

УДК 8.82.821.111

## ПРИНЦИП ИГРЫ В РОМАНАХ М. З. ДАНИЛЕВСКОГО И ДЖ. С. ФОЕРА

Т. А. КАШКАН<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Белорусский государственный университет, пр. Независимости, 4, 220030, г. Минск, Беларусь

Исследуется феномен игры в литературе. Подробно анализируется принцип игры в романах американских писателей М. З. Данилевского «Дом листьев» и Дж. С. Фоеера «Полная иллюминация», «Жутко громко и запредельно близко». Литературная игра прослеживается на всех уровнях текста: сюжетно-композиционном, идейно-смысловом и языковом. В ходе анализа выявляются композиционно-структурные и языковые особенности этих произведений. Делается вывод о том, что наряду с нарративными стратегиями писателей данной прозе присущи приемы деконструкции посредством игры как сюжетообразующего принципа, игры как принципа синтеза жанров, игры с фигурами автора, героя и читателя, а также посредством языковой игры.

**Ключевые слова:** игра; постмодернистская литература; синтез жанров; игра с фигурами автора, героя и читателя; языковая игра.

## ПРЫНЦЫП ГУЛЬНІ Ў РАМАНАХ М. З. ДАЊІЛЕЎСКАГА І ДЖ. С. ФОЕРА

Т. А. КАШКАН<sup>1\*</sup>

<sup>1\*</sup>Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт, пр. Незалежнасці, 4, 220030, г. Мінск, Беларусь

Даследуецца феномен гульні ў літаратуры. Падрабязна аналізуецца прынцып гульні ў раманах амерыканскіх пісьменнікаў М. З. Данілеўскага «Дом лісця» і Дж. С. Фоеера «Поўная ілюмінацыя», «Жудасна гучна і залімітава блізка». Літаратурная гульня прасочваецца на ўсіх узроўнях тэксту: сюжэтна-кампазіцыйным, ідэйна-сэнсавым і моўным. У ходзе аналізу выяўляюцца кампазіцыйна-структурныя і моўныя асаблівасці гэтых твораў. Робіцца выснова аб тым, што разам з нарратыўнымі стратэгіямі пісьменнікаў дадзенай прозе ўласцівы прыёмы дэканструкцыі пры дапамозе гульні як сюжэтаўтваральнага прынцыпу, гульні як прынцыпу сінтэзу жанраў, гульні з фігурамі аўтара, героя і чытача, а таксама пры дапамозе моўнай гульні.

**Ключавыя словы:** гульня; постмадэрнісцкая літаратура; сінтэз жанраў; гульня з фігурамі аўтара, героя і чытача; моўная гульня.

### Образец цитирования:

Кашкан ТА. Принцип игры в романах М. З. Данилевского и Дж. С. Фоеера. *Журнал Белорусского государственного университета. Филология.* 2024;1:28–34.  
EDN: LTLLWW

### For citation:

Kashkan TA. The principle of game in novels of M. Z. Danielewski and J. S. Foer. *Journal of the Belarusian State University. Philology.* 2024;1:28–34. Russian.  
EDN: LTLLWW

### Автор:

**Татьяна Александровна Кашкан** – старший преподаватель кафедры английского языка естественных факультетов факультета социокультурных коммуникаций.

### Author:

**Tatsiana A. Kashkan**, senior lecturer at the department of the English language for natural science faculties, faculty of social and cultural communications.  
[kashkanbsu@gmail.com](mailto:kashkanbsu@gmail.com)  
<https://orcid.org/0000-0003-1940-1827>

## THE PRINCIPLE OF GAME IN NOVELS OF M. Z. DANIELEWSKI AND J. S. FOER

T. A. KASHKAN<sup>a</sup>

<sup>a</sup>Belarusian State University, 4 Niezaliezhnasci Avenue, Minsk 220030, Belarus

The article examines the phenomenon of game in literature. A detailed analysis of the principle of the game is carried out in the novels of American writers M. Z. Danielewski «House of leaves» and J. S. Foer «Everything is illuminated», «Extremely loud and incredibly close». Literary game can be traced at all levels of the text: plot-compositional, ideological-semantic and linguistic. The analysis reveals the compositional, structural and linguistic features of these texts. The author of the study comes to the conclusion that, along with the narrative strategies of writers, this prose is characterised by techniques of deconstruction through game as a plot-forming principle, game as a principle of synthesis of genre, game with the figures of the author, hero and reader, as well as through language game.

**Keywords:** game; postmodern literature; synthesis of genres; game with the figures of the author, hero and reader; language game.

