

УДК 821.112.2(436)-31.09Хандке

**Я. П. Кравченко**

### **КОНЦЕПТУАЛЬНА МЕТАФОРА ГРИ У ПОВІСТІ П.ХАНДКЕ «СТРАХ ВОРОТАРЯ ПЕРЕД ОДИНАДЦЯТИМЕТРОВИМ»**

*Стаття присвячена визначенню особливостей розгортання концептуальної метафори гри у повісті Петера Хандке «Страх воротаря перед одинадцятиметровим». Здійснений аналіз засвідчує, що у творі гра набуває онтологічного статусу, розгортаючись як багатошарова концептуальна метафора, виступає ключем до розуміння смислів на різних рівнях організації тексту – паратекстуальному, змістовному, композиційному, образно-символічному, стилістичному. Ігровий аспект виступає як засіб побудови художнього світу, сприяє передачі філософського змісту. У якості концептуальної метафори поняття гра актуалізується у творі для пояснення складних абстрактних концепцій: кризи людини, сучасного стану розуміння людських відносин.*

**Ключові слова:** *концептуальна метафора, гра, ігрова стратегія, екзистенція, суб'єктивний протагоніст, удавання, принцип детермінізму.*

**DOI** 10.34079/2226-3055-2020-13-23-57-63

У сучасному гуманітарному дискурсі закріплюється погляд на метафору не лише у вузькому (як засіб художньої виразності), але й у широкому сенсі – як на засіб мислення та осягнення дійсності. Метафора трактується як мисленнева операція, що дозволяє осмислити певний фрагмент реальності. На думку Дж. Лакоффа та М. Джонсона, людська поняттєва система є метафоричною за своєю природою: «метафора пронизує все наше повсякденне життя й виявляється не лише в мові, а й у мисленні й діях» (Лакофф, Джонсон, 1990, с. 401). Існує цілком реальна можливість пізнавальної діяльності через метафоричне сприйняття, тому що метафори здатні структурувати мислення та впливати на сприйняття. Людина здатна осягати різні метафоричні форми та вислови, оскільки їх знаходження перебуває у доступній поняттєвій системі. Таку метафору Дж. Лакофф та М. Джонсон називають «концептуальною метафорою», що належить до «основних механізмів створення концептуальної сфери» (Лакофф, Джонсон, 1990, с. 399). Залучаючи до процесу пізнання досвід людини, її соціальні відносини, набуті знання і цінності, концептуальна метафора спроможна описувати складні абстрактні поняття через доступний візуальний образ, що робить її актуальним засобом осягнення світу.

**Мета** даної роботи – розглянути специфіку розгортання концептуальної метафори гри у повісті П. Хандке «Страх воротаря перед одинадцятиметровим». Останнє десятиліття позначене зростанням дослідницького інтересу до прози австрійського автора в контексті зміни літературних епох в останній третині ХХ ст. Наукові розвідки М. Гладиліна (Гладилин, 2010), А. Демагіної (Демагина, 2013), І. Мегели (Мегела, 2010), М. Орлової (Орлова, 2010), Г. Фролова (Фролов, Старостин, 2012) та ін. орієновані на встановлення рис естетичної неповторності прози письменника, в якій дослідницьку увагу привертають як риси модернізму, так і постмодерної стилістики (відкритість, фрагментарність, інтертекст, симулякризація, вільна гра тощо). З огляду на вищезазначене, вважаємо доречним звернутися до особливостей використання П. Хандке ігрових стратегій на різних рівнях організації художнього світу твору –














паратекстуальному, змістовному, композиційному, образно-символічному, стилістичному.

Гра є складним, багаторівневим феноменом, що екзистенційно притаманний людині, вкорінений в антропологічну реальність і наділений рисами суб'єктивності. У літературознавчому дискурсі ХХ ст., зокрема у філософії постмодернізму із притаманними їй концепціями релятивізму, нонселекції, деієрархізації, епістемологічної невпевненості та сприйняття світу як хаосу, гра стає однією з провідних онтологічних категорій, а отже, й організаційним принципом багатьох художніх творів. Гра реалізується як складна цілісність, єдність дій, свідомості та комунікації. На думку Е. Фінка, гра – «це один із засобів пізнання, за допомогою якого людина пізнає себе ... і прагне через такі смислові горизонти пояснити одночасно буття усіх речей» (Финк, 1988, с. 362). Важлива роль, яку відіграє гра у пізнавальному процесі людини, сприяла концептуалізації цього поняття на рівні метафори для позначення певних видів і характеру діяльності, світоглядних концепцій тощо. Ігрова природа багатьох повсякденних практик людського життя досліджена і доведена Й. Хейзінгою, Ж. Дерріда, Р. Бартом, У. Еко та ін.

