

ТРАНСФОРМАЦІЯ ФУНКЦІОНАЛЬНО-СИНТАКСИЧНИХ МОДЕЛЕЙ ЗАПЕРЕЧЕННЯ В АНГЛОМОВНОМУ ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНОМУ ГІПЕРТЕКСТІ

TRANSFORMATION OF FUNCTIONAL AND SYNTACTIC MODELS OF NEGALIZATION IN ENGLISH EXPERIMENTAL HYPERTEXT

Вілкова С.Ю.,

orcid.org/0009-0008-8197-3504

аспірант кафедри англійської філології

Львівського національного університету імені Івана Франка

У статті розглянуто специфіку трансформації функціонально-синтаксичних моделей заперечення в межах англomовного експериментального гіпертексту. Проаналізовано перехід від класичної граматичної парадигми негaцiї до складних мультимодальних конструкцій цифрового середовища. Обґрунтовано, що в умовах стрімкої цифровізації літературного дискурсу заперечення перестає бути виключно лінгвістичним маркером і набуває ознак семіотичного коду, що інтегрує вербальні, графічні та технічні компоненти. У процесі дослідження виділено ключові рівні реалізації цифрової негaцiї: графічний, технічний, мультимодальний та архітектонічний. Зокрема, розглянуто функціонування графічних інновацій, таких як закреслення (strikethrough), що створює ефект палімпсесту та візуалізує внутрішній конфлікт персонажа, дозволяючи запереченню співіснувати зі ствердженням. Проаналізовано роль кольорового маркування та інверсії як засобів «невидимого» або завуальованого заперечення, що виводить категорію заперечення у площину підсвідомого та перцептивного сприйняття. Особливу увагу приділено структурним особливостям гіпертексту. Виявлено та охарактеризовано явище «семантичного розриву» та «гіпертекстової іронії», де заперечення реалізується через систему покликань, які анулюють попередню подану інформацію. Доведено, що в інтерактивній літературі заперечення трансформується в акт вибору читача: через розгалужену систему сюжетних ліній вибір однієї траєкторії автоматично означає архітектонічне заперечення іншої. У статті запропоновано нове бачення функціональних типів речень у цифровій прозі. Визначено, що розповідні речення втрачають лінійну стабільність, питальні – стають інструментами навігації, а спонукальні – перетворюються на процедурні алгоритми технічного обмеження. Обґрунтовано роль мультимодальності, де акустичні сигнали помилки або візуальні анімації виконують функцію заперечної частки not, діючи на рефлекторному рівні реципієнта. На прикладах творів М. Джойса, Ш. Джексон та інтерактивної драми «Façade» проілюстровано, як дифузія вербального та технічного створює багаторівневий заперечний фрейм. Зроблено висновки, що заперечення в гіпертексті еволюціонує з граматичної одиниці в динамічну інтерактивну подію, що змінює саму природу комунікації між автором, текстом та читачем.

Ключові слова: заперечення, англomовний гіпертекст, мультимодальність, функціональний синтаксис, графічні інновації, інтерактивність, експериментальна проза, онлайн-література.

The article examines the specifics of the transformation of functional-syntactic models of negation within the English-language experimental hypertext. The transition from the classical grammatical paradigm of negation to complex multimodal constructions of the digital environment is analyzed. It is substantiated that in the conditions of rapid digitalization of literary discourse, negation ceases to be an exclusively linguistic marker and acquires the features of a semiotic code that integrates verbal, graphic and technical components. In the process of research, key levels of implementation of digital negation are identified: graphic, technical, multimodal and architectonic. In particular, the functioning of graphic innovations, such as strikethrough, which creates a palimpsest effect and visualizes the character's internal conflict, allowing negation to coexist with affirmation, is considered. The role of colour marking and inversion as means of "invisible" or veiled negation, which brings the category of negation to the plane of subconscious and perceptual perception, is analysed. Special attention is paid to the structural features of hypertext. The phenomenon of "semantic discontinuity" and "hypertext irony" is identified and characterized, where negation is implemented through a system of references that cancel previously presented information. It is proven that in interactive literature negation is transformed into an act of reader choice: through an extensive system of plot lines, the choice of one trajectory automatically means the architectonic negation of another. The article proposes a new vision of functional sentence types in digital prose. It is determined that narrative sentences lose linear stability, interrogative sentences become navigation tools, and imperative sentences turn into procedural algorithms of technical limitation. The role of multimodality is substantiated, where acoustic error signals or visual animations serve as the negative particle 'not', acting at the reflex level of the recipient. Using the examples of works by M. Joyce, S. Jackson, and the interactive drama "Façade", it is illustrated how the diffusion of verbal and technical elements creates a multi-level negation frame. It is concluded that negation in hypertext evolves from a grammatical unit into a dynamic interactive event that changes the very nature of communication between the author, the text and the reader.

