки, що полягає в «тимчасовій зміні внутрішнього або зовнішнього вигляду суб'єкта, зумовлений не лише його власними мотивами та потребами, а й запитам та очікуваннями соціуму» [10]. Основними функціями психологічних масок визнано терапевтичну та характерологічну.

У *філологічному* ключі під маскою розуміють: 1) художній прийом [2, 237; 9, 394]; 2) прийом мовної гри [3, 180; 7, 33]; та 3) певну комунікативну стратегію [12].

Специфіка художнього прийому маски, точніше кажучи – мовленнєвої маски [2, 237; 6, 329; 9, 394–395), визначається тим, що «даному персонажеві приписуються властивості, які так чи інакше відмежовують його від решти персонажів, до того ж притаманні йому як щось стале і невідмінне, таке, що супроводжує його у кожному його вчинкові й відруху» [2, 237].

Як особливий тип комунікативної стратегії мовленнєва маска базується на тимчасовій і ситуативній експлуатації чужого мовного образу, що його мовець реконструює й привласнює з визначеною метою; це імітація чужої мовленнєвої поведінки, яка включає іншу манеру висловлювання, інший лексикон і припускає іншу мовну картину світу. Суть цієї стратегії полягає в тому, щоб замінити свій стиль мовлення на інший, що належить до узагальненого соціального або професійного типу, відображеного в нашій мовній свідомості [12].

Маска як прийом мовної гри передбачає нестереотипну мовленнєву поведінку через імітування чужого мовлення задля досягнення певного стилістичного ефекту [3, 180; 6, 329; 7, 33]. При цьому «мовець переважно не націлений на цілковите відтворення чужого мовлення, він лише наносить окремі яскраві мазки, найхарактерніші прикмети чужого голосу» [3, 180].

Водночас наразі відсутні наукові розвідки, які б, з одного боку, поєднували наративний, психологічний та власне ігровий підхід до вивчення феномену маски в художньому тексті, а з другого – враховували б ідіожанрові риси художнього твору. Додаткового роз'яснення й уточнення потребує методологія аналізу лінгвальної маніфестації прийому маски в сучасному англо-мовному художньому наративі.

Формулювання мети і завдань статті. Мета цієї статті полягає в окресленні лінгвальних засобів репрезентації прийому оповідної маски в романах Дж. М. Кутзее в аспекті їх ігрової сти-

лістики. Для досягнення поставленої мети передбачено вирішення таких **завдань**: 1) дати визначення поняттю ігрової стилістики художнього наративу; 2) обґрунтувати своєрідність та інноваційність лудопсихологічного підходу до вивчення феномену оповідної маски в художньому тексті з оперттям на її філологічне і психологічне бачення; 3) встановити лінгвальні засоби маніфестації прийому оповідної маски в досліджуваних романах Дж. М. Кутзее; 4) виявити ігрові ефекти, що виникають завдяки функціонуванню оповідних масок в художніх творах Дж. М. Кутзее і формують їх ігрову стилістику.

Матеріалом дослідження слугували два романи визначного південноафриканського письменника, нобелівського лауреата Дж. М. Кутзее "Duskland" («Сутінкова земля») та "The Master of Petersburg" («Осінь у Петербурзі»).

Виклад основного матеріалу дослідження. *Лудопсихологічний підхід* до вивчення явища оповідної маски в романах Дж. М. Кутзее акцентує власне ігровий та психологічний аспекти репрезентації оповідних масок у художньому тексті та спирається не лише на мовленнєвий план такої маски, а й на її акціональний план. Лудопсихологічне розуміння оповідної маски охоплює три тісно пов'язані між собою бачення маски – ігрове, психологічне та метафікціональне. Розглянемо їх докладніше.

По-перше, в художніх творах Дж. М. Кутзее оповідна маска є прийомом ігрового конструювання (моделювання) образу оповідача / персонажа, суть якого полягає в ігровому перевтіленні оповідача / персонажа, імітуванні або входженні його / її в певну роль [про перевтілення див. 6, 118]. З цих позицій маскування є своєрідною рольовою грою, націленою на максимальне розкриття через словесну тканину художнього твору специфіки ролі, відведеної персонажу / оповідачеві.