У повісті П. Хандке «Страх воротаря перед одинадцятиметровим» гра набуває онтологічного статусу, розгортаючись як багатошарова концептуальна метафора, виступає ключем до розуміння смислів на різних рівнях організації тексту. Стратегія ігрової взаємодії автора і читацького сприйняття виявляється вже на паратекстуальному рівні. Назва твору містить лексеми з футбольного дискурсу – «воротар» і «одинадцятиметровий», отже актуалізується цілком конкретна семантика з відповідними асоціаціями: спорт, змагання, правила гри, ігровий епізод тощо. Третім значущим елементом заголовку є лексема «страх», що переводить сприйняття назви від об'єктивного плану зображення у сферу суб'єктивних переживань, адже страх є суто індивідуальною емоцією. Такий перехід відбудеться і в самому змісті твору. Отже, вже на передтекстовому етапі заголовок експліцитно інформує читача про своєрідний синтез теми гри з мотивами глибокого проникнення у свідомість людини. Обрання автором такого заголовку є так само є елементом гри з читачем, певної провокації, адже вже у першому рядку твору повідомляється, що Йозеф Блох є воротарем у минулому, його сьогодення – далеко від спорту існування поза межами правил, чітко визначених життєвих стратегій, поступова втрата зв'язків з реальністю і набуття нових смислів – ігрових, несправжніх.

Елементом ігрової стратегії автора є періодичне повернення сюжетної дії до футбольної тематики. Так, важливим елементом паратекстуального рівня організації твору є епіграф: «Вратарь смотрел, как мяч пересек линию». Лексеми «воротар» і «м'яч» знову орієнтують на конкретний ігровий епізод футбольного матчу, але в проєкції на зміст твору епіграф, скоріше, фіксує ситуацію відстороненого споглядання катастрофи, яка розгортається в житті головного героя. На початку сюжетної дії герой перебуває у стані розгубленості, глибокої депресії та розладу свідомості. Його поведінка підкреслено беззмістовна і не детермінована зовнішніми факторами. Послідовність дій, які виконує Йозеф Блох – відвідування кафе, купівля газети, дзвінок колишній дружині, перегляд фільму у кінотеатрі та футбольного матчу, перебування у готелі та парку, знайомство з офіціанткою, потім із касиркою Гердою – справляють враження безглуздої гри-імітації життя. Виявом такого ігрового удавання є випадкова зустріч Блоха зі знайомим біля вокзалу: *«он встретил знакомого, собиравшегося ехать в пригород главным судьей на матч команд низшего класса. Блох принял его слова за шутку и включился в игру, уверяя, что в таком случае он вполне может его сопровождать в качестве судьи на линии»* (Хандке, 1980, с. 27). Відбувається спроба героя залучити

до своєї гри сторонню особу: «Даже когда знакомый в ответ развязал холщовую сумку и показал ему судейскую форму и сеточку с лимонами, Блох опять-таки воспринял и эти предметы за своего рода **шутовской реквизит** и, продолжая **подыгрывать** знакомому, заявил, что готов носить за ним и холщовую сумку, раз уж он его сопровождает» (Хандке, 1980, с. 27). Завершення епізоду свідчить про поразку в обраній стратегії гри: «Мало того, в пригородном поезде с сумкой на коленях ему все еще казалось, будто он – поскольку в этот полуденный час купе было почти пустым – продолжает все тот же **фарс лишь забавы ради**. Какое, однако, отношение имело почти пустое купе к его **дурачеству**, Блох не вполне понимал» (Хандке, 1980, с. 28). Знаходить підтвердження думка М. Орлової про те, що «новий суб'єктивний протагоніст зазвичай є відчуженою від соціального оточення особистістю, для якої умовності й шаблони, звичні для суспільства, вже неприйнятні» (Орлова, 2010, с. 39). Натомість саме гра здатна заміщувати звичні поведінкові практики та стереотипи. Адже теоретики гри свідчать про те, що ігрові елементи й прийоми можуть простежуватися у багатьох процесах, видах діяльності та людській поведінці, оскільки категорія гри апелює універсальними поняттями такими як порядок, вибір, задоволення, прагнення результативності тощо.