### Введение

Феномен игры рассматривается в философии и культурологии в трудах Аристотеля, Боэция, Гераклита, Платона, И. Канта, Ф. Шиллера, Й. Хёйзинги, Х. Ортеги-и-Гассета, Л. Витгенштейна, М. Хайдеггера, О. Финка, Р. Кайуа и др. Наиболее четкое определение понятия «игра» дал Й. Хёйзинга в своем фундаментальном труде «Человек играющий: опыт определения игрового элемента культуры» (1938). Согласно точке зрения ученого «игра является формой некоей свободной деятельности, которая осознается как ненастоящая, не связанная с обыденной жизнью и тем не менее могущая полностью захватить играющего; которая не обуславливается никакими ближайшими материальными интересами или доставляемой пользой; которая протекает в особо отведенном пространстве и времени, упорядоченно в соответствии с определенными правилами» [1, с. 28].

Формула «весь мир – текст» считается основополагающей, поскольку культура постмодернизма – «бесконечное поле игры» [2, с. 25]. Представителями данного направления жизнь воспринимается как безграничный текст, для них «ничего не существует вне текста» [3, с. 158]. Этот текст представлен знаками, цитатами, кодами, которые подлежат непрерывной деконструкции.

Как отмечает М. Н. Липовецкий, «характерным порождением игрового принципа становится появление на страницах текста собственно автора-творца (вернее, его двойника), нередко подчеркнуто отождествленного с биографическим автором» [4, с. 22]. Последний выступает объектом игры в тексте. Р. Барт утверждает, что «автор романа запечатлевается в нем как один из персонажей» [5, с. 415].

Обратимся к некоторым работам, которые внесли значительный вклад в научное осмысление феномена игры в постмодернизме. В литературоведении его рассматривали Л. Витгенштейн, М. М. Бахтин, Х. Г. Гадамер, Р. Барт, Ю. М. Лотман, Ю. В. Манн, В. Е. Хализев, И. П. Ильин, В. В. Ванслов и др. Игра в литературе является темой исследования и многих современных авторов, как российских (Т. Н. Голобородова, А. Ю. Гусева, О. А. Джумайло, А. В. Зубарева, А. М. Люксембург, И. А. Малишевская, З. М. Чемодурова и др.), так и зарубежных (Э. Брасс, П. Во, В. Гасс, Дж. Гоггин, Б. Стоунхилл, Л. Хатчеон, П. Хатчинсон, Б. Эдвардс и др.).

Важнейшее проявление игровой деятельности – языковая игра. Термин «языковая игра» ввел Л. Витгенштейн, понимая под ним любой вид активности, связанный с языком: «Я также назову языковой игрой целое, включающее язык и действия, с которыми он переплетен...» (цит. по [6, с. 7]). По мнению Б. Ю. Нормана и В. З. Санникова, главные функции языковой игры состоят в том, чтобы создать комический эффект [7, с. 3], «рассмешить читателя через остроты, каламбур, шутки, анекдоты» [8, с. 8]. Согласно позиции Т. В. Федосовой игрой считаются «применение каламбуров, аллюзий, иноязычных вкраплений, неологизмов, графических изображений, нарушение орфографии и пунктуации» [9, с. 24]. Данный аспект игровой деятельности исследовали также Е. Ф. Болдарева, Т. А. Букирева, Т. А. Гридина, Т. В. Игнатьева, И. А. Каргаполова, Я. К. Никишин, Г. Ф. Рахимкулова, З. М. Чемодурова и др.

В настоящем исследовании остановимся на формальных, концептуальных, тематических аспектах романов М. З. Данилевского «Дом листьев» и Дж. С. Фоера «Полная иллюминация», «Жутко громко и запредельно близко». Актуальность статьи обусловлена недостаточной изученностью феномена игры в прозе М. З. Данилевского и Дж. С. Фоера как в отечественном, так и в зарубежном литературоведении. Однако стоит отметить, что существуют работы, посвященные другим темам в творчестве этих писателей [10].