По-друге, в досліджуваних романах маска постає як мовно-художній прийом розкриття психології оповідача / персонажа. Психологічна суть маски криється в тому, щоб через "приховування" ідентичності оповідача / персонажа досягти протилежного ефекту: виявити та акцентувати певні його / її характеристики.

По-третє, маска персонажа / оповідача може розглядатися як засіб художньої саморефлексії, що демонструє креативність художніх оповідних форм.

Так, шляхом розігрування оповідачем / персонажем ролі письменника за професією у творах Дж. М. Кутзее порушуються питання психології письменницької творчості. Маска відіграє роль лінзи, що фокусує різноманітні вияви авторського позиціонування стосовно аспектів цієї проблеми. Варто зауважити, що проблематика письменницької майстерності, авторства і загалом літературно-художньої творчості тим чи іншим способом зачіпається у багатьох творах автора, зокрема "Foe", "The Master of Petersburg", "Diary of a Bad

Year”, “Elizabeth Costello”, головними персонажами яких Дж. М. Кутзее обирає письменників.

У досліджуваних романах Дж. М. Кутзее оповідна маска є одним із прийомів втілення психонаративної та метафікціональної ігор. Перша віддзеркалює психоемоційні трансформації особистості оповідача / персонажа в опозиції «внутрішній vs. зовнішній світ» і спирається на лінгвальні засоби створення психологічно акцентованих художніх форм [5, 19]. Друга націлена на акцентоване розмивання референційного статусу художнього оповіді, що породжує принципово неоднозначне сприйняття художньої дійсності, змодельованої в термінах гри [там само].

Ігрове конструювання образу персонажа в романі “The Master of Petersburg”, наприклад, здійснюється за допомогою персонажної маски письменника. Фікціональне розігрування персонажем ролі письменника за професією сприяло розкриттю природи двох творчих процесів – читання особистих нотаток та написання художнього твору. Втілення прийому персонажної маски в цьому романі відбувається крізь призму ставлення персонажа-письменника до процесу творчості та його психологічного стану під час читання нотаток і писання. Творчі акти (читання щоденника чи написання роману), що постійно переплітаються в романі, репрезентовано або у формі коментарів персонажа стосовно тієї чи іншої творчої діяльності, або їх представлено як окрему, вписану в загальну оповідь подію.

В основу сюжетної лінії роману покладено прибуття до Санкт-Петербурга головного героя, прототипом якого є класик російської літератури Федір Достоєвський, який прагне розібратись в обставинах смерті свого пасинка Павла. Для цього він поставив за мету переглянути всі особисті папери покійного, його щоденник, рукописи оповідань тощо, оскільки письменник припускає, що в них може критися ключ до розуміння життя хлопця, його намірів та почуттів, а також розгадка таємниці його загибелі. Розглянемо приклад, що ілюструє мету читання батьком особистих паперів Павла:

“The task left to me: to gather the hoard, put together the scattered parts. Poet, lyre-player, enchanter, lord of resurrection, that is what I am called to be. And the truth? Stiff shoulders humped over the writing-table, and the ache of a heart slow to move. A tortoise heart” (2, 152–153).

Психоемоційні трансформації головного героя за вектором «зовнішнє через внутрішнє» в наведеному ігровому контексті [про ігровий контекст див. 5, 13] віддзеркалює опис гранично цілеспрямованого читання листів. Семантико-сміслово інтрузивність [5, 16] як вияв психонаративної гри формується тут низкою словесно-образних засобів, зокрема метафорою копіткого добору [17, 146]: по крихтах (*the scattered parts*) збирає (*to gather; put together*) Ф. Достоєвський інформацію про свого пасинка. Письменник