Key words: negation, English-language hypertext, multimodality, functional syntax, graphic innovations, interactivity, experimental prose, online literature.

Постановка проблеми. Стрімка цифровізація літературного дискурсу зумовила появу нових форм художнього тексту, де лінійна оповідь поступається місцем інтерактивності та

багаторівневості. Експериментальний гіпертекст (*electronic literature, ergodic literature*) вимагає переосмислення традиційних лінгвістичних категорій, серед яких однією з фундаментальних є категорія заперечення.

Актуальність теми дослідження зумовлена тим, що в умовах цифрового середовища заперечення перестає бути виключно граматичним чи лексичним маркером. Воно трансформується під впливом нетрадиційного синтаксису (фрагментарність, порушення зв'язності) та мультимодальності (використання графіки, кольору, гіперпосилань). Традиційні класифікації речень (розповідні, питальні, спонукальні) у гіпертексті часто розмиваються. До прикладу, спонукування може виражатися через відсутність активного посилання, тобто «заперечення дії». Однак, недостатньо вирішеною залишається проблема систематизації саме «цифрових» засобів заперечення, які виходять за межі класичної формули Підмет (S) + Допоміжне дієслово (*do, does, did, have, will*) + Заперечна частка (*not*) + Основне дієслово (I).

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Дослідження категорії заперечення має тривалу традицію в лінгвістиці. Фундаментальні аспекти заперечення в англійській мові (синтаксичні та семантичні) детально висвітлені у працях О. Есперсена та Р. Кверка, які заклали базу функціонально-синтаксичної класифікації речень.

Питання функціонування мови в цифровому просторі та специфіку гіпертексту як об'єкта лінгвістики аналізують Дж. Болтер та М. Енслін, акцентуючи увагу на нелінійності сприйняття. В українському науковому просторі вагомий внесок у вивчення мультимодальності та електронного дискурсу зробили І. О. Андрєєва та Я. В. Бистров, розглядаючи трансформацію стилістичних засобів у новітніх медіа. Проте роль заперечення як інструменту побудови художнього простору в експериментальній онлайн-літературі досі не ставала об'єктом окремого комплексного дослідження.

Постановка завдання. Метою статті є виявлення та систематизація трансформаційних процесів, що відбуваються у функційно-синтаксичних моделях заперечення під впливом специфічних умов гіпертекстового середовища англійської експериментальної прози.

Відповідно до поставленої мети, у дослідженні планується вирішити такі завдання:

Проаналізувати класичні типи речень (розповідні, питальні, спонукальні) та традиційні способи вираження заперечення в англійській мові як базовий субстрат для подальших трансформацій.

Дослідити синтаксичну специфіку експериментального онлайн-тексту, зокрема явища фрагментарності та парцеляції, що впливають на структуру заперечних конструкцій.

Визначити роль невербальних засобів (графічних інновацій, типографіки, кольорового маркування) у посиленні або заміні граматичних маркерів заперечення.

З'ясувати вплив інтерактивності та розгалуженої структури гіпертексту на комунікативну природу заперечення (зокрема, вивчити явище «сюжетного заперечення», де вибір читача анулює попередньо подану інформацію).

Охарактеризувати мультимодальний потенціал заперечення в сучасному цифровому просторі, де заперечення може бути реалізоване через технічні параметри інтерфейсу.

Виклад основного матеріалу. Класична лінгвістика розглядає заперечення як граматичну категорію, що реалізується на рівні речення через взаємодію суб'єкта, допоміжного дієслова та заперечної частки. У традиційному дискурсі заперечення є бінарним: твердження протиставляється запереченню за допомогою чітких маркерів (*not, no, never*). Проте в англійському експериментальному гіпертексті ця бінарність розмивається через нелінійність структури [4; 6; 8].