Немногочисленные труды о творчестве М. З. Данилевского сфокусированы в основном на изучении нарративной или гипертекстовой составляющей его произведений. Так, Дж. Прессман в работе «“Дом листьев”: чтение сетевого романа» [11] исследует роман с точки зрения влияния на него информационных технологий и утверждает, что он является гипертекстом, подкрепив этот тезис примерами. Вопрос о формах интертекстуальности Дж. Прессман освещает кратко, рассматривая лишь несколько аллюзий в контексте сетевого произведения. М. Б. Н. Хансен в статье «Цифровая топография Марка З. Данилевского “Дом листьев”» [12] анализирует авторские типографические и цифровые эксперименты с текстом. Ш. Треверс в работе «Пустые конструкции: постмодернистский дом с привидениями в “Доме листьев” Марка З. Данилевского» [13] уделяет внимание жанровой эволюции готической новеллы в американской литературе. По мнению исследователя, в постмодернистских произведениях поджанр готической новеллы о доме с привидениями представлен текстами о доме, в котором обитает нечто. Среди отечественных исследований стоит выделить статью Ю. В. Шатина [14], в которой раскрывается проблема сюжета и анализируется принцип децентрации. Помимо этого, автор выделяет в произведении шесть кодов и рассматривает ризомную организацию текста. О. А. Ананьина в работе [15] интерпретирует роман в рамках игровой литературы и устанавливает, что он строится на основе таких приемов, как ремидиация, обратное овеществление экфрасиса и семиотизация.

Работ о творчестве Дж. С. Фоера насчитывается немногим больше. Необходимо подчеркнуть, что все научные труды в основном освещают тему холокоста и трагедии 11 сентября 2001 г. Например, О. Б. Карасик в диссертации [16], наряду с произведениями других американских еврейских писателей, анализирует роман «Полная иллюминация», в частности то, как в нем раскрывается тема холокоста. Э. Сейфер в статье «Освещающая невыразимое: романы Джонатана Сафрана Фоера» [17] исследует романы «Полная иллюминация» и «Жутко громко и запредельно близко» с точки зрения синтеза в них комического и трагического начал. Диссертация М. Ф. Карлини «“Руины будущего”: противодействие терроризму в литературе 11 сентября Дона Делилло, Джонатана Сафрана Фоера и Яна Макьюэна» [18] посвящена осмыслению трагедии в творчестве писателей. Е. М. Волков и А. И. Салов в работе [19] акцентируют внимание на проблематике исследуемой литературы, а также изучают трагедию отдельной семьи и личности в этом контексте. Н. К. Хейлз в статье «Сочетание близкого и дальнего чтения: “Древо кодов” Джонатана Сафрана Фоера и эстетика книжности» [20] рассматривает нарративные стратегии в романе. Она изучает особенности визуального, графического оформления книги. Стоит выделить работу Д. Ю. Шидловской [21], в которой с лингвистической точки зрения анализируются аллюзии в романе «Полная иллюминация» и особенности их перевода на русский язык, а также выявляется множество отсылок к Библии.

Представители американского постмодернизма XXI в. М. З. Данилевский и Дж. С. Фоер издали свои романы в начале 2000-х гг. Соответственно, в их творчестве можно проследить общие принципы построения текста, случаи широкого применения форм интертекстуальности, использования графических элементов и особого визуального оформления с целью воздействовать на восприятие читателя, а также схожие повествовательные стратегии. Помимо этого, заметно влияние на романы разных видов искусства, таких как кинематограф, фотография, музыка.

Цель статьи – рассмотрение форм художественной реализации феномена игры в творчестве американских писателей М. З. Данилевского и Дж. С. Фоера.

### Результаты и их обсуждение

В исследуемых романах игра прослеживается на всех уровнях текста: сюжетно-композиционном, идейно-смысловом и языковом. Это позволяет рассматривать игру как сюжетообразующий принцип, игру как принцип синтеза жанров, игру с фигурами автора, героя и читателя, а также языковую игру в качестве способов деконструкции литературного текста.

**Игра как сюжетообразующий принцип.** В романе М. З. Данилевского «Дом листьев» разворачиваются три основные сюжетные линии, сопряженные со съемкой фильма «Пленка Нэвидсона», его анализом, который проводит слепой старик Дзампано, и историей Джонни Труэнта, нашедшего рукопись Дзампано. Писатель связал свою жизнь с профессиями режиссера и оператора, что сыграло роль в создании его дебютного романа. Влияние кинематографа на произведение вполне очевидно: основой его сюжета выступают съемка фильма и его анализ. Роман начинается следующим предложением: *This is not for you* [22, р. 19] ‘Это не для тебя’ [23, с. 17]. Адресуя данное предложение читателю, автор тем самым заставляет его чувствовать напряжение, задает тональность произведению и влияет на читателя, играя с ним. Действие романа открывается комментарием Труэнта и его рассказом о том, как он нашел рукопись. Автор играет с читателем, поскольку эта сцена позволяет ввести последнего в контекст происходящего, сразу же ощутить напряжение и страх от истории создания рукописи. Фильм «Пленка Нэвидсона», главные действующие лица, а также прием наслаивания повествования составляют основу

психологической игры. По мере развертывания сюжета читатель погружается в мир ужаса и страха, пытаясь отгадать загадку жуткого дома. Большое значение в произведении имеют вставки с фотографиями, особенности графического оформления текста, которые также играют с читателем, таким образом воздействуя на него.