Вдаючись у творі до теми гри, П. Хандке порушує одне з питань сучасної філософської антропології: питання про розмежування діяльності ігрової та істинної, що у повісті знаходить вираження в подвійному існуванні героя – удаваному бутті й справжньому. Йозеф Блох перебуває на межі двох реальностей – зовнішньої та внутрішньої. Світ зовнішній постає у підкреслено буденних і беззмістовних заняттях героя – блукання містом, відвідування фруктового базару, життя у готелі, читання газет, похід до кінотеатру і на стадіон, споживання пива, випадкові зустрічі й розмови зі звичайними людьми тощо. Як слушно зауважує М. Орлова: «Його погляд здатний охопити тільки окремі «атоми» дійсності, натомість її цілісність постає як механічне поєднання елементів, монтаж порізаних фіксацій. Мірою того, як суспільна сфера стає «закритою» для раціонального пізнання, навіть мова, котра виступає посередником між суб'єктивною індивідуальністю та зовнішнім світом, починає викликати підозру, оскільки й вона використовується як інструмент політичних та економічних маніпуляцій» (Орлова, 2010, с. 41). Внутрішнє мовлення Блоха відбиває кризовий стан його свідомості. Гра у слова набуває абсурдного вияву, коли герой починає сумніватися в істинності словесного відтворення об'єктів реальності: «*Может он видит все шиворот-навыворот? Он посмотрел перед собой слева направо, потом справа налево. Потом опять слева направо; этот походило на чтение. Он увидел “один” “шкаф”, “затем” “один” “маленький” “столик”, “затем” “одну” “корзину для бумаги”, “затем” “одну” “портьеру”;* при взгляде же справа налево он увидел , рядом , под ним , рядом , на нем свой , а когда обернулся, увидел , возле нее  и . Он сидел на , под ней лежала , рядом . Он пошел к  и увидел » (Хандке, 1980, с. 92). Вдаючись, до використання лапок і графічних позначень, автор передає стан невпевненості героя, його відчайдушне прагнення віднайти спосіб зафіксувати реальність.

Йозеф Блох неспроможний налагодити реальні стосунки з соціальною дійсністю, тому вступає з нею в ігрову взаємодію – удавання, імітацію життя. Ігрові моделі, які він при цьому використовує – гра в мовчанку, гра в хованки, гра у слова (словесний абсурд, заміна змісту, нагромадження беззмістовних реплік). Наскрізним в повісті є мотив недомовленості, мовчання і німоти (справжньої й удаваної). У творі майже відсутні діалоги, а ті, які відбуваються, беззмістовні. Однією з причин катастрофи героя є те,

що він не проговорює власну душевну кризу, замість цього обирає мовчання: *«Ігроки слишком много кричат, – сказал Блох. – Хорошая игра идет при полной тишине»* (Хандке, 1980, с. 96). Історія загибелі німого школяра, свідком якої став Блох, підсилює враження загального безсилля слова.

Всупереч поширеному розумінню гри як розважальної діяльності, філософська думка пропонує чимало визначень, що свідчать про значущість гри як екзистенціальної практики. У повісті П. Хандке гра постає як модель самопізнання і стратегія комунікації героя зі світом. Враження від реальності у свідомості Блоха постають у вигляді заплутаної головоломки, ребусу або шматочків пазлу: *«внутри этих кусков он до назойливости четко видел детали: словно части, которые он видел, представляли целое»* (Хандке, 1980, с. 72). Складання цілого з розрізнених фрагментів є однією з кількох ігрових практик, які реалізовано в сюжеті повісті.

