

О.В. Балашова  
г. Белгород, Россия

### **ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В ТЕКСТОВОМ ПРОСТРАНСТВЕ ПОСТМОДЕРНИЗМА**

Игровое начало глубоко значимо в составе человеческой жизни. Мыслители различных эпох неоднократно отмечали огромную значимость игрового начала в жизни и искусстве. Писатели и учёные (Л. Толстой, Т. Манн, В.Ф. Переверзев) говорили даже, впадая в односторонность, что искусство является игровой деятельностью по своей сути, что это – своеобразный вид игры. Представители современного постструктурализма определили словесное искусство как игру риторических фигур, «танец пера». Вслед за Роланом Бартом, его ярким вдохновителем, всё постмодернистское и постироническое пространство второй половины XX - начала XXI веков охвачено идеей игрового начала, при этом «писательская деятельность и читательское восприятие рассматриваются как игра с языком, при которой главное – это удовольствие, получаемое от текста, ибо в искусстве «ароматная сочность» важнее знаний и мудрости [Барт 1989: 569].

Среди многих и многих различных игр особенное место принадлежит играм языковым, связанным непосредственно с языковой и речевой деятельностью человека. Языковая игра универсальна в том отношении, что любой человек при использовании языка (скажем, в обыденной, разговорной речи) прибегает к каким-то элементам игры - и не только в расчете на то, что его усилия по достоинству оценит собеседник, но иногда и «просто так», для собственного удовольствия.

Языковая игра - понятие современной неклассической философии языка, фиксирующее речевые системы коммуникаций, организованные по определенным правилам, нарушение которых означает её разрушение или выход за их пределы. Это понятие введено Витгенштейном, являясь одной из важнейших категориальных структур в его поздних произведениях. В рамках постмодернистского концептуального пространства вообще всякое высказывание должно рассматриваться как «ход, сделанный в игре». Язык выступает в этом контексте не столько механизмом объективации информации или экспрессивным средством, сколько медиатором понимания в контексте языковых игр.

В лингвистике предметом изучения языковая игра стала сравнительно недавно. На основе теории ассоциативного потенциала слова Т.А. Гридина рассматривает операциональные приемы и механизмы языковой игры и предлагает, вслед за Е.А.Земской, классификацию «игрем», своеобразных: а) по форме; б) по содержанию; в) по форме и содержанию. Основой этой классификации являются окказиональные образования, представляющие собой не узуальные, не соответствующие общепринятому употреблению лексические единицы. В качестве примера здесь можно привести название романа современного британского писателя Грэма Свифта *Waterland/Земля воды*. Это слово рождено автором и не зафиксировано ни в одном из словарей. Несмотря на прозрачность значения каждого из составляющих его элементов, даже британца оно способно привести в недоумение, так как в нем соединены две противоположные сущности - «вода» и «земля». Семантика раскрывается через контекст произведения, в котором представлена история водного края Фенов, жители которого вынуждены на протяжении столетий вести борьбу с водной стихией.

И.Б. Голуб и Д.Э. Розенталь, выделяя словесную игру, предлагают определять ее как «обыгрывание» значения слова, например в каламбуре, который может состоять как в новой этимологизации слова по созвучию, так и в образовании нового речевого омонима от созвучного корня.

Уже упоминаемый роман «Земля воды» представлен в форме урока истории, который ведёт школьный учитель Том Крик. Роман предваряется эпиграфом, содержащим варианты определения «истории» и одновременно заключающим в себе авторское понимание способов её написания. Его историческая концепция во многом близка концепции М. Монтеня, и

представляет собой не только описание разнообразных событий, но и соотношение единичного события и истории. Перспектива видения истории у Монтеня - это видение «историй»/ «stories», примеров, из которых слагается общая история/ wide world History.

На этом фоне разворачивается грандиозная по силе авторская языковая игра: «History» следует понимать как «расследование, исследование, изучение; повествование о событиях прошлого, историческую науку» и как «любой тип повествования: отчёт, рассказ, предание», т.е. последнее значение «telling stories» заложено уже в самой форме «History». При этом герой романа Том Крик - учитель истории, который на уроках вместо освещения исторических событий рассказывает свою собственную историю/ the hocus-rocus of the selfsame History. И в этом случае автор снова заставляет играть слова, ведь уроки истории Тома Крика это и есть «His stories»= «History».

Продолжая развивать тему, Свифт указывает на субъективный и зачастую театральный характер истории, другими словами в его интерпретации история – это ни что иное, как удачные постановки и умелые манипуляции историков, именно это он и хочет подчеркнуть, обращая внимание читателя на общий корень слов «History» и «Histrionics»/театральность, неестественность.

Обращение к понятиям времени и языка и их обыгрыванию, посредством которого в романах воплощается городской миф, основанный на связи искажения языковых единиц с изображением художественного времени и пространства, становится одним из способов интерпретации творчества современного английского писателя Питера Акройда.

Платон, главный герой одноименной повести, занимается исследованием прошлых времен, восстанавливая утраченную картину былого мира с помощью дошедших до него фрагментов старинных текстов. Результатами своих трудов (в основном это открытия, относящиеся к нашей эпохе) он делится с горожанами во время публичных лекций, а также фиксирует эти результаты в словаре, толкующем понятия прошлого. Большая часть статей – лексемы и словосочетания, объясненные с помощью буквального прочтения их внутренней формы, и произвольно расшифрованные аббревиатуры:

ideology: the process of making ideas. The work was generally performed in silence and solitude, since great care was needed in their manufacture. Certain artisans were chosen for this occupation at an early age and were trained in mental workhouses or asylums. They were known as idealists, and were expected to provide a fixed number of ideas to be exhibited or dramatized for the benefit of the public.

language laboratory: a sterile area where language was created under strict experimental conditions. New complex words or phrases were bred from existing phonetic and semantic systems before being tested upon a group of volunteers. There was of course always a danger of contamination or leakage; we believe that there were occasions when rogue words were accidentally released into the community, sometimes causing hysteria or fever.