В романе Дж. С. Фоера «Полная иллюминация» развиваются три сюжетные линии: повествование об истории местечка Трахимброд, поиск его жителей, в частности Августины, спасшей дедушку Джонатана от нацистов, и воспоминания Александра Перчова, отраженные в его письмах к персонажу Джонатану Сафрану Фоеру. Стоит отметить, что сюжет в некотором роде заставляет читателя обманываться в ожиданиях и строить предположения. По мере повествования он надеется, что Августину найдут, но концовка оказывается иной: герои не нашли женщину, но при этом обрели себя, а также поняли и осознали то, что произошло в прошлом.

В свою очередь, в романе «Жутко громко и запредельно близко» также присутствуют три сюжетные линии, связанные с историей Оскара, письмами дедушки к отцу Оскара и письмами бабушки к Оскару. В данном произведении немаловажное значение имеют применение фотографий и игра с визуальной составляющей, что является характерной манерой творчества автора. Специфика развития сюжетных линий играет с читателем, а графическое оформление текста влияет на его восприятие и эмоциональное состояние адресата.

**Игра как принцип синтеза жанров.** Роман «Дом листьев» представляет собой хоррор, первоочередная задача которого состоит в том, чтобы напугать читателя, создав атмосферу ужаса. Переехав, семья Нэвидсон обнаруживает, что их дом меняет свои размеры и в нем обитает нечто. Визуальная составляющая произведения подталкивает читателя испытывать страх и ужас: он воспринимает историю более эмоционально благодаря введению в текст фотографий и рисунков, изменению шрифта. В данный жанр вкрапляются элементы детектива, что на сюжетном уровне выражается в расследовании феномена дома, а именно в изучении пленки Нэвидсона, которое подкрепляется ссылками на монографии, книги, статьи, интервью. Наслаивание публицистических элементов тоже определяет детективный жанр произведения. Автор вовлекает читателя в разгадывание, при этом заставляя его ощущать страх, тревогу и напряжение. Прослеживаются и черты любовного романа. История непростых отношений между супругами Уиллом и Карен Нэвидсон является отдельной линией повествования. Писатель преподносит ее сквозь призму основной линии – анализа пленки Нэвидсона. В письмах матери к Джонни Труэнту («Письма из психиатрической лечебницы института “Три Аттик Уэйлстоу”») [22, р. 587–642; 23, с. 620–674] наблюдается код эпистолярного жанра, причем автор передает ухудшение ее психического здоровья графически, располагая текст внизу, сбоку страницы или в перевернутом виде, применяя разный шрифт и его размер, наслаивая друг на друга предложения. Кроме того, произведение можно отнести к роману-комментарию, так как писатель включает в него тексты, оформленные в виде различных сносок, которые Джонни Труэнт дает к рукописи Дзампано. В данном случае М. З. Данилевский смешивает жанровые коды художественной и научной литературы, преследуя тем самым цель показать научность исследования пленки. В произведении можно обнаружить черты поэзии. Например, повествование прерывается стихами Пеликана («Палимпсест сурового Пеликана Джека», «Ручка Пеликана», «Религиозные размышления Пеликана» и т. д.), которые размещены в тексте в качестве приложения [22, р. 574–580; 23, с. 608–614]. Этим приемом писатель подчеркивает серьезность исследования фильма. Таким образом, М. З. Данилевский включает в произведение тексты различных жанров и жанровых разновидностей, которые подвергаются пародийному перекодированию, играя с читателем и делая его соавтором произведения.