метонімічно асоціює себе то з лірником (*lyre-player*), то з чаклуном (*enchanter*), а то й з вершителем воскресіння (*lord of resurrection*). Фізичний стан письменника під час читання передається описом стану свого тіла і експлікується атрибутивними ознаками *stiff* (занімілий), що входить до лексико-семантичного поля “Weakness” («Слабкість») [18, 95] і в цьому конкретному випадку стосується натруджених плечей (*shoulders*) письменника, а також *humped* (згорблений), який в англійській мові асоціюється із зусиллями й напругою (“*exertion*”) [ор. cit., 420]. Своє хворе серце (*the ache of a heart*) письменник зіставляє із серцем черепахи, оскільки, існує гіпотеза, що воно продовжує пульсувати і після смерті тварини. Така паралель підкреслює ідею, що загибель Павла сприймалася Ф. Достоєвським як рівнозначна власній смерті.

У романі Дж. М. Кутзее “Duskland” персонаж є працівником американського державного бюро з питань психологічної війни у В’єтнамі, який отримав завдання написати есе про особливості психологічної війни в Індокитаї періоду загострення воєнного конфлікту. Наприклад:

“The lights of Harry S. Truman hum in their reserved, fatherly way. [...] Hemmed in with walls of books, I should be in paradise. But my body betrays me. I read, my face starts to lose its life, a stabbing begins in my head, then, as I beat through gales of yawns to fix my weeping eyes on the page, my back begins to petrify in the scholar’s hook. The ropes of muscle that spread from the spine curl in suckers around my neck, over my clavicles, under my armpits, across my chest. Tendrils creep down legs and arms. Clamped round my body this parasite starfish dies in rictus. Its tentacles grow brittle. I straighten my back and hear bands creak. Behind my temples too, behind my cheekbones, behind my lips the glacier creeps inward toward its epicenter behind my eyes. My eyeballs ache, my mouth constricts. If this inner face of mine, this vizor of muscle, had features, they would be a monstrous troglodyte features of a man who bunches his sleeping eyes and mouth as a totally unacceptable dream forces itself into him. From head to foot I am the subject of a revolting body. Only the organs of my abdomen keep their blind freedom: the liver, the pancreas, the gut, and of course the heart, squelching against one another like unborn octuplets” (1, 12).

Ігрове конструювання образу оповідача за допомогою прийому маски у наведеному ігровому контексті відбувається шляхом залучення девіантного наратора, психологічно травмованого подіями війни у В’єтнамі. Розмивання референційного статусу художньої оповіді як вияв метафікціональної гри формується тут словесно-образними засобами зображення суперечливої, навіть парадоксальної, фізіологічної та психоемоційної реакції персонажа на читання книжок у Бібліотеці Гаррі Трумена (*Harry S. Truman*), Сполучені Штати Америки.

Вербальним сигналом занурення чоловіка у квазіреальність, де з Юджином відбуваються несподівані метаморфози, виступає дієслово *read* (читати). Фізіологічними ознаками девіантної поведінки чоловіка є оніміння обличчя (*my face starts to lose its life*), раптовий і нестерпний головний біль (*a stabbing begins in my head*), напад позіхань (*gales of yawns*), сльозависть очей (*weeping eyes*), затерптість спини (*back begins to petrify*), біль у очницях (*eyeballs ache*), стиснутий рот (*mouth constricts*). Юджин порівнює себе з книжковим черв'яком (*the scholar's hook*), а свої м'язи з мотузкам, що оплело його від ніг до голови (*The ropes of muscle that spread from the spine curl in suckers around my neck, over my clavicles, under my armpits, across my chest. Tendrils creep down legs and arms*).

Під час читання оповідач відчуває себе в'язнем, обвитим морською зіркою-паразитом (*Clamped round my body this parasite starfish dies in rictus*), а власне обличчя нагадує йому фізіономію величезного троглодита (*this vizor of muscle, had features, they would be a monstrous troglodyte features of a man who bunches his sleeping eyes and mouth as a totally unacceptable dream forces itself into him*). Чоловік повністю втрачає контроль над власним тілом (*From head to foot I am the subject of a revolting body*), вільними лишаються лише його внутрішні органи (*Only the organs of my abdomen keep their blind freedom*), які нагадують йому ще

не народжених восьминогів (*unborn octuplets*). Таким чином, завдяки ілюзорній образності, вжитій для опису квазіреальності акту читання, акцентується ненадійність оповідача і ставиться під сумнів вірогідність його оповіді.