Ігровий аспект виступає як засіб побудови художнього світу, сприяє передачі філософського змісту, а також є засобом пошуку гармонії у зіткненні головного героя з власними страхами та реальністю. Логіка розгортання сюжету також позначена впливом ігрового начала: інформація, яка надається читачеві неповна, не до кінця оформлена, структура твору фрагментарна. Характерна ознака присутності ігрового начала – відкритий фінал, неочікувана розв'язка, що суперечить читацьким сподіванням. Апелюючи до ігрових технік, Хандке ніби намагається уникнути серйозності у визначенні питання про дихотомію добра і зла. Реальність твору маркована певною кінематографічністю (Блох протягом сюжетної дії кілька разів відвідує кінотеатр), простір символічно розподілений на екранний (об'єктивний) і позаекранний (суб'єктивний). Що дозволяє зробити висновок про відсутність у художньому світі Хандке маркованої межі між удаваним, ігровим, та справжнім, серйозним буттям. Свідомість героя перетворюється на швидку зміну кадрів кіноплівки, що лише фіксує зовнішні об'єкти: *«Он увидел, как во фруктовых садах ящики с яблоками засовывали в мешки.... Он увидел, как в дверях лавки двое крестьян обмениваются рукопожатием ... Он увидел старуху ... Стоянки для машин перед магазинами пустели»* (Хандке, 1980, с. 94). Процес осмислення Блохом зовнішніх вражень нагадує невдалі спроби зібрати мозаїку: *«Какую он преследовал цель, когда...? Должен ли он обосновывать это «когда», тем, что он...? Будет ли так продолжаться, пока...? Неужели он так далеко зашел, что...?»* (Хандке, 1980, с. 95). Велика кількість знаків питання і незавершеність речень формують враження гри із читачем. Застосування категорії гри лише підкреслює абсурдність пошуків душевної гармонії: герой не бореться з внутрішніми проблемами, не шукає відповідь на питання щодо свого місця, не намагається усвідомити власні почуття.

Спортивна гра, маркована у заголовку твору, передбачає правила, дуалістичність (перемога / поразка), конкуренцію, емоційну насиченість, активність, застосування стратегій та високий інтелектуальний зміст, вимагає підпорядкування і прийняття рішень. Блох виробляє власну стратегію самопізнання: осягає себе в умовних ігрових просторах – кінотеатру (акторська гра), стадіону (спортивна гра). П. Хандке демонструє, як через переживання формується індивідуальний досвід життя як гри. Роздуми Блоха підпорядковані ігровим правилам його внутрішнього буття: *«Теперь на него среди бела дня напала эта ненавистная зараза игры слов. Среди бела дня? С чего ему пришло в голову это выражение? ... На меня напала зараза. Я заразился. Почтовая служащая и письмоносец. Письмоносец и почтовая служащая. Чистый анекдот»* (Хандке, 1980, с. 76). Беззмістовний потік свідомості, гра зі словами, насправді є спробою самоусвідомлення: *«Громоотвод? Это, видно, опять какая-то игра слов? Значило ли это, что с ним ничего не может случиться? И почему кексы там, на деревянной*

тарелке, своей формой напоминали рыб? На что они намекали? Может он должен быть нем как рыба? Ему следует замолчать?» (Хандке, 1980, с. 87). У свідомості людини гра зазвичай сприймається як процес, в основі якого лежить діяльність, тяжіння до боротьби, змагання, отримання результату – досвіду та задоволення. Гра має приносити задоволення, не ускладнювати життя, а допомагати розуміти його. Блох – футболіст у минулому, що, очевидно, символізує його поразку. У якості концептуальної метафори поняття гра актуалізується у повісті П. Хандке для пояснення складних абстрактних концепцій: кризи людини, сучасного стану розуміння людських відносин.

Отже, закріплення ігрового феномену у мистецтві постмодернізму обумовлене характерними рисами самої категорії гри. Гра спростовує принципи детермінізму, ієрархії, є запорукою свободи творчості, поліваріативності подій. Крім того, категорія гри генерує іронічне ставлення до оточення. Гра не ставить за мету наслідувати реальність, а, скоріше, концентрувати увагу на актуальних проблемах і стереотипах. Історія Йозефа Блоха – це історія зростального відчуження від реальності, витіснення людини з соціуму, який втратив можливість бути осягнутим. Ігрові мотиви втечі, мовчання, хованки, словесної гри є виявом іронічної самоідентифікації. У свідомості героя відбувається переоцінка цінностей, під впливом якої набуває гостроти протиставлення цивілізації й природи, раціонального й міфологічного, біологічного й фізіологічного, чоловічого й жіночого тощо. Суб'єкт перетворюється водночас на засіб та об'єкт зображення, а суб'єктивність набуває статусу основного змісту і форми твору. Розмаїття форм втілення ігрових стратегій в постмодерному дискурсі потребує подальшої наукової розробки.