У розповідних реченнях (*declarative sentences*) експериментальної прози спостерігається тенденція до еліптичного заперечення (автор «викидає» граматично необхідні слова (зазвичай допоміжні дієслова), залишаючи лише саме «ні»). Автори часто опускають допоміжні дієслова, залишаючи лише заперечний маркер для створення ефекту фрагментарності свідомості.

До прикладу, авторка інтерактивного твору «My Body – A Wunderkammer» («Моє тіло – це Чудокамера») Шелі Джексон (Shelley Jackson) використовує категорію заперечення таким чином: «No words. Not today. Never the same road». Тут заперечення стає не просто частиною речення, а самостійним смисловим блоком. Шелі Джексон використовує заперечення, щоб показати неможливість повного опису людського досвіду («No words» – слів недостатньо). У гіпертексті це підсилюється тим, що читач сам обирає шлях, і кожне «так» (перехід за одним посиланням) автоматично є «ні» для інших шляхів [7].

У питальних реченнях (*interrogative sentences*) заперечення в онлайн-літературі часто набуває форми риторичного заперечення, що стимулює читача до взаємодії з інтерфейсом. Питання «Why not click?» є не лише запитом, а й спонукуванням до подолання технічного бар'єру.

Спонукальні речення (imperative sentences) у гіпертексті виконують функцію навігації. Заперечний імператив («Do not go back») у цифровому творі трансформується з поради автора на жорстке технічне обмеження. В експериментальній літературі заперечення спонукування часто виражається через дезактивацію гіперпосилань, тобто читач бачить текст, але не може «перейти», що є невербальною формою заперечення дії [2; 5].

Сучасний гіпертекст – це не просто оцифрований папір, а динамічна система, де синтаксис підпорядковується алгоритму. В онлайн-літературі заперечення часто виходить за межі вербального вираження. У цифровому середовищі заперечення стає «видимим», навіть якщо ми не використовуємо частку «not». Можна виокремити такі графічні інновації:

– Закреслення (Strikethrough): текст залишається видимим, але граматично та смислово запереченим. Традиційно, якщо ми помиляємося, ми стираємо текст. В онлайн-тексті закреслення дозволяє автору показати процес мислення. Це створює «ефект палімпсесту» (палімпсест – це давній пергамент, на якому старий текст зішкрябали, щоб написати новий, але сліди старого все одно видно) або внутрішнього конфлікту героя. Наприклад, «~~I loved her~~» (закреслення діє як «ні», але саме слово залишається перед очима читача, що означає одночасну наявність почуття та спробу його заперечити). Тобто, замість формули $S + not + V$ (яка просто констатує відсутність дії), закреслення показує боротьбу між «так» і «ні».

– Колір як маркер заперечення: колір у цифровому просторі перестає бути просто декорацією і стає граматичною категорією. Використання контрасту (чорне на білому або біле на чорному) часто позначає перехід у «негативний» простір: підсвідомість, «темні» думки, або те, що офіційно заперечується. В інтерактивній літературі автори іноді використовують текст того ж кольору, що й фон, наприклад, білий на білому. Такий текст стає видимим лише при виділенні мишкою. Це технічне заперечення видимості: текст існує, але він «невидимий» для звичайного ока. Таким чином, графічні інновації дозволяють авторам виражати складніші емоції, ніж просте граматичне заперечення. Це перетворює читання на спостереження за «роботою свідомості», де заперечення – це не просто відсутність чогось, а активна боротьба з присутнім.

– Семантичний розрив та «гіпертекстова іронія» – це заперечення на рівні сподівань читача. В традиційному тексті ми віримо слову. В гіпертексті покликання може вводити в оману.

Наприклад, читач бачить слово «щастя» (ствердження), клікає на нього, але посилання відкриває сторінку з описом депресії або порожнечі. Тобто саме покликання (технічний елемент) стає заперечним маркером. Це і є гіпертекстова іронія: форма стверджувальна, а технічна реалізація – заперечна.

– Інтерактивність (заперечення як процес вибору): у класичній літературі заперечення лінійне: «Герой не пішов у ліс». В інтерактивній літературі (цифрові квести, ігри) заперечення стає просторовим. Наприклад, коли ви обираєте варіант «А», ви не просто кажете «так» цьому шляху, а ще одночасно кажете «ні» (заперечуєте) варіанту «Б». Заперечення тут – це відсікання альтернатив. Воно не прописане автором у реченні, а реалізується рукою читача.