Literature: a word of unknown provenance generally attributed to 'litter' or waste.

Видение Платона, жителя будущего, представляет собой некий «оптический прибор» наподобие черного ящика, поскольку в его перспективу попадает современная нам действительность, и в результате ее «освоения» в контексте современной ему эпохи получается исказившееся изображение, «проявленное», как фотошленка или кинокадр, в словаре и лекциях.

Он, как правило, не столько восстанавливает, сколько придумывает значения слов. При этом произвольно построенное окказиональное значение оказывается не случайным: Literature/ Литература - <...> litter/ мусор; оно таинственным путем совпадает с неким идеальным своим прообразом, и поэтически переозначенное слово становится тождественным и слову архаическому, и слову абсолютному, сущностно связанному с вещью и понятием.

Механизм словообразования заключается в соединении морфем в слова, лексем в идиомы. Значение морфемы или лексем, т. е. части, Платон угадывает верно, но ему неведомы законы не столько слово-, сколько смыслообразования: он не учитывает идиоматического характера языковых знаков, поэтому соединениям морфем и лексем он дает иное, большей частью ошибочное толкование. Платон, таким образом, являет собой пародию на лингвиста, в

то время как «подлинный» мир конца двадцатого века исчезает, превращаясь в пародию на самого себя, и это тот языковой уровень, на котором базируется ирония автора.

Платон – пародийный лингвист и пародийный историк, – занимаясь реконструкцией не связанных между собой слов и текстов, пародирует процесс деконструкции. Роман, таким образом, отличается мозаичной многоплановостью, навевающей различные литературные ассоциации: словарь и лекции можно отнести к английской традиции «абсурда» и языковых игр, как, например, произведения Л. Кэрролла.

Игровое начало романа англичанина Мартина Эмиса «Стрела времени» связано с особой техникой повествования: время здесь обращено вспять. Автор точно воспроизводит исторические факты, однако события, следуя друг за другом в обратном порядке, полностью изменяют суть рассказываемого. Наивный рассказ «внутреннего голоса» бывшего врача Аушвица выступает как эрзац трагической истины о страшных событиях, в сущности, отвечая искомому нацистами стремлению оправдать уничтожение людей благими целями.

Авторская языковая игра по силе воздействия на читателя нисколько ей не уступает, а скорее, наоборот, выступает дополнительным эмфатическим средством: 'Dug. Dug,' says the lady in the pharmacy/ 'Dug,' I join in. 'Oo y'grah? / 'Aid ut oo y'grah?' На первый взгляд эта фраза кажется бессмыслицей даже автору повествования, пока он не осознает, что все происходящее движется согласно обратно прокручивающейся киноленте, и слова начинают обретать смысл в их обратном прочтении: 'Good. Good', <...> How do you do?/ How do you do, dear?

Языковая игра в виде, казалось бы, забытых в прошлом говорящих имен включается в мнимо «постмодернистскую» игру двойниками: главный герой Тод Френдли, он же - Джон Янг, Гамильтон де Суза. Каждое из них символично и в равной степени условно. Тод Френдли — своего рода аналог «Доктора Смерть», так как tod — нем. смерть, friendly — англ. дружелюбно. Заметим, что в имени Унфердорбен тоже заложена двойственность: verdorben — нем. испорченный, погубленный; unverdorben, стало быть, невинный, неиспорченный. «Исторические» отсылки к двойникам — прототипам образа Одило не менее значимы (группенфюрер СС Одило Глобоцинк, штурмбанфюрер СС Адольф Эйхман, знаменитый «Доктор Смерть» — Йозеф Менгеле).

Таким образом, идея языковых игр лежит в самой основе постмодернистской концепции «читателя как источника смысла», ибо в процессе чтения читатель, текст и автор являют собою единое и бесконечное поле для игры письма. Именно языковая игра является сферой подлинной реализации не только сущности языка, но и человеческой сущности. В итоге участники этого процесса являют собой друг для друга текст - как вербальный, так и невербальный, который задает особую шкалу понимания как взаимопонимания между автором и читателем.

## Литература

1. Барт Р. Избранные работы. Семиотика. Поэтика./ Пер. с фр. - М., 1989. – 679с.
2. Васютина Н.К. Город будущего в романе Питера Акройда «Повесть о Платоне»// Гуманитарные науки. Выпуск 8. – 2004, № 33.
3. Грицанов А., Румянцева Т., Можейко М. / История Философии: Энциклопедия. <http://terme.ru/dictionary/181/word/AFTER-POSTMODERNISM>.
4. Ишханян Р. Понятие языка в эпоху постмодернизма. [http://samlib.ru/i/ishhanjan\\_r/language.shtml](http://samlib.ru/i/ishhanjan_r/language.shtml)
5. Ackroyd P. The Plato Papers. - London. Penguin Books Ltd, 1999.
6. Amis M. Time's Arrow (or the Nature of the Offense). – London. Penguin Books Ltd, 1991.
7. Swift G. Waterland. - London. Picador, 1992. – p.359.