

УДК 81'374

Н. В. Кондратенко, канд. філол. наук, доц., зав. кафедри
Одеський національний університет імені І. І. Мечникова,
кафедри прикладної лінгвістики

ЕЛЕМЕНТИ ІГРОВОГО ДИСКУРСУ В ХУДОЖНЬОМУ ТЕКСТІ НЕКЛАСИЧНОЇ ПАРАДИГМИ

Статтю присвячено аналізу ігрової природи українського постмодерністського художнього дискурсу. Визначено поняття повної гри, досліджено основні вияви мовної гри в художньому тексті, виявлено специфіку ігрової реальності в постмодерністському дискурсі.

Ключові слова: художній текст, мовна гра, постмодерністський дискурс.

Сучасний художній текст, функціонуючи в комунікативному просторі, репрезентує один з різновидів діяльності людини — комунікативну. З огляду на це текст стає не лише матеріальним втіленням і здобутком всесвітньої культури, а й носієм сутнісних характеристик існування людини в культурному середовищі. Прагнення створити адекватне середовище для людського існування спричинює появу численних реальностей, серед яких особливе місце належить ігровій. Л. Ретюнських вважає провідною рисою ігрової реальності «її детермінованість суб'єктивною реальністю» [5: 23], що в процесі розгортання набуває об'єктивного статусу. Суб'єктивний характер гри підкреслює її соціальну природу як особливого виду діяльності людини. У художніх текстах ХХ століття, зокрема в текстах постмодерністів, поняття мовної гри виходить на перший план, хоч під ним розуміють уже специфічний спосіб створення та функціонування тексту, окремі дослідники підкреслюють, що основна мета мовної гри – естетична [2: 20], тобто це діяльність, що цінна сама по собі, художній текст є самоцінним, як і інші вияви гри.

У лінгвістиці поширена думка щодо зв'язку мовної гри з порушеннями мовних норм, напр., Т. Космеда визначає мовну гру як «навмисне відхилення від мовних норм для створення певного естетичного (здебільшого комічного) ефекту» [3]. Проте О. Журавльова заперечує зв'язок поняття мовної гри з порушенням мовної норми, вона вбачає специфіку мовної гри у невідповідності мовних і мовленнєвих процесів: «операцій-

на сутність ігрового моменту в мові полягає в актуалізації нормальних системних параметрів мови, котрі лише зароджуються в системі концептів і стратегій користування ними в мовленнєвій організації індивіда, але ще не зафіксовані в одиницях мовної системи та їхніх відношеннях» [2: 43]. Йдеться про несиметричність розвитку мови та мовлення: поступово нормативне в мовленні стає нормативним в мові, а мовна гра лише позначає цей процес переходу. На думку дослідниці, мовна гра маніфестує розвиток мовної системи за рахунок створення нового знака або нової структури. Мовна гра «порушує симетрію співвідношення змісту і середовища його функціонування, приводячи стабільні структури в новий стан нестабільності. Отже, мовна гра становить новий етап розвитку системи на підставі операцій над стабільними мовними структурами — еталонами, прототипами, моделями породження змісту» [2: 46]. Стабільна, але не стала мовна система починає розвиватися зсередини в процесі мовної гри, а такий саморозвиток уможливлений з огляду на високий ступінь абстрактності мовних прототипів. Опосередковано цю думку підтверджує В. Борботько, який вважає, що «в дискурсі реальному світові може бути поставлений у відповідність як його буквальный — симетричний образ, такі деформований образ, що відповідає двом відомим типам симетрії; це власне симетрія, або класична симетрія, що передбачає взаємну відповідність об'єктів, і диссиметрія — деформована симетрія» [1: 78]. Відповідно до цих двох типів симетрії він виокремлює й два типи форматорів (регістрів) дискурсу — діловий та ігровий. Дослідник розуміє поняття регістру ширше, ніж поняття дискурсу, поділяючи регістр на типи дискурсу, напр., ігровий — на поетичний та сміховий. На особливу увагу заслуговує комбінаторний тип, що поєднує в межах диссиметричного регістру обидва дискурси: змішування поетичного та сміхового спричинює ефект «граничної особливості» (термін В. Борботька) — змістовий перехід, семантична деформація дискурсу, що викликає в реципієнта амбівалентний стан, стан миттєвого переходу від низького до високого і від високого до низького. Змішування «верху» і «низу» — загальна риса сміхової культури, проте накладання двох дискурсів дає появу принципово нового художнього мислення, що реалізується в текстах неklasичної парадигми. Це ігровий дискурс, що значною мірою перебуває під впливом сміхового, наслідком чого є створення «карнавального» тексту, у якому стрижнева роль належить мовній грі.