– Мультиmodalність (акустичне та перцептивне заперечення) – це найвищий рівень, де мовна модель Підмет (S) + Заперечна частка (not) + Основне дієслово (V) отримує фізичне підкріплення. Зокрема, акустичне заперечення: читач наводить курсор на слово, а комп'ютер видає неприємний звук помилки або «сирену». Це заперечення на рівні рефлексу. Перцептивний рівень – це сприйняття через органи чуття. Текст каже: «Вхід», однак, червоне мерехтіння (анімація) або звуковий сигнал кажуть: «Ні». Тут звук або анімація виконують роль частки «not», але вони діють швидше і сильніше за слово, бо апелюють до емоцій та біологічних реакцій [1; 2; 5].

Трансформація моделей заперечення в англomовному гіпертексті відбувається шляхом переходу від суто лінгвістичних засобів (частка not) до семіотичних (колір, лінк, звук). Хоча класична класифікація речень зберігається, проте їхня функціональна роль розширюється від описової до процедурно-навігаційної [3; 6].

Розглянемо на прикладах англomовної експериментальної онлайн художньої літератури застосування категорії заперечення у функційних типах речень. У класичному гіпертексті Майкла Джойса «Afternoon, a story» заперечення часто реалізується через синтаксичну невизначеність. Автор використовує розповідні речення, які через систему посилань перетворюються на заперечення самих себе.

Наприклад, речення «I want to say I may have seen my son die today» за формою є стверджувальним. Проте, переходячи за лінком на слово «die», читач потрапляє на фрагмент, який починається з фрази: «No, that is not what I saw». Тобто, тут ми спостерігаємо дискурсне заперечення, де класичне розповідне речення анулюється на наступ-

ному рівні архітекtonіки тексту. Це приклад того, як гіперпосилання виконує функцію заперечного оператора, сильнішого за граматичну частку *not* [6].

Твір Шеллі Джексон «Patchwork Girl» активно використовує візуальні маркери для вираження заперечення ідентичності та цілісності.

Наприклад, використання графічного закреслення (strikethrough) у реченнях типу: «I am ~~not~~ a monster». Це відповідно створює когнітивний дисонанс. Синтаксично речення стверджує одне, але візуально зовсім інше. У традиційній граматиці це було б неможливо, але в онлайн-літературі це працює як «подвійне заперечення», яке не дає ствердного результату, а залишає зміст у стані невизначеності.

У інтерактивній драмі Е. Штерна та М. Матіаса «Façade» заперечення реалізується через мовленнєві акти користувача та реакцію системи [9].

Наприклад, коли гравець вводить спонукальне речення «Don't fight», головні герої Trip та Grace можуть відповісти: «We aren't fighting!». Це слугує прикладом комунікативного конфлікту, де негативне спонукування користувача (*don't*) наштовхується на заперечне розповідне речення системи (*aren't*). Мультимодальність тут виявляється у тому, що вербальне заперечення супроводжується заперечною мімікою персонажів (хитання головою), що створює багаторівневий заперечний фрейм.

У творі Брайана Кіма Стефанса заперечення реалізується через кінетичну типографіку. Слова з'являються і зникають швидше, ніж читач встигає їх зафіксувати, що створює ефект «заперечення присутності». Наприклад, використання літер, що розлітаються при спробі прочитати стверджувальне речення. Заперечення тут не граматичне, а перцептивне, тобто текст заперечує власну читабельність [10].

Твір Ніка Монтфорта «Taroko Gorge» є генеративною поемою. Заперечення тут втілено через динамічну заміну. Система постійно генерує нові рядки, де попереднє твердження негайно заперечується появою нового, що робить будь-яку ствердну конструкцію тимчасовою. Зокрема, код програми генерує фрази, що описують природу, але через нескінченний цикл оновлення читач сприймає кожну нову ітерацію як заперечення або анулювання попередньої картини світу. Рядки типу «Brow trails the rocks» з'являються і миттєво зникають під тиском нових даних. На рівні коду заперечення реалізується через нескінченний

цикл, який не дає тексту стати статичним об'єктом [11].