Висновки та перспективи подальших досліджень. Отже, прийом оповідної маски є потужним засобом формування ігрової стилістики художнього нарративу. У романах Дж. М. Кутзее оповідні маски характеризуються яскраво вираженою психологічною специфікою. Лудичністю оповідних масок у проаналізованих творах передбачає виконання оповідачем / персонажем певної професійно орієнтованої рольової гри, націленою на висвітлення у непрямий спосіб природи письменницької творчості. Психологічність маски в художніх текстах Дж. М. Кутзее виявляється у тому, що за допомогою маски розкривається психологія оповідача / персонажа. Метафікціональність маски визначається її властивістю проблематизувати в акцентований спосіб референційний статус художнього тексту. Прийом нарративної маски в досліджуваних творах сприяє реалізації двох різновидів оповідних ігор – психонарративної і метафікціональної. Перспективи подальших розвідок в обраному напрямі вбачаємо у встановленні лінгвокогнітивного підґрунтя функціонування масок у художніх і нехудожніх типах дискурсу.

ЛІТЕРАТУРА

1. Бабелюк О. А. Принципи постмодерністського текстотворення сучасної американської прози малої форми: монографія. Дрогобич: ТзОВ "Вимір", 2009. 296 с.
2. Винокур Г. О. Филологические исследования: лингвистика и поэтика. Москва: Наука. 1990. 452 с.
3. Земская Е. А., Китайгородская М. В., Розанова Н. Н. Языковая игра. В *Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексика. Жест* / Отв. ред. Е. А. Земская. Москва: Изд-во "Наука". 1983. С. 172–210.
4. Злочевская А. В. Три лика мистической метапрозы XX века: Герман Гессе – Владимир Набоков – Михаил Булгаков. Санкт-Петербург: Super Издательство. 2016. 552 с.
5. Изотова Н. П. Игровая стилистика сучасного англомовного художнього нарративу в лінгвістичному висвітленні (на матеріалі романів Дж. М. Кутзее): автореф. дис. ... доктора філол. наук: 10.02.04; Київський національний лінгвістичний університет. Київ, 2019. 35 с.
6. Карасик В. И. Языковая пластика общения: монография. Волгоград: «Парадигма», 2017. 362 с.
7. Каргаполова И. А. Лингвистические и социокультурные факторы лудического речевого поведения: дис. ... доктора филол. наук: 10.02.04.; Российский государственный педагогический университет имени А. И. Герцена. Санкт-Петербург, 2007. 483 с.
8. Костомаров А. С. Маска как способ объявления лица в социокультурном пространстве: автореф. дис. ... канд. философ. наук: 09.00.11; Самарский государственный университет. Самара, 2006. 20 с.
9. Лотман Ю. М. Речевая маска слюня. *Избранные статьи*. Таллин: Александра. 1993. Т. 3. С. 394–395.
10. Тихомирова Е. Г. «Маскарад имен» – псевдонимика (альтернативные самопрезентации). *Современные проблемы науки и образования*. 2013. № 1. URL: <https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=7741>.
11. Толшин А. В. Феномен маски в театральной культуре: автореф. дис. ... доктора культурологии: 24.00.01; Санкт-Петербургский государственный университет. Санкт-Петербург, 2007. 36 с.
12. Шпильман М. В. Коммуникативная стратегия «речевая маска» (на материале произведений А. и Б. Стругацких): дис. ... канд. филол. наук: 10.02.01; Новосибирский государственный педагогический университет. Новосибирск, 2006. 191 с.
13. Fludernik M. An introduction to narratology. London; New York: Routledge. 2009. 200 p.
14. Heinen S., Sommer R. (Eds.) *Narratology in the age of cross-disciplinary narrative research*. Berlin: Walter de Gruyter. 2009. 309 p.
15. Herman D. (Ed.). *The Cambridge companion to narrative*. New York: Cambridge University Press. 2007. 310 p.
16. Nühn P., Meister J. Ch., Pier J., Schmid W. (Eds.). *Handbook of narratology*. Berlin: De Gruyter Handbook. 2014. 954 p.

