

Міністерство освіти та науки України  
Чорноморський національний університет імені Петра Могили  
Факультет філології  
Кафедра англійської філології

**ВЕДОЛКІНА Анастасія Юріївна**

**ЛІТЕРАТУРНА ГРА У РОМАНІ НАОМІ НОВІК «UPROOTED»**

**АВТОРЕФЕРАТ**

Кваліфікаційної роботи на здобуття наукового ступеня

Магістра філології

М. Миколаїв – 2021

Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису

Робота виконана на кафедрі англійської філології Чорноморського національного університету імені Петра Могили .

**Науковий керівник:**

к. філол. наук., доцент  
**Тетяна Павлівна Остапчук**

Захист відбудеться 22 лютого 2021 року о 9 годині на засіданні атестаційної комісії Чорноморського національного університету імені Петра Могили за адресою: 54003, м. Миколаїв, вул. 68 Десантників, 10.

## ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА РОБОТИ

**Обґрунтування вибору теми дослідження.** Тенденцією сучасної літератури є свідоме створення ігрових відносин у тривимірному просторі «автор-текст-читач». Гра стає одним з основних принципів творення літературного тексту ще з періоду модернізму і вже свідомо використовується сучасними письменниками періоду постмодернізму. Постмодерністи надають грі онтологічний статус, створюючи хаотичну, нелогічну, ілюзорну реальність, намагаючись своїми експериментальними творами створити художньо-літературну аналогову модель ігрового життя. Художні тексти створюють ігрову реальність, що дозволяє моделювати різноманітні значення. Читача змушують брати участь у розшифровці та створенні нових смислів твору, гратися з текстом, дефрагментувати та реконструювати його. Залежно від принципів створення ігрового режиму в літературі розглядаються такі різновиди гри, як «поза текстом» та «в тексті». Перший включає способи гри на зразок «автор – читач», такі як, наприклад, літературна містифікація та інтертекстуальність, завдяки яким письменники можуть грати і вводити читачів в оману. Тому в тексті є двосторонні відносини: автор як суб'єкт естетичної діяльності та читач, що охоплює сферу інтерпретації твору.

Творчість американської письменниці Наомі Новік є відносно новою для українського читача. Наомі Новік пише свої твори на межі епохи постмодернізму і створення нової літературної епохи, де гра вже стала звичною технікою та органічною часткою письма. Письменниця використовує гру задля того, аби навчитися говорити про серйозні речі: про втрати, про травму та пам'ять за допомогою достатньо «легких», казкових, романтичних, фентезійно-образних – грайливих стратегій, успадкованих від постмодернізму.

Таким чином, **метою** нашого дослідження є проаналізувати теоретичне підґрунтя з теми літературна гра, визначити види літературної гри, а також виділити приклади літературної гри у творі «Uprooted».

Враховуючи мету нашого дослідження, можна виокремити наступні **завдання**:

- дослідити гру, як унікальний феномен культури;
- з'ясувати поняття та проблеми гри;
- встановити головні види літературної гри;
- дослідити прийом гри у сучасній епосі;
- простежити біографію Наомі Новік, яка має тісний зв'язок із використанням літературної гри у романі;
- дослідити гру з ідентичністю у романі «Uprooted»;
- дослідити гру з читачем на мовному рівні;
- проаналізувати гру на історичному рівні;
- розглянути приклади інтертекстуальності у романі;
- дослідити роман як казку за характеристикою В. Проппа;
- встановити казки на які посилається Наомі Новік у романі.

Опираючись на мету та завдання дослідження, можна постановити, що **актуальність** нашого дослідження полягає у виявленні літературної гри у романі «Uprooted», у якому Наомі Новік грає зі своєю ідентичністю, з емігрантським минулим своїх батьків підключаючи при цьому героїв свого твору і змушуючи читача занурюватися глибше у роман для детального розуміння усіх подій.

**Об'єктом дослідження** є літературна гра в романі «Uprooted» Наомі Новік.

**Предметом дослідження** є прояви літературної гри в досліджуваному тексті, а саме гра з ідентичністю, гра на мовному рівні, гра з казковістю та інтертекстуальність.

**Матеріалом дослідження** є роман «Uprooted» Наомі Новік.

**Методологічною основою** було обрано дослідження феномену гри в культурі (Йоган Гейзінга, Ойген Фінк, Ганс Гадамер), а також її розвиток в сфері літератури, що досліджували такі дослідники, як: Ганс Роберт Яусс, Пітер

Тороп, Жиль Дельоз, П'єр-Фелікс Гваттарі, Умберто Еко, Жак Дерріда, Борис Ярхо, Галина Денисова, Тетяна Грідіна, Людмила Короткова та інші.