Роман «Полная иллюминация» может рассматриваться как исторический, так как в нем повествуется об истории местечка Трахимброд от его зарождения до момента расстрела жителей фашистами во времена Второй мировой войны. Писатель представляет данную историю от лица американца Джонатана Сафрана Фоера и описывает события тех лет. Еще одна линия повествования касается настоящего времени: герой приезжает на Украину в поисках местечка Трахимброд и Августины, которая спасла его деда. Основная сюжетная линия расследования родственных связей позволяет выделить в произведении черты детективного романа. При этом автор включает комические моменты в трагизм истории. Также в романе присутствуют элементы эпистолярного жанра (письма главного героя Джонатану Сафрану Фоеру). Как известно, в романе воспитания тема становления личности является центральной. Благодаря путешествию, цель которого – поиск Августины, Александр Перчов из легкомысленного, инфантильного юноши превращается в зрелого человека. Во время войны ради спасения собственной жизни его дедушка выдал фашистам друга-еврея, которого убили: *Grandfather is not a bad person, Jonathan. Everyone performs bad actions. I do. Father does. Even you do. A bad person is someone who does not lament his bad actions* [24, р. 145] ‘Дедушка не плохой человек, Джонатан. Все исполняют плохие поступки. Плохой человек – это тот, кто в них не раскаивается. Дедушка теперь умирает из-за своих’ [25, с. 215]. Данные слова показывают духовное становление Алекса как личности.

Синкретизм элементов романа воспитания и детективного, эпистолярного жанров находит отражение в романе «Жутко громко и запредельно близко». Главный герой девятилетний Оскар Шелл после гибели отца переживает внутренний конфликт: испытывает чувства одиночества, ненужности и потери своего Я. Процесс принятия себя происходит через поиск замка к ключу, который мальчик находит в кладовке отца. В этом прослеживаются черты романа воспитания. Явные элементы детективного романа обнаруживаются в сценах, когда Оскар проводит расследование, чтобы найти нужный замок: *I was looking for clues that might lead me in a direction. I had to be extremely careful so that I wouldn't contaminate the evidence, or let mom know what I was doing, or cut and infect myself, and I found the envelope that the key was in* [26, p. 41] 'Я надеялся отыскать еще один ключ – тот, который подтолкнул бы меня к разгадке. Надо было быть жутко осторожным, чтобы не повредить вещественные доказательства, не попасться маме, не порезаться и при этом найти конверт из-под ключа' [27, с. 62]. Автор показывает данное расследование глазами ребенка. Письма бабушки, адресованные отцу мальчика, а также письма бабушки к Оскару говорят о присутствии элементов эпистолярного жанра в произведении: *To my child: I'm writing this from your mother's father's shed used to stand, the shed is no longer here, no carpets cover no floors, no windows in no walls, everything has been replaced* [26, p. 208] 'Моему сыну: я пишу с того места, где стоял сарай твоей матери, сарай здесь больше нет, ни ковров на полу, ни окон в стенах, перемена декораций' [27, с. 254]. Это позволяет прочувствовать историю с разных сторон.

**Игра с фигурами автора, героя и читателя.** Роман «Дом листьев» можно отнести к метапрозе, поскольку в его центре находятся образы персонажей-писателей. Первый из них – слепой старик Дзампано, который исследовал пленку Нэвидсона, а второй – Джонни Труэнт, комментирующий данную рукопись. Помимо этого, автор играет с названием романа, которое подразумевает, что он является множеством текстов, создаваемых не только автором, но и читателем (через его восприятие и интерпретацию). М. З. Данилевский играет с фигурами автора в постмодернистских традициях, указывая двух авторов на обложке книги: *...by Zampano, with introduction and notes by Johnny Truant* [22] '...за авторством Дзампано, с введением и примечаниями Джонни Труэнта' [23]. В предисловии Джонни Труэнт рассказывает о первом авторе и называет себя вторым, так как комментирует его рукопись. Соответственно, первый автор – незрячий старик Дзампано (*...he was blind as a bat* [22, p. 21] '...был слеп как летучая мышь' [22, с. 29]), написавший исследовательскую работу по пленке Нэвидсона, текст которой он надиктовал своим помощникам, волонтерам. Джонни Труэнт комментирует данную рукопись в трех направлениях: он рассуждает о фильме «Пленка Нэвидсона», тексте Дзампано и собственной жизни. Таким образом, М. З. Данилевский вынуждает проделать сложную работу с декодированием текста: изначально вводит в заблуждение читателя, так как Дзампано написал труд о фильме, которого никогда не было и который никто не видел; использует интертекстуальные отсылки как к существующим, так и к несуществующим источникам; играет с названием романа.

Роман «Полная иллюминация» также можно отнести к метапрозе, поскольку в нем присутствует образ персонажа-писателя, который выступает двойником реального автора текста, а читатель играет роль соавтора. Александр Перчов ведет повествование, пишет Джонатану и комментирует как свои письма, так и его. Джонатан Сафран Фоер является двойником автора. Таким образом, писатель применяет прием авторской маски, привлекая такой манерой письма внимание читателя и тем самым вовлекая его в активный диалог с самим собой.