17. Pawlicki M. Between illusionism and anti-illusionism: Self-reflexivity in the novels of J. M. Coetzee. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing. 2013. 200 p.
18. Roget's Thesaurus of English Words and Phrases Harlow: Longman. 2005. 1254 p.
19. Zimble J. J. M. Coetzee and the politics of style. New York: Cambridge University. 2014. Press. 232 p.

ДЖЕРЕЛА ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

1. Coetzee, J. M. (2013) *Dusklands*. London: Vintage.
2. Coetzee, J. M. (2011). *The Master of Petersburg*. New York: Penguin Books.

REFERENCES

1. Babelyuk, O. A. (2009). Pryntsypy postmodernistskoho tekstotvorennia suchasnoi amerykanskoï prozy maloi formy: monohrafiia [The principles of postmodern text formation in contemporary American short fiction: monograph]. Drohobych: TzOV "Vymir" [In Ukrainian].
2. Vinokur, G. O. (1990). Filologicheskie issledovaniya: lingvistika i poetika [Philological studies: linguistics and poetics]. Moskva: Nauka [In Russian].
3. Zemskaïa, E. A., Kitajgorodskaya, M. V., Rozanova, N. N. (1983). Yazykovaya igra [Language game]. V E. A. Zemskaïa (Red.), *Russkaya razgovornaya rech'. Fonetika. Morfologiya. Leksika. Zhest* (ss. 172–210). Moskva: Nauka [In Russian].
4. Zlochevskaya, A. V. (2016). Tri lika misticheskoy metaprozy XX veka: Hermann Hesse – Vladimir Nabokov – Mikhail Bulgakov [Three faces of mystic metaprose of the 20th century: Hermann Hesse – Vladimir Nabokov – Mikhail Bulgakov]. Sankt-Peterburg: Super Izdatel'stvo [In Russian].
5. Izotova, N. P. (2019). Ihorova stylistyka suchasnoho anhlo-movnoho khudozhnoho naratyvu v lnhvistychnomu vysvitleni (na materialy romaniv Dzh. M. Kutzee) [Ludic stylistics of contemporary English fictional narrative from a linguistic perspective: A study of J. M. Coetzee's novels]: avtoref. dys. ... doktora filol. nauk: 10.02.04 / Kyiv National Linguistic University. Kyiv [In Ukrainian].
6. Karasik, V. I. (2017). Yazykovaya plastika obshheniya: monografiya [Language plastics of communication: monograph]. Volgograd: "Paradigma" [In Russian].
7. Kargapolova, I. A. (2007). Lingvisticheskie i sotsiokul'turnye faktory ludicheskogo rechevogo povedeniya [Linguistic, social and cultural aspects of ludic speech behaviour]: dis. ... doktora filol. nauk: 10.02.04 / Rossijskij gosudarstvennyj pedagogicheskij universitet imeni A. I. Gertsena. Sankt-Peterburg [In Russian].
8. Kostomarov, A. S. (2006). Maska kak sposob ob'yavleniya litsa v sotsiokul'turnom prostranstve [The mask as a way of an individual's representation in a sociocultural space]: avtoref. dis. ... kand. filosof. nauk: 09.00.11 / Samarskij gosudarstvennyj universitet. Samara [In Russian].
9. Lotman, Yu. M. (1993). Rehevaya maska slyunyaya [Speech mask of a sniveler]. V Yu. M. Lotman *Izbrannye stat'i* (T. 3, ss. 394–395). Tallin: Aleksandra [In Russian].
10. Tikhomirova, E. G. (2013). "Maskarad imen" – psevdonimika (al'ternativnye samoprezentatsii) ["Masquerade of names" – pseudonymics (alternative self-representations)]. *Sovremennye problemy nauki i obrazovaniya*, 1. Retrieved from: <https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=7741>
11. Tolshin, A. V. (2007). Fenomen maski v teatral'noj kul'ture [The phenomenon of mask in theatre culture]: avtoref. dis. ... doktora kul'turologii: 24.00.01 / Sankt-Peterburgskij gosudarstvennyj universitet. Sankt-Peterburg [In Russian].
12. Shpil'man, M. V. (2006). Kommunikativnaya strategiya "rehevaya maska" (na materiale proizvedenij A. i B. Strugatskikh) [Communicative strategy of "speech mask" (A study of A. & B. Strugatsky's works): dis. ... kand. filol. nauk: 10.02.01 / Novosibirskij gosudarstvennyj pedagogicheskij universitet. Novosibirsk [In Russian].
13. Fludernik, M. (2009). An introduction to narratology. London; New York: Routledge.
14. Herman, D. (Ed.). (2007). The Cambridge companion to narrative. New York: Cambridge University Press.
15. Hühn P., Meister J. Ch., Pier J., Schmid W. (Eds.). Handbook of narratology. Berlin: De Gruyter Handbook. 2014. 954 p.
16. Heinen, S., & Sommer, R. (2009b). Narratology in the age of cross-disciplinary narrative research. Berlin: Walter de Gruyter.
17. Pawlicki, M. (2013). Between illusionism and anti-illusionism: Self-reflexivity in the novels of J. M. Coetzee. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
18. Roget's Thesaurus of English Words and Phrases (2005). Harlow: Longman.
19. Zimble, J. (2014). J. M. Coetzee and the politics of style. New York: Cambridge University Press.