Основними **методами дослідження** є біографічний, який використовується для дослідження життєпису письменниці, що має тісний зв'язок з текстуальним тлом роману; культурно-історичний, за допомогою якого ми розглянемо роман у взаємозв'язку з іншими творами; концептуальний аналіз, за допомогою якого ми дослідили гру на мовному рівні; метод рецептивної естетики, що допоміг дослідити як сприймається роман і як він інтерпретується та системно-цілісний, що дозволяє всебічно розглянути творчість Наомі Новік, враховуючи особливості її творчої індивідуальності, поєднання в її художній системі літературних традицій та новаторства. Крім того, роман Наомі Новік аналізуються із застосуванням методу «close reading» та методології американського деконструктивізму.

**Наукова новизна.** У кваліфікаційній роботі вперше зроблено спробу дослідити творчість Наомі Новік на прикладі твору «Uprooted» з акцентом на аналіз видів літературної гри у даному романі. Увага зосереджується на глибокому аналізі твору на декількох рівнях для встановлення видів літературної гри автора.

**Практичне значення** роботи полягає в тому, що її положення та висновки дають цілісну картину творчості Наомі Новік та визначають її місце у літературно-мистецькому процесі ХХІ ст. в американському художньому просторі, а також вказують на важливість вивчення творчої діяльності письменниці. Матеріали дослідження можна використати при написанні праць з аналізу літературної гри, у спецкурсах з зарубіжної літератури, з теорії порівняльного літературознавства, а також з курсу теорії й практики перекладу.

**Апробація роботи** здійснювалася на студентській науковій конференції «Могилянські читання 2020» при факультеті філології ЧНУ ім. Петра Могили (Миколаїв, 25 листопада, 2020), а також у формі статті «Literary play in the novel

‘Uprooted’ by Naomi Novik» у молодіжному науковому журналі «Студентські наукові студії» Випуск 39(83) 2020. (Ведолкіна)

**Структура роботи.** Кваліфікаційна робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків та списку використаних джерел (82 позиції). Загальний обсяг роботи – 79 сторінок, з них – 74 основного тексту.

## **ОСНОВНИЙ ЗМІСТ МАГІСТЕРСЬКОЇ РОБОТИ**

У **вступі** обґрунтовано актуальність теми дослідження, зазначена мета та завдання, які ми досягаємо у кожному розділі, вказано на об’єкт, предмет роботи загалом, окреслені методологічні засади магістерської роботи, визначено наукову новизну, теоретичне та практичне значення отриманих результатів, подано відомості про апробацію наукового дослідження магістерської роботи.

У **першому розділі** ми розглядаємо поняття гри у культурі, та зосереджуємо свою увагу на теоретичних наробках іноземних та вітчизняних дослідників. Аналізуємо роль гри як прийому у сучасній епосі.

**Підрозділ, який присвячений розгляду гри, як феномену культури** зосереджує свою увагу на розгляді концепцій Й. Гейзінга, Г. Гадамера та О. Фінка. З точки зору ігрової концепції культури Й. Гейзінга, гра виражається вільною діяльністю, яка усвідомлюється як «несправжня», незв'язана з буденним життям, але, тим не менш, може повністю захопити в процесі. Гра не повинна залежати від ніяких матеріальних або фізіологічних потреб; протікає в обумовленому просторі і часі, відповідно до певних правил, і створює певні громадські об'єднання, які прагнуть оточити себе таємничістю або підкреслити свою незвичайність по відношенню до решти світу.

**Другий підрозділ** присвячений трансформації поняття гри. Гра є об'єктом вивчення багатьох наук. Серед представлених класифікацій гри, можна виділити класифікацію О. Яковлевої, яка зазначає, що про гру можна висловитись через

абсолютно протилежні, але водночас істинні судження. Константин Сігов виділяє лише 3 види гри, які складають основу одного ігрового механізму культури і в тій чи іншій мірі виявляють себе в різних сферах і галузях.

У **третьому підрозділі** літературна гра розглядається на рівні автор-текст-читач. За класифікацією Євгенія Ланна, гра поділяється на «внетекстову» та «внутрішньотекстову». Сучасні художні твори завжди спрямовані на реципієнта, котрий піддається впливу гри – процесу творення ілюзій та інтерпретацій. Художні тексти експериментаторського постмодернізму створюють ігрову реальність, що уможливорює моделювання найрізноманітніших варіантів смислу. Читач змушений брати участь у розшифруванні та творенні нових сенсів твору, грати з текстом, дефрагментувати та реконструювати його. З розвитком літератури, такий прийом, як інтертекстуальність стає все більш поширеним. Особливу увагу приділено класифікації інтертекстуальності за Наталією Фатєєвою.

У **четвертому підрозділі** увага приділена інтертекстуальності. Наведена класифікація інтрертекстуальних елементів за Наталією Фатєєвою надалі використовується у практичній частині. Виділяються 3 форми інтертекстуальності.

У **підрозділі «сучасна епоха та місце гри»** зазначено, що сучасна літературна епоха ще малодосліджена і досить суперечлива. Аналіз зосереджено на понятті метамодернізм та на характеристиках метамодернізму. Метамодернізм поєднує у собі прийоми модернізму і постмодернізму, а, отже, гра як прийом нікуди не зникає.

