

Рефлексивная авторская игра в метапрозе
The Authorial Reflexive Play in Metafiction

В статье рассматриваются прагматические и семантические особенности метапрозы, обусловленные рефлексивной авторской игрой. Изучаются лингвистические средства создания «маски автора», игрового механизма, представляющего собой коммуникативно-прагматическую основу метапрозаического повествования.

The article examines pragmatic and semantic features of Metafiction, determined by the authorial reflexive play. The article focuses on the linguistic means of creating the “author’s mask”, the playful mechanism viewed as the communicative and pragmatic center of metafictional narratives.

Ключевые слова: метапроза, рефлексивная авторская игра, «маска автора», фикциональный мир, вымысел.

Key words: Metafiction, authorial reflexive play, “author’s mask”, fictional world, make-believe.

Линда Хатчен предлагает рассматривать метапрозу (“Metafiction”) как литературный нарциссизм, поскольку это «проза о прозе, то есть проза, которая включает в себя комментарий по поводу собственной повествовательной и/или лингвистической идентичности» [26, с. 1].

Патрисия Во считает, что в произведениях метапрозы сознательно и систематически подвергается рефлексии их собственный статус как артефактов, с чем в свою очередь связано особое внимание к вопросам отношений между вымыслом и литературой (fiction) и реальностью [29, с. 2].

Как справедливо указывает М.Н. Липовецкий, хотя категория «метапрозы» возникла недавно, в 70–80-е годы XX века, она оказалась приложима к широкому кругу литературных явлений: от Сервантеса и Стерна до классических романов модернизма и новейших постмодернистских экспериментов [12, с. 44].