SOURCES

1. Coetzee, J. M. (2013) *Dusklands*. London: Vintage.
2. Coetzee, J. M. (2011). *The Master of Petersburg*. New York: Penguin Books.

NARRATIVE MASK IN LUDIC STYLISTICS OF J. M. COETZEE'S FICTION

Izotova Natalya Pavlivna

PhD (Linguistics),

Associate Professor of Professor O.M. Morokhosky Department of English Philology,

Translation and Philosophy of Language

Kyiv National Linguistic University

73, Velyka Vasylkivska, Kyiv, Ukraine

This article aims at revealing lingual means of narrative mask representation in J. M. Coetzee's novels. The paper defines ludic stylistics as an artistic phenomenon that emerges in literary text due to unconventional combinations of various linguistic means. The latter, both individually or jointly, tend to create singular or multiple ludic effects. In J. M. Coetzee's "The Master of Petersburg" and "Duskland", ludic stylistics is manifested via narrative mask technique which proved to be an effective tool for the ludic creation of the narrator's / personage's image in the context of two types of narrative games – metafictional and psychonarrative. Metafictional games result in construing of psychologically charged literary forms, while psychological games aim at subverting the referential status of a fictional text, thus highlighting its constructedness.

The paper views narrative masks from a ludopsychological perspective which encompasses ludic, psychological, as well as metafictional properties of narrative masks in J. M. Coetzee's fiction. Ludopsychological facet of speech masks foregrounds both speech and action-based planes of narrative mask manifestations in fiction.

In J. M. Coetzee's works, the ludicity of narrative masks is the result of textual manifestation of professionally oriented role plays performed by the narrator / character. Such games are aimed at revealing the creative nature of writing as a profession. Psychologism of narrative masks is achieved due to the property of masking to elicit the narrator's / personage's emotions, actions, states, etc. via "disguising" their identity. Metafictionality of speech masks is explained by their ability to problematize the referential status of fictional narrative. In J. M. Coetzee's novels, narrative masks are manifested by various lexical, lexical and syntactic, figurative, plot-building and compositional devices which produce ludic effects of emphasized psychologism and accentuated metafictionalization. The latter results in subverting the referential status of a fictional text.

Key words: *ludic stylistics, psychonarrative game, metafictional game, narrative mask, ludic effects, ludopsychological perspective.*