У **другому розділі** дипломної роботи розглядається гра у художньому тексті на прикладі роману «Uprooted» американської письменниці Наомі Новік . Гра з читачем відбувається у романі на декількох рівнях, які аналізуються у другому та третьому розділах.

У **першому підрозділі** досліджується біографія письменниці, яка має дуже великий вплив на роман, через те, що сюжет роману тісно пов'язаний з емігрантським минулим матері Наомі Новік. Він має багато інтертекстів, через те, що у дитинстві мама любила читати польські казки. Роман також сповнений фантазійних уявлень письменниці про Польщу.

У **другому підрозділі** проведений аналіз гри з ідентичністю. Головні персонажі роману «Uprooted» були розглянуті та умовно поділені на дві великі групи ( на тих, що мають коріння і на тих, що втратили коріння). На прикладі тих героїв, що були «викоренені» простежується буквалізація метафори (тобто авторка вживає термін «втрата коріння» і дійсно виражає це у прямому сенсі), яка стосується еміграції. Наомі Новік зображує болісну проблему примусової еміграції.

У **підрозділі «гра на мовному рівні»** зазначається, що з розвитком глобалізації, а особливо з розвитком постколоніального письма з'являється такий різновид лінгвістичної гри як змішування мов, що створює в тексті багатоголосся і примушує читача занурюватися не в одну, а в кілька мовних та культурних реальностей. Використовуючи незнайомі польські слова, авторка не дає жодних пояснень до них та ніяк не виділяє такі слова у тексті. Тим самим вона змушує читача все глибше занурюватися у польську культуру і тим самим знайомить читачів зі своїм дитинством.

У **третьому розділі** дипломної роботи встановлено, на які саме твори посилається письменниця у романі, і з'ясовано, що більш за все вона використовує старослов'янські казки.

У **підрозділі 3.1** розглядаються елементи інтертекстуальності у романі за класифікацією Н. Фатєєвої. У романі присутні алюзії, ремінісценції, топоси, а також імітація.

У **підрозділі 3.2** встановлено, що певні риси казок притаманні цьому роману. Твір відноситься до багатоходового типу казок за класифікацією



В. Я. Проппа. Проаналізувавши головних героїв роману за їх функціями у романі було встановлено, що Наомі Новік грає з читачем таким чином, що вона повністю трансформує стереотипне сприйняття читачем кожного персонажа і наділяє їх новими ролями та функціями.

В останньому підрозділі прослідковані інтертекстуальні зв'язки з різними казками. Наомі Новік використовує ці зв'язки заради гри з читачами. Письменниця хоче ще раз наголосити на своєму тісному зв'язку із польською культурою, бо вона стверджує, що була вихована на польських казках та розповідях своєї матері.

У висновках висвітлено короткі результати роботи та аналіз поставлених та виконаних завдань.

Письменниця Наомі Новік грає з читачем у своєму романі на декількох рівнях задля того, щоб навчитися говорити про серйозні речі: про втрати, про травму та пам'ять за допомогою достатньо «легких», казкових, романтичних, фентезійно-образних – грайливих стратегій, успадкованих від постмодернізму.

**Основні положення кваліфікаційної роботи висвітлено в таких публікаціях:**

1. Ведолкіна, Анастасія “Літературна гра у романі Наомі Новік ‘Uprooted’” *Студентські наукові студії*, вип.39(83), 2020, сс. 56-58.

### **ЛІТЕРАТУРНА ГРА У РОМАНІ НАОМІ НОВІК «UPROOTED»**

Статтю присвячено дослідженню різновидів літературної гри сучасної американської письменниці Наомі Новік з читачем роману «Uprooted» та з самим романом. У ході дослідження було встановлено, що авторка грає зі своєю ідентичністю, адже письменниця має польсько-литовське коріння і роман «Uprooted» є спробою зображення емігрантського минулого своєї матері з точки

зору самої письменниці. Було встановлено, що Наомі Новік грає з читачем через інтертекстуальність. Роман має багато алюзій на старі казки, такі як «Красуня та чудовисько», «Мар'я Моревна», «Баба Яга» та інші.

**Ключові слова:** роман фентезі, літературна гра, самоідентичність, втрачене коріння, інтертекстуальність.

### **LITERARY PLAY IN THE NOVEL “UPROOTED” BY NAOMI NOVIK**

The play in postmodernist texts became the guiding principle of styling. Nowadays, in the era of post-postmodernism or metamodernism play becomes more important. In the article, the types of literary play of the modern American writer Naomi Novik with the reader of the novel "Uprooted" and with the novel itself are examined. This study seeks to analyze author's play with her identity, because the novel "Uprooted" is an attempt to depict the emigrant past of her mother from the point of view of the author. It was found that Naomi Novik plays with the reader through intertextuality. The novel has many allusions to old fairy tales, such as "Beauty and the Beast", "Maria Morevna", "Baba Yaga" and others.

**Key words:** fantasy novel, literary play, self-identity, lost roots, intertextuality.