Висновки. Традиційна граматична категорія заперечення в умовах цифрового літературного простору зазнає суттєвих трансформацій. Якщо в класичному англomовному дискурсі заперечення базується переважно на вербальних маркерах (частка *not*, заперечні займенники *no*, *nobody*, *nothing*), то в онлайн-літературі воно стає мультимодальним, а графічні інновації (закреслений текст, колірні інверсії, порожні фрейми) виконують функцію «візуального заперечення», яке часто виявляється емоційно сильнішим за вербальне.

Крім того, функційно-синтаксична класифікація речень у гіпертексті набуває нових прагматичних відтінків: розповідні речення втрачають свою лінійну стабільність – через систему покликань вони можуть миттєво анулюватися, створюючи ефект «мережевої іронії»; питальні речення трансформуються в інструменти навігації, де заперечна відповідь часто реалізується через відсутність активного гіперпокликання; спонукальні речення (імперативи) перетворюються на процедурні алгоритми, де заперечення дії («Do not click») виступає як елемент гри з читачем або технічне обмеження інтерфейсу.

Також в експериментальному гіпертексті виникає особливий вид заперечення – структурне або архітекtonічне заперечення. Воно реалізується не на рівні окремого речення, а на рівні архітектури твору (наприклад, коли вибір однієї сюжетної гілки фізично унеможливорює або «заперечує» існування іншої). Це перетворює заперечення з граматичної одиниці на інтерактивну подію.

Інтерактивність онлайн-літератури змінює комунікативну роль заперечення. Воно перестає бути просто засобом передачі інформації про відсутність чогось, а стає способом залучення читача до співтворчості. Читач сам «активує» заперечення, обираючи шлях відмови від певної інформації, що робить категорію заперечення суб'єктивною та динамічною.

Перспективи подальших досліджень полягають у поглибленому лінгвістичному аналізі трансформації категорії заперечення в межах окремих функційно-синтаксичних типів речень англomовного цифрового дискурсу. Пріоритетним напрямом є вивчення прагматичного потенціалу заперечного імперативу в інтерактивному середовищі, де лінгвістична модель спонукування трансформується в процедурний алгоритм технічного обмеження.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Андреева І. О. Мультимодальний аналіз дискурсу: методологічна основа та перспективи напрямку. *Одеський лінгвістичний вісник*. 2016. Вип. 7. С. 3–8.
2. Бистров Я. В. Взаємодія вербального і графічного модусів у художньому тексті (мультимодальний підхід). *Науковий вісник Херсонського державного університету. Сер. «Перекладознавство та міжкультурна комунікація»*. 2018. Вип. 4. С. 7–12.
3. Медвідь К. М., Швачко С. О. Категорія негачії як фундаментальний лінгвістичний феномен. *Філологічні трактати*. 2014. Т. 6, № 1. С. 109–113. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Filtr_2014_6_1_19 (дата звернення: 17.12.2025).
4. Татаровська О. Прагматодискурсний модус заперечення в англійській мові. *Вісник ОНУ. Серія: Філологія*. 2023. Т. 28, вип. 2. С. 112–113.
5. Bolter J. D. *Writing Space: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print*. New York: Routledge, 2001. 232 p.
6. Ensslin M. *Canonizing Hypertext: Explorations and Constructions*. London: Continuum, 2007. 224 p.
7. Jackson S. *My Body – A Wunderkammer*: [interactive work]. 1997. URL: <http://www.altx.com/thebody/> (date of access: 17.12.2025).
8. Jespersen O. *Negation in English and Other Languages*. Copenhagen : Høst & Søn, 1917. 151 p.
9. Quirk R., Greenbaum S., Leech G., Svartvik J. *A Comprehensive Grammar of the English Language*. London : Longman, 1985. 1779 p.
10. Stefans B. K. The Dreamlife of Letters. *Electronic Literature Collection*. 2006.Vol.1.URL:https://collection.eliterature.org/1/works/stefans__the_dreamlife_of_letters.html (дата звернення: 17.12.2025).
11. Montfort N. Taroko Gorge. *Nickm.com*. 2009. URL: https://nickm.com/poems/taroko_gorge/original.html (дата звернення: 17.12.2025).

Дата першого надходження рукопису до видання: 20.11.2025

Дата прийнятого до друку рукопису після рецензування: 19.12.2025

Дата публікації: 31.12.2025