**Перспективно** майбутніх досліджень можуть стати текстуальні механізми, завдяки яким ігровий модус надає письменникові свободу експерименту, можливість самовираження без огляду на моральні обмеження, а читачеві – поліваріантність інтерпретацій.

#### Бібліографічний список

- Гладилин, Н. В., 2010. Постмодернистские тенденции в творчестве П. Хандке 1970-х гг. *Вестник Тамбовского университета. Серия : Гуманитарные науки*, 4, с. 298–304.
- Демагина, А. М., 2013. Романы Петера Хандке в контексте смены литературных эпох (на примере романа «Медленное возвращение домой»). *Филология и культура*, 4, с. 173–176.
- Лакофф, Д. и Джонсон, М., 1990. Метафоры, которыми мы живём. В : Арутюнова, Н. Д., сост., 1990. *Теория метафоры*. Москва : Прогресс, с. 387–415.
- Мегела, І. П., 2010. Дієгетичний наратор у романі Петра Гандке «Мій Рік у Нічій Бухті». *Сучасні дослідження з іноземної філології*. 8, с. 723–734.
- Орлова, М., 2010. Творчість Петера Гандке 70-х рр. у контексті літератури «нової суб'єктивності». *Питання літературознавства*, 79, с. 38–46.
- Финк, Э., 1988. Основные феномены человеческого бытия. В : Попов, Ю. Н., ред., 1988. *Проблема человека в западной философии*. Москва : Прогресс, с. 357–403.
- Фролов, Г. А. и Старостина, А. М., 2012. Между модернизмом и постмодернизмом: проза Петера Хандке. *Ученые записки Казанского университета. Серия Гуманитарные науки*, 154 (2), с. 175–182.
- Хандке, П., 1980. Страх вратаря перед одиннадцатиметровым. В : Хандке П., 1980. *Повести*. Москва : Прогресс, с. 21–99.

### References

- Demagina, A., 2013. Romany Petera Khandke v kontekste smeny literaturnykh epokh (na primere romana «Medlennoye vozvrashcheniye domoy») [The novels of Peter Handke in the context of literary periods change (based on the novel “The long way round”)]. *Philology and culture*, 4, pp. 173–176. (in Russian).
- Fink, E., 1988. Osnovnye fenomeny chelovecheskogo bytiya [The Basic phenomena of human existence]. In : Popov, Yu. N., ed., 1988. *Problemy cheloveka v zapadnoi filosofii*. Moscow : Nauka, pp. 357–403. (In Russian).
- Frolov, G. and Starostina, A., 2012. Mezhdumodernizmom i postmodernizmom : proza Petera Khandke [Between Modernism and Postmodernism : The Prose of Peter Handke]. *Uchenye Zapiski Kazanskogo Universiteta. Seriya Gumanitarnye Nauki*, 154 (2), pp. 175–182. (in Russian).
- Gladilin, N., 2010. Postmodernistskie tendentsii v tvorchestve P. Khandke 1970-kh gg. [Postmodern trends in P. Handke’s works of 1970s]. *Tambov University Review. Series : Humanities*, 4, pp. 298–304. (in Russian).
- Khandke, P., 1980. Strakh vrataria pered odinnadtsatimetrovym [The Goalie's Anxiety at the Penalty Kick]. In : Khandke, P., 1980. *Stories*. Moscow : Progress, pp. 21–99. (in Russian).
- Lankoff, D. and Jonson, M., 1990. Metafori kotorymi my zivem [The Metaphors We Live By]. In : Arutyunova, N. D., compiler, 1990. *Teoriya metafory*. Moscow : Progress, pp. 387–415. (in Russian).
- Megela, I., 2010. Diiehetychnyi narator u romani Petra Handke «Mii Rik u Nichyii Bukhti» [Diegetic narrator in Peter Handke's novel “My Year in No Man's Bay”]. *Contemporary studies in foreign philology*, 8, pp. 723–734. (in Ukrainian).
- Orlova, M., 2010. Tvorchist Petera Handke 70-kh rr. u konteksti literatury «novoi subiektyvnosti» [The work of Peter Handke in the 70's in the context of the literature of the “new subjectivity”]. *Problems of literary criticism*, 79, pp. 38–46. (in Ukrainian).
- Стаття надійшла до редакції 30.10.2020.