У художньому тексті репрезентовано такі форми мовної гри, які можна визначити як ігри з мовою або лінгвістичні ігри, тому що йдеться не лише про використання потенціалу мовних одиниць з метою ство-

рення естетичного ефекту через свідоме порушення мовних норм, а про оперування змістовими елементами.

Вираження ігрової природи постмодерністського дискурсу через актуалізацію літерних позначень характерне для творчості Ю. Іздрика, який пропонує читачеві своєрідну закодовану абетку у своєму тексті:

*Забувалося і те, що омріяна Європа великою мірою давно вже
фантом, міф, ілюзія, і те, що вона не тільки і не стільки:*

августійший і блаженніший Франціско Аквінат,

блудливий барон Він-Кавель Б'iron maiden,

міс Ван дер корбюзьяк,

Гайль Юлій Гайдєгергадамергантентайн,

далі тангі Далі дада дюшан,

Еліотелюар рогоносий есквайр,

фасбін дер клеЄ,

жлобина Женесартр,

празький цвіркунець Юрасик Замза,

И,

Бретон Мондріанович Іонеско,

Кокто Іонескович Тцара,

Йонеско Мрожекович Беккет,

кічуватий кітсик Кляйнст,

Павнд Доуренсович Лелюш,

дуїнізований корнет Мальте Марія Брігге,

садистуватий Нахер де Мазох,

золотоволоска Меріт фон Оппен-Гайм,

раблезіанець Пантаірюа Гаргантюель,

варгінальний Рихард Онеггерсаті,

сафовита sophisticated lady Стайн,

богомольний і цинічний Тарас Григорович Ніцше,

упертій антисеміт Умберто Феко,

його величність Франц-Йосиф Швейк,

хвалько Хвеліні мастроян,

Целяни, Шульци, Циммермани, весь список Шиндлера,

Арнольд Павлович Черчіль,

штокгаузнутий Шенберг,

Ще хтось один на букву Щ,

для різноманітності гіповий Юрайя Гін, скажімо,

і насамкінець юнга Фром-Фройд Ясперс — увесь кагал (Ю. Іздрик. Таке).

Літери української абетки по порядку подані в кожному з рядків тексту, який має специфічну графічну будову: рядки мають різний відступ від краю сторінки, що створює орнаментальну структуру тексту з візуального боку. Зміст «абеткового» фрагмента теж повною мірою демонструє потенціал постмодерністських мовних ігор. У тексті наведено перелік оригінальних і закодованих імен та прізвищ діячів європейської культури — літератури, філософії, психології, кіномистецтва, живопису тощо. Головна мета створення цієї абетки — змусити «прочитати» історію Європи за власними іменами, це історія особистостей, історія конкретних людей, з якими асоціюється європейська культура. Саме в цьому фрагменті реалізовано текстотвірний принцип, що можна назвати принципом «подвійної семіотичності» — поєднання різних знакових систем (абетка і мовна система). Накладання різних знакових систем у межах одного дискурсу перемикає увагу читача, який змушений повертатися до тексту кількаразово, щоб поєднати у сприйнятті різні системи — мовну, реалізовану в тексті, та інші (необов'язкові вербальні). Лише співіснування, взаємодія цих систем, а не роздільне їх сприйняття надає змогу представити багатовимірну гру художнього дискурсу неklasичної парадигми.