В произведении «Жутко громко и запредельно близко» повествование ведется от лица Оскара, но важное значение имеют также письма бабушки Оскара, предназначенные отцу мальчика (*Your mother and I never talk about the past, that's a rule* [26, p. 129] 'Мы с твоей матерью никогда не говорили о прошлом, это правило' [27, с. 139]), и письма бабушки к Оскару (*I miss you already Oskar. I missed you even when I was with you* [26, p. 220] 'Я уже скучаю по тебе, Оскар. Я скучала по тебе, даже когда мы были вместе' [27, с. 229]).

**Языковая игра.** В романе «Полная иллюминация» Дж. С. Фоер провел уникальный стилистический эксперимент. Языковая игра представлена преднамеренным отклонением от языковой нормы: главный герой Александр Перчов плохо владеет английским языком, причем комичность ситуации усиливается тем, что он считает свой уровень владения языком высоким. Автор разбавляет юмором серьезность и трагичность романа. Например, когда Алекс должен был встретить Джонатана, он говорит следующее: *I desired to experience volumes. And I would be electrical to meet an American* [24, p. 27] 'Я жаждал объемистых переживаний. И я знал, что буду наэлектричен встречей с американцем' [25, с. 45]. Как понятно из контекста, слова «объемистый» и «наэлектричен» употреблены неправильно. Такие многочисленные казусы встречаются на протяжении всего романа, что производит комический эффект. Языковая игра прослеживается и в названии произведения, которое автор намеренно дает неверно. Под полной иллюминацией писатель подразумевает озарение, абсолютное понимание происходящего. Это выражение неоднократно употребляется в книге: *As I alluminated before, he would very often come to our house when*

*he could not repose* [24, p. 68] ‘Как я уже проиллюминировал ранее, он очень часто приходил в наш дом, когда не мог отойти на покой’ [25, с. 104]. Помимо неправильного выбора слов, Александр Перчов часто неверно употребляет фразеологизмы. Например, когда герои разыскивали Трахимброд, Алекс «ощутил, что не катается как сыр в масле» [25, с. 169] (*I could perceive that I was not selling pancakes* [24, p. 113]), имея в виду, что ему беспокойно, неудобно. С помощью языковой игры автор задает общую тональность романа и «разбавляет» серьезность книги. Этот лингвистический прием не только веселит читателя, но и показывает трагизм истории через комическое, скрывая боль не только всего человечества, но и каждого человека в отдельности.

### Заключение

Элементы игры присутствуют в исследуемых произведениях на сюжетно-композиционном, идейно-смысловом и языковом уровнях. Авторы используют игру как сюжетообразующий принцип (сюжетное построение произведений носит игровой характер, а графическое оформление текста влияет на восприятие читателя и воздействует на его эмоциональное состояние), игру как принцип синтеза жанров, игру с фигурами автора, героя и читателя (историю создает не только автор, но и читатель (через ее восприятие и интерпретацию)), а также языковую игру (прослеживается в романе «Полная иллюминация», в котором автор через комическое передает трагизм произведения).