**Y. Kravchenko**

#### **THE CONCEPTUAL METAPHOR OF PLAY IN P. HANDKE’S SHORT NOVEL «THE GOALIE’S ANXIETY AT THE PENALTY KICK»**

*The paper focuses on determining the peculiarities of the conceptual metaphor of play in Peter Handke’s short novel «The Goalie’s Anxiety at the Penalty Kick». The modern humanitarian discourse views the metaphor not only in its narrow sense (as a means of literary expressiveness) but also in the wide one – as a way of thinking and perception of the world around, which enables defining specific textual strategies aimed at interpreting complex, abstract, and principally incomprehensible concepts with the help of comprehensive, understandable, and mainly visual images. In P. Handke’s novel, the play acquires an ontological status developing into a multi-layer conceptual metaphor and functions as a key to understanding meanings on different levels of text organization – paratextual, informative, compositional, figurative, symbolic, and stylistic ones. The analysis conducted testifies that the play elements and devices can be found in various processes, activities, and people’s behavior because the category of play appeals to universal concepts, such as order, choice, pleasure, strive for results, etc. The play is realized as a complex integrity of worldview characteristics, unity of action, consciousness and communication. In P. Handke’s novel, the play is a model of self-cognition and a strategy of the character’s communication with the world. Since the P. Handke’s novel presents a type of a new subjective protagonist, who is usually a person alienated from the social environment, it is the play that*

*is able to replace the usual behavioral practices and stereotypes in his mind. The play aspect serves as a means of constructing the literary world and helps to convey philosophical ideas. As a conceptual metaphor, the notion of play is actualized in the novel in order to explain complex abstract concepts: a crisis of a person or understanding of human relationships in the modern world. The play discards the principles of determinism and hierarchy being a guarantee of creative freedom and polivariability of events. In addition, the category of play generates an ironic attitude to the surroundings. The play does not intend to stick to reality, but rather to concentrate on urgent problems and stereotypes. The story of Joseph Bloch is a story of growing alienation from reality, exclusion of a person from the social community which has become impossible to comprehend. The play motifs of escape, silence, hide-out, and wordplay are signs of ironic self-identification. The character's mind reconsiders the values, which highlights the distinct opposition of civilization and nature, rational and mythological, biological and physiological, male and female, etc.*

**Key words:** *conceptual metaphor, play, play strategy, existence, subjective protagonist, pretension, the principle of determinism.*

УДК 821.161.2–92.09Багрянний

**І. М. Ліпницька**

### **ПРОБЛЕМИ РОЗВИТКУ НАЦІОНАЛЬНОГО МИСТЕЦТВА СЛОВА В ПУБЛІЦИСТИЦІ ІВАНА БАГРЯНОГО**

*У статті аналізуються особливості критико-публіцистичного дискурсу Івана Багряного, тематичні доміанти літературно-критичних праць митця, авторська концепція шляхів розвитку національного письменства на еміграції, рецепція та захист творчого доробку М. Хвильового в публікаційній діяльності письменника.*

**Ключові слова:** *публіцистика, дискусія, ідеологічність, національна ідея, сенс творчості, хвильовизм, МУР.*

**DOI** 10.34079/2226-3055-2020-13-23-63-71

**Постановка проблеми.** Публіцистика – один із продуктивних видів мистецької та політичної діяльності Івана Багряного, а тому цілком закономірно може вважатися самостійною галуззю його літературної творчості. Публіцистичний доробок митця складає понад 200 статей, памфлетів, фейлетонів, текстів промов, звернень, есе, рефлексій, що у різний час з'являлися на сторінках газети «Українські вісті», часописів «Наші позиції», «МУР», виголошувалися на з'їздах політичних партій та мистецьких дискусіях і показують активну політичну, громадську і культуртрегерську діяльність письменника, його естетичну платформу, мистецькі вподобання. Вивчення публіцистичних творів письменника важливе не лише для історичної науки, яка простежує та осмислює обставини діяльності української інтелігенції на еміграції в добу тоталітарного режиму в Україні, чи журналістикознавства, предметом якого є дослідження позиції автора щодо інтерпретації фактів, своєрідність бачення й подачі суспільно вагомих проблем. Не менш актуальною письменницька публіцистика як література факту є для літературознавства: розширюючи уявлення про специфіку