Насамперед мовні гри в художньому дискурсі пов'язані метамовною рефлексією — це тип мовної поведінки, що передбачає осмислене використання мови, тобто спостереження, аналіз її різних фактів, їхню оцінку, співвіднесення своїх оцінок з іншими, нормою, узусом. У постмодерністських текстах власне мова стає предметом авторської уваги, а мовна рефлексія віддзеркалюється безпосередньо в тексті, напр.: *Я зав'язую вживати займенник «я»* (Ю. Іздрик. Таке). Н. Ніколіна вважає регулярне використання лінгвістичних термінів особливістю сучасного художнього мовлення [4: 49], проте не лише терміни, а й загальна метамовна рефлексія становить предмет зображення в сучасному художньому тексті: *Адже як поясниш, що табуретка — це **ТАБУРЕТКА**, а не «табуретка»?* (Л. Дереш. Намір!); *За Окрю Іржоном я почав стежити, відколи ми познайомилися. Напочатку оте «стежити» було не більше, ніж лексичною фігурою: я слідував за його публікаціями...* (Ю. Іздрик. АМTM). Такий підвищений інтерес до мови і лінгвістики не випадковий, лінгвістичні ігри, що є підґрунтям художнього тексту неklasичної парадигми зумовлюють мовну рефлексію та змінюють ставлення авторів до мови — не як до інструмента, об'єкта, а як до суб'єкта тексту.

При цьому спостерігаємо тенденцію «до збільшення обсягу речення» [4: 260], що відображено у надмірній кількості об'єктних поширювачів. Така семантична надмірність переважаною змістовою наповнення

синтаксичної конструкції настільки, що реципієнт не сприймає повною мірою всі змістові компоненти. Прийом мовної гри, що полягає у надмірному застосування однорідних поширювачів різної семантики, називають каталогізацією, або каталожними рядами, тому що вони нагадують штучний канцелярський перелік предметів. З огляду на це каталожні ряди складаються переважно з поширювачів суб'єктної або об'єктної семантики, а їхня морфологічна природа виключно іменникова, тому що перелік застосовують щодо певних предметів або осіб, напр.: *То були Ангели Божі, Цигани, Маври, Козаки, Ведмеді, Спудеї, Чорти, Відьми, Русалки, Пророки, Отці Василіани в чорному, Жиди, Пітмеї, Повії, Улани, Легіонери, Пастушки, Ягнята, Каліки, Божевільні, Прокажені, Паралітики на Роздорожжю, Вбивці, Розбишаки, Турки, Індуси...*

(Ю. Андрухович. Рекреації). У цьому прикладі перелічено персонажів, що беруть участь у святі, тобто названі маски, що обрали для себе учасники, тому йдеться про перелік осіб. Автор намагається показати повну картину подій, називаючи всіх без винятку дійових осіб, синтаксично це репрезентовано у низці однорідних підметів.

Сюди належить й абсолютизація повторюваності, тобто багаторазове повторення синтаксичної конструкції або її фрагмента, зловживання тавтологією, лексичними повторами в межах невеликого фрагмента тексту, напр.: — *Подивись, скільки можливостей там тобою не використаних, скільки країн не бачених, скільки рік не перетнутих, скільки слів не написаних, не сказаних і ще більше не почутих, скільки снів не побачено і скільки днів не прожито, ночей не виспано, скільки їжі не з'їдено і скільки пив а не випито, скільки там таїн непізнаних, а скільки дівок не виграних, скільки рук непотиснутих, скільки сліз невипланих і скільки ран незагосних, і ще більше незавданих, скільки радощів і скільки краси неторкнута, скільки страждань і обману не знесено і скільки уроків не засвоєно, скільки досвіду не здобуто, скільки дверей не відчинено, скільки дітей не зачато, замовлянь не промовлено... послуг не надано — загадок не розгадано; рим не римовано — риб не фаршировано, у бубон не бито — землею не криго, воду ситом носити — милості просити; кригу не топлено, вуста не ціловано, щасті не крадене, малий, тобою стільки музики не чуто — скільки фільмів не бачено, людей не забуто — сили не втрачено і так далі... (А. Журавський. К.). Тут повторення реалізовано не на змістовому рівні — як лексична еквівалентність повторюваних компонентів, а як повторення однакових за синтаксичною будовою конструкцій. Ці конструкції за будовою становлять безособові речення на*

-но, -то, що мають означать «стан як результат дії в минулому, а іноді результат дії, не зумовлений волею людини» [6: 124]. Така семантична контамінація накладання минулої дії та її повторюваності перетворює текст на афористичні висловлення.

У наступному тексті Ю. Іздрік демонструє потенційні можливості синтаксичної деструкції як вияву мовної гри. На початку розділу «Любов» він подає епіграф: *На прохання внутрішнього цензора слово «любов» у цьому тексті (всюди, за винятком титулу) замінено словом «байдужість».* Виправити ситуацію можна за допомогою команди «find and change». Автор. Далі у тексті розділу скрізь зустрічається слово «байдужість», при цьому частотність його появи дорівнює з усіма граматичними формами і спільнокореновими словами (автор виділяє всі варіанти напівжирним накресленням) — 116 разів на 12 сторінках малого формату. У такий спосіб автор намагається показати втрату словом «любов» семантичного навантаження, через що заміна його в контексті антонімом по суті нічого не змінює, напр.:

— *Що вам байдуже читати?* — *Я байдужий до газет (журналів).* — *Якими мовами вам байдуже читати?* — *Я можу читати українською, російською, англійською, байдуже якою.* *Ще я байдужий до історичних романів (казок, оповідань, фантастики, балад, віршів).* — *Які п'єси Шекспіра викликають найбільше збайдужіння?* — *Я байдужий до п'єс «Ромео і Джульєтта», «Дванадцята ніч», «Отелло», «Кроль Лір», «Гамлет».* — *А який найбайдужіший вам роман (вірш, оповідання)?* — *Ось ця книжка, яку я вам обіцяв. Ви пересвідчитесь, що це безнадійний твір. Автор невміло будує фабулу. Образи змальовані абияк. Дія гальмує.* — *Мені байдуже, що читати* (Ю. Іздрік. Таке). (виділення автора).

Однак перенасичення тексту повторами підкреслює умовність ситуації, авторську містифікацію, мовну гру із значенням двох слів. Деавтоматизація читання спричинена тут семантичними вузлами-повторами: кожного разу читач зупиняється на повторюваному слові, усвідомлюючи його зв'язки з попередніми лексемами і подумки замінюючи слово *байдужість* словом *любов*, як пропонує робити автор у зверненні до читача через застосування комп'ютерної команди. Дії читача, що нагадують дії комп'ютера, теж розраховані на підкреслення автоматизму процесу читання, на знецінення ролі суб'єкта, яка майже дорівнює комп'ютерній обробці тексту. Автоматизм, заявлений автором як умова адекватного сприйняття тексту, є по суті реалізацією автоматизму у розумінні такого поняття, як «любов» у свідомості сучасної людини, яка втрачає зв'язок

між знаком (словом) і поняттям (денотатом). Це яскравий приклад характерного для постмодернізму розриву між предметом і значенням, коли значення існують самі по собі, поза предметами і без предметів.

Інший прийом — фрагментація, поєднана з прийомом каталогізації, відтворює розчленовану текстову дійсність, подає її у вигляді окремих ситуацій. причому частотне представлення фрагментів номінативного характеру, напр.:

Плакати! Плакати! Плакати!
Гу-у! Гу-у!
Бах! Бах!
Плакати! Плакати! Плакати!
Схід. Захід. Північ. Південь.
Росія. Україна. Сибір. Польща.
Туркестан. Грузія. Білорусія.
Азербайджан. Крим. Хіва. Бухара.
Плакати! Плакати! Плакати!
Німці, поляки, петлюрівці — ще, ще, ще...
Колчак. Юденіч. Денікін — ще, ще, ще...
Плакати! Плакати! Плакати!
Місяць, два, три, шість, двадцять... ще, ще, ще...
Гу-у! Гу-у!
Бах! Бах! (М. Хвильовий. Кіт у чоботях).

Цей текстовий фрагмент, що має рамкову будову — починається і завершується однаковою звуконаслідувальною конструкцією, позбавлений значення дії через відсутність дієслівних форм. Усі наведені мовленнєві фрагменти становлять односкладні номінативні непоширені речення, тобто представлені лише одним головним членом, що не має жодних поширювачів. Такий суцільний перелік країн, сторін світу, національностей тощо становить мінливість буття, фрагментарність текстової реальності, у якій повторюваними елементами є лише плакати — стилістичний центр тексту, що тричі відмежує різні лексико-семантичні групи цієї каталогізації. Відсутність дієслів підсилює відсутність руху, неактивність описаної дійсності: оповідач лише фіксує все навколо себе, він намагається передати те, що бачить під час подорожі потягом з одного кінця країни в інший. Проте семантика руху парадоксально репрезентована без застосування дієслів, перелік того, що спостерігає оповідач більшою мірою надає тексту динаміки, ніж дієслівні конструкції. Проте це не динаміка руху, а динаміка застигlosti, тому що дійсність постає як сукупність вражень,

«спалахів», просвітлення свідомості, оповідач байдужий до цієї дійсності, він сприймає її відсторонено, саме тому й обрано номінативні речення: це недієва реальність, жодного втручання героя-оповідача в ній немає, лише пасивне спостереження, звичайна констатація фактів. Не остання роль у цьому належить графічному зображенню тексту, який надруковано у стовпчик, кожний рядок якого становить інший вимір презентованої картини світу.

Отже, мовна гра становить невід'ємний шар постмодерністського тексту, це не лише окремі прийоми мовної гри, а й загальні лінгвістичні ігри, ігри з мовою, зумовлені карнавалізацією постмодерністської свідомості.

Список використаної літератури

1. *Борботько В. Г.* Принципы формирования дискурса: От психолингвистики к лингвосинергетике. [изд. 2-е] / В. Г. Борботько. — М. : КомКнига, 2007. — 288 с.
2. *Журавлева О. В.* Функциональные системы речепорождения сквозь призму языковой игры: Монография / О. В. Журавлева. — Барнаул : Издательство Алтайского университета, 2007. — 142 с.
3. *Космеда Т. А.* Языковая игра — продуктивный прием публицистического стиля современной эпохи (на материале газеты «Арт-мозаика») / Т. А. Космеда // Культура народов Причерноморья. — 2002. — № 32. — С. 297–300.
4. *Николина Н. А.* Активные процессы в языке современной русской художественной литературы / Н. А. Николина. — М. : Гнозис, 2009. — 336 с.
5. *Ретюнских Л. Т.* Игра как она есть или онтология игры / Л. Т. Ретюнских. — Липецк : Липецкое изд-во Госкомпечати РФ, 1997. — 151 с.
6. *Шульжук К. Ф.* Синтаксис української мови: [підручник] / К. Ф. Шульжук. — К. : Видавничий центр «Академія», 2004. — 408 с.

Стаття надійшла до редакції 10.12.2011 р.

Н. В. Кондратенко

Одесский национальный университет имени И. И. Мечникова,
кафедра прикладной лингвистики

ЭЛЕМЕНТЫ ИГРОВОГО ДИСКУРСА В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ТЕКСТЕ НЕКЛАССИЧЕСКОЙ ПАРАДИГМЫ

Статья посвящена анализу игровой природы украинского постмодернистского художественного дискурса. Определено понятие полной игры, исследованы основные проявления языковой игры в художественном тексте, выявлена специфика игровой реальности в постмодернистском дискурсе.

Ключевые слова: художественный текст, языковая игра, постмодернистский дискурс.

N. V. Kondratenko

Odessa National I.I.Mechnikov University
Applied Linguistic Chair

ELEMENTS OF GAME DISCOURSE IN THE LITERARY TEXT OF NONCLASSICAL PARADIGM

This article examines the nature of the game ukrainian postmodern literary discourse. The concept of the full game, expressions, basic language game in fiction, the specificity of the game in the post-modernist discourse of reality.

Key words: literary text, language games, postmodern discourse.