### Библиографические ссылки

1. Хэйзинга Й. *Человек играющий: опыт определения игрового элемента культуры*. Сильвестров ДВ, составитель. Санкт-Петербург: Иван Лимбах; 2011. 416 с.
2. Эшштейн МН. *Постмодерн в России: литература и теория*. Москва: Р. Элинин; 2000. 367 с.
3. Деррида Ж. *О грамматологии*. Автономова Н, переводчик. Москва: Ад маргинем; 2000. 511 с.
4. Липовецкий МН. *Русский постмодернизм: очерки исторической поэтики*. Екатеринбург: Уральский государственный педагогический университет; 1997. 317 с.
5. Барт Р. *Избранные работы. Семиотика. Поэтика*. Косиков ГК, составитель. Москва: Прогресс; 1989. От произведения к тексту; с. 413–423.
6. Добросельский Л. Язык играет человеком, или Реальность Витгенштейна. В: Витгенштейн Л. *Философские исследования*. Добросельский Л, переводчик. Москва: АСТ; 2018. 352 с.
7. Норман БЮ. *Игра на гранях языка*. Москва: Флинта; 2006. 341 с. Совместно с издательством «Наука».
8. Санников ВЗ. *Русский язык в зеркале языковой игры*. Москва: Языки русской культуры; 1999. 541 с.
9. Федосова ТВ. Основные принципы философии постмодернизма и их воплощение в художественном тексте. *Мир науки, культуры и образования*. 2010;3:23–25. EDN: MVGUJV.
10. Кашкан ТА. Формы интертекстуальности в романах М. З. Данилевского и Дж. С. Фоера. *Журнал Белорусского государственного университета. Филология*. 2023;2:5–12.
11. Pressman J. «House of leaves»: reading the networked novel. *Studies in American Fiction*. 2006;34(1):107–128. DOI: 10.1353/saf.2006.0015.
12. Hansen MBN. The digital topography of Mark Z. Danielewski’s «House of leaves». *Contemporary Literature*. 2004;45(4):597–636. DOI: 10.1353/CLI.2005.0004.
13. Travers S. Empty constructs: the postmodern haunted house in Mark Z. Danielewski’s «House of leaves». *Irish Association for American Studies*. 2018;7:65–76.
14. Шатин ЮВ. Сюжетная машина как аннигилятор смысла («Дом листьев» М. З. Данилевского). *Сибирский филологический журнал*. 2018;2:127–133. DOI: 10.17223/18137083/63/11.
15. Ананьина ОА. Самоинтерпретирующая книга: роман М. Данилевски «Дом листьев». *Практики и интерпретации*. 2017;2(3):51–66. DOI: 10.23683/2415-8852-2017-3-51-66.
16. Карасик ОБ. *Эволюция творчества американских еврейских писателей второй половины XX – начала XXI века* [диссертация]. Казань: Казанский федеральный университет; 2015. 444 с.
17. Safer E. Illuminating the ineffable: Jonathan Safran Foer’s novels. *Studies in American Jewish Literature*. 2006;25:112–132.
18. Carlini MF. *The «ruins of the future»: counter-narratives to terrorism in the 9/11 literature of Don DeLillo, Jonathan Safran Foer, and Ian McEwan* [dissertation]. Boston: University of Tennessee; 2009. 90 p.
19. Волков ЕМ, Салов АИ. Литература 9/11 о трагедиях индивидуальности и семьи: универсальность и новаторство романа Дж. С. Фоера «Жутко громко и запредельно близко». *Ученые записки Орловского государственного университета. Серия: Гуманитарные и социальные науки*. 2013;2:145–149.
20. Hayles NK. Combining close and distant reading: Jonathan Safran Foer’s «Tree of codes» and the aesthetic of bookishness. *Publications of the Modern Language Association of America*. 2013;128(1):226–231. DOI: 10.2307/23489282.
21. Шидловская ДЮ. Особенности перевода аллюзий в романе Джонатана Сафрана Фоера «Полная иллюминация». *Русский лингвистический бюллетень*. 2019;2:15–18. DOI: 10.18454/RULB.2019.18.2.2.
22. Danielewski MZ. *House of leaves*. New York: Pantheon Books; 2000. 708 p.
23. Данилевский МЗ. *Дом листьев*. Быков Д, Логинова А, Леонович М, переводчики. Екатеринбург: Гонзо; 2019. 748 с.
24. Foer JS. *Everything is illuminated*. New York: Houghton Mifflin Harcourt; 2002. 276 p.
25. Фоер ДжС. *Полная иллюминация*. Арканов В, переводчик. Москва: Эксмо; 2014. 398 с.
26. Foer JS. *Extremely loud and incredibly close*. New York: Houghton Mifflin Harcourt; 2006. 416 p.
27. Фоер ДжС. *Жутко громко и запредельно близко*. Арканов В, переводчик. Москва: Эксмо; 2018. 416 с.

## References

1. Huizinga J. *Chelovek igrayushchii: opyt opredeleniya igrovogo elementa kul'tury* [Man playing: experience in determining the play element of culture]. Sil'vestrov DV, compiler. Saint Petersburg: Ivan Limbakh; 2011. 416 p. Russian.
2. Epshtein MN. *Postmodern v Rossii: literatura i teoriya* [Postmodern in Russia: literature and theory]. Moscow: R. Elinin; 2000. 367 p. Russian.
3. Derrida J. *O grammatologii* [On grammarology]. Avtonomova N, translator. Moscow: Ad marginem; 2000. 511 p. Russian.
4. Lipovetskii MN. *Russkii postmodernizm: ocherki istoricheskoi poetiki* [Russian postmodernism: essays on historical poetics]. Ekaterinburg: Ural State Pedagogical University; 1997. 317 p. Russian.
5. Barthes R. *Izbrannye raboty. Semiotika. Poetika* [Selected works. Semiotics. Poetics]. Kosikov GK, compiler. Moscow: Progress; 1989. [From work to text]; p. 413–423. Russian.
6. Dobrosel'skii L. [Language plays with man, or Wittgenstein's reality]. In: Wittgenstein L. *Filosofskie issledovaniya* [Philosophical investigations]. Dobrosel'skii L, translator. Moscow: AST; 2018. 352 p. Russian.
7. Norman BYu. *Igra na granyakh yazyka* [Game on the edges of language]. Moscow: Flinta; 2006. 341 p. Co-published by the «Nauka». Russian.
8. Sannikov VZ. *Russkii yazyk v zerkale yazykovoi igry* [Russian language in the mirror of the language game]. Moscow: Yazyki russkoi kul'tury; 1999. 541 p. Russian.
9. Fedosova TV. Basic principles of postmodernist philosophy and their reflection in a literary text. *World of Science, Culture and Education*. 2010;3:23–25. Russian. EDN: MVGUJV.
10. Kashkan TA. Forms of intertextuality in the novels of M. Z. Danielewski and J. S. Foer. *Journal of the Belarusian State University. Philology*. 2023;2:5–12. Russian.
11. Pressman J. «House of leaves»: reading the networked novel. *Studies in American Fiction*. 2006;34(1):107–128. DOI: 10.1353/saf.2006.0015.
12. Hansen MBN. The digital topography of Mark Z. Danielewski's «House of leaves». *Contemporary Literature*. 2004;45(4): 597–636. DOI: 10.1353/CLI.2005.0004.
13. Travers S. Empty constructs: the postmodern haunted house in Mark Z. Danielewski's «House of leaves». *Irish Association for American Studies*. 2018;7:65–76.
14. Shatin YuV. The plot machine as an annihilator of sense («House of leaves» by Mark Z. Danielewski). *Siberian Journal of Philology*. 2018;2:127–133. Russian. DOI: 10.17223/18137083/63/11.
15. Ananyina OA. The self-interpreting book: «House of leaves» by M. Danielewski. *Practices & Interpretations*. 2017;2(3): 51–66. Russian. DOI: 10.23683/2415-8852-2017-3-51-66.
16. Karasik OB. *Evolyutsiya tvorchestva amerikanskikh evreiskikh pisatelei vtoroi poloviny XX – nachala XXI veka* [The evolution of the work of American Jewish writers in the second half of the 20<sup>th</sup> – early 21<sup>st</sup> century] [dissertation]. Kazan: Kazan Federal University; 2015. 444 p. Russian.
17. Safer E. Illuminating the ineffable: Jonathan Safran Foer's novels. *Studies in American Jewish Literature*. 2006;25:112–132.
18. Carlini MF. *The «ruins of the future»: counter-narratives to terrorism in the 9/11 literature of Don DeLillo, Jonathan Safran Foer, and Ian McEwan* [dissertation]. Boston: University of Tennessee; 2009. 90 p.
19. Volkov EM, Salov AI. The literature of 9/11 about the individual and family tragedies: universalism and innovation of the novel «Extremely loud and incredibly close» by Jonathan Safran Foer. *Scientific Notes of Orel State University. Series: Humanities and Social Science*. 2013;2:145–149. Russian.
20. Hayles NK. Combining close and distant reading: Jonathan Safran Foer's «Tree of codes» and the aesthetic of bookishness. *Publications of the Modern Language Association of America*. 2013;128(1):226–231. DOI: 10.2307/23489282.
21. Shidlovskaya DU. Translation of allusions in Jonathan Safran Foer's novel «Everything is illuminated». *Russian Linguistic Bulletin*. 2019;2:15–18. Russian. DOI: 10.18454/RULB.2019.18.2.2.
22. Danielewski MZ. *House of leaves*. New York: Pantheon Books; 2000. 708 p.
23. Danielewski MZ. *Dom list'ev* [House of leaves]. Bykov D, Loginova A, Leonovich M, translators. Yekaterinburg: Gonzo; 2019. 748 p. Russian.
24. Foer JS. *Everything is illuminated*. New York: Houghton Mifflin Harcourt; 2002. 276 p.
25. Foer JS. *Polnaya illyuminatsiya* [Everything is illuminated]. Arkanov V, translator. Moscow: Eksmo; 2014. 398 p. Russian.
26. Foer JS. *Extremely loud and incredibly close*. New York: Houghton Mifflin Harcourt; 2006. 416 p.
27. Foer JS. *Zhutko gromko i zapredel'no blizko* [Extremely loud and incredibly close]. Arkanov V, translator. Moscow: Eksmo; 2018. 416 p. Russian.

Статья поступила в редколлегию 03.01.2024.  
Received by editorial board 03